

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Website*

Menurut Griffey (2020, h.7), *website* merupakan kombinasi halaman yang saling terhubung di bawah satu domain, yang diakses melalui *browser*. Sidik (2019, h.22) menyatakan bahwa unsur visual sangat penting untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna saat mengunjungi sebuah *website*. Pengguna akan merasa bosan dan kesulitan menggunakannya jika hanya menampilkan teks dan kode saja, terutama yang tidak akrab dengan teknologi.

Pengalaman berbasis komputer yang memudahkan interaksi antara pengguna dan media dikenal sebagai media digital. Pengembangan multimedia menggunakan berbagai bahasa pemrograman dan menampilkan berbagai fitur. Aspek yang penting dalam media interaktif yaitu komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem (Griffey, 2020, h.3). Dengan memberi kesempatan kepada penonton untuk berperan, berbagi, menanggapi, dan berinteraksi dengan konten, media digital interaktif dapat memperluas dan memperkaya media tradisional. Pengguna media interaktif mempunyai peran yang aktif dalam proses penyerapan informasi, tidak hanya sebagai penerima yang pasif. Elemen interaktif seperti tombol, formulir, dan navigasi dinamis memungkinkan pengguna untuk mengendalikan aliran informasi dan cara mengaksesnya (Subitmele, 2023).

2.1.1 *Tujuan dan Aspek Website Design*

Sfetcu (2014, h.67) menyebutkan bahwa tujuan dari *website design* yaitu menciptakan sebuah *website* yang terdiri dari gabungan file digital yang tersimpan di satu atau lebih server *website*, memungkinkan pengguna untuk mengakses konten, termasuk fitur dan antarmuka melalui halaman *website*. Elemen seperti teks, bentuk, dan gambar bitmap (seperti GIF, JPEG, dan PNG) dapat dimasukkan ke dalam halaman *website* menggunakan tag HTML, XHTML, atau XML. Untuk menampilkan media yang lebih kompleks,

seperti grafik vektor, animasi, video, dan audio, biasanya diperlukan plug-in seperti Flash, QuickTime, atau Java. Umumnya, halaman *website* dibagi menjadi statis dan dinamis. *Website* statis tidak secara otomatis memperbarui konten berdasarkan interaksi pengguna, kecuali *webmaster* memperbarui secara manual.

Sebaliknya, halaman *website* dinamis dapat mengatur konten dan tampilannya berdasarkan interaksi pengguna, masukan, atau perubahan dalam lingkungan komputer, seperti pengguna, waktu, dan modifikasi basis data (Sfetcu, 2014, h.67). Dalam proses desain *website*, terdapat berbagai faktor yang perlu dipertimbangkan. Menurut Sfetcu (2014, h.68), berikut adalah aspek-aspek dasarnya:

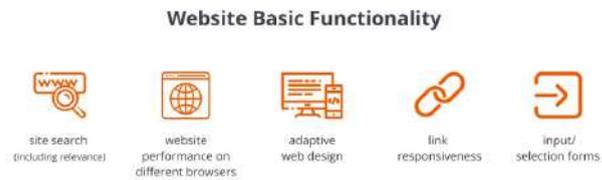
1) Konten



Gambar 2.1 Contoh Konten pada *Website*
Sumber: <https://weblium.com/blog/wp-content/uploads/2024...>

Informasi dan materi yang disajikan pada sebuah website harus dirancang dengan hati-hati agar selaras dengan tujuan utama situs tersebut. Hal ini tidak hanya mencakup konsistensi dengan visi dan misi platform, tetapi juga relevansi terhadap kebutuhan dan karakteristik pengguna yang menjadi sasaran utama. Sebuah website yang efektif perlu mempertimbangkan aspek komunikasi visual, penggunaan bahasa, serta jenis konten yang mampu menarik perhatian dan memberikan nilai tambah bagi pengunjungnya.

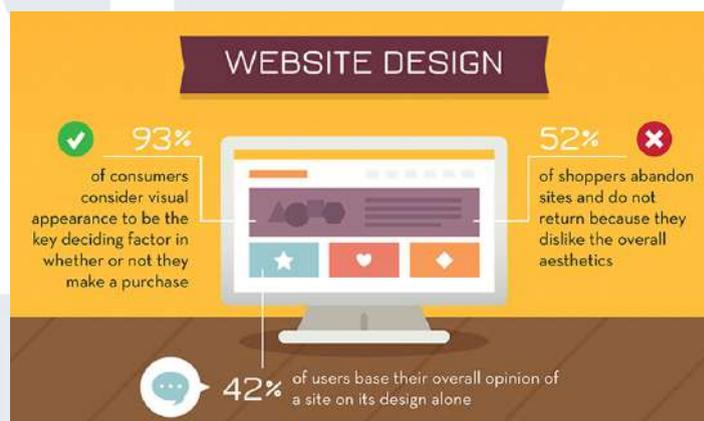
2) Kegunaan



Gambar 2.2 Kegunaan Dasar pada *Website*
Sumber: <https://blog.qatestlab.com/wp-content/uploads/2019/...>

Website perlu memiliki antarmuka serta navigasi yang praktis, tidak rumit, dan dapat diandalkan.

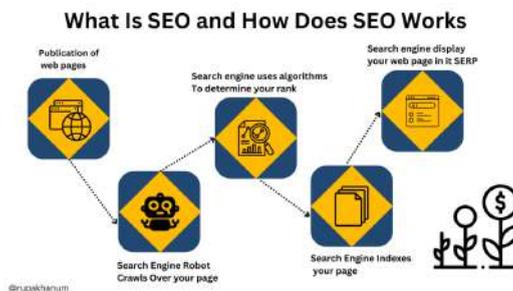
3) Penampilan



Gambar 2.3 Pengaruh Penampilan pada *Website*
Sumber: <https://www.lessitermedia.com/wp-content/...>

Website perlu memiliki keselarasan visual dan teks, dengan *style* yang tepat, profesional, menarik, dan sesuai dengan audiens yang ditargetkan.

4) Visibilitas



Gambar 2.4 Penjelasan dan Cara SEO Bekerja
Sumber: <https://media.licdn.com/dms/image/D5612AQHjM...>

Website harus mudah ditemukan oleh mesin pencari (SEO) dan menggunakan media iklan.

2.1.2 Prinsip Website Design

Prinsip merupakan arahan atau pedoman untuk menghasilkan solusi yang baik dan tepat dalam konteks tertentu. Prinsip desain merupakan kumpulan arahan yang menunjang dalam menyusun dan menyajikan alat serta informasi secara efisien, agar pengguna dapat dengan cepat dan mudah melakukan gerakan (Goodwin, 2009, h.406-407). Dengan berfokus pada keinginan pengguna dan uraian materi yang akan disampaikan melalui pembuatan *website* yang mudah diaplikasikan dan diunduh, prinsip desain *website* merupakan fondasi yang bisa diaplikasikan secara global (Sklar, 2009, h.31). Menurut Shneiderman & Plaisant (2010, h.62), delapan pedoman yang dikenal sebagai "*Eight Golden Rules of Interface Design*" yang dapat diimplementasikan dalam sistem interaktif. Dalam setiap konteks, konsep-konsep dasar ini perlu diperluas, dikembangkan, dan diinterpretasikan. Pedoman yang ada berpusat pada peningkatan efisiensi pengguna dengan menyediakan proses pemasukan data yang sederhana, tampilan yang jelas, dan umpan balik yang informatif untuk menyempurnakan pengalaman pengguna. Konsep-konsep yang dikembangkan oleh Shneiderman & Plaisant (2010, h.62) adalah sebagai berikut:

1) *Strive for consistency*

Langkah-langkah yang dilakukan pengguna harus tetap konsisten dalam kondisi yang sejenis. konsistensi perlu digunakan di semua *website*, termasuk warna, komposisi, kapitalisasi, dan elemen lainnya. Pengecualian, seperti verifikasi kata sandi atau penghapusan perintah, perlu wajar dan jarang terjadi.

2) *Cater to universal usability*

Transformasi konten yang sederhana bisa didorong melalui desain yang adaptif serta pemahaman terhadap kebutuhan beragam dari pengguna. Keperluan dalam desain menjadi lebih kompleks seiring dengan ragam usia, disabilitas, dan teknologi yang dimiliki setiap pengguna, serta perbedaan antara pengguna pemula dan ahli di bidangnya. Penyempurnaan desain *website* dan pengalaman pengguna mungkin menyertakan penambahan fitur untuk profesional, seperti kecepatan dan pintasan yang lebih cepat, serta fitur untuk pemula, seperti penjabaran yang lebih rinci.

3) *Offer informative feedback*

Sistem harus berupaya merespons setiap tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Umpan balik dapat disampaikan dengan mudah untuk tindakan kecil yang sering terjadi. Namun, masukan yang diberikan harus lebih menyeluruh agar tindakan yang signifikan dapat diperoleh. Tampilan yang menarik secara visual bisa membangun suasana yang nyaman untuk menyajikan perubahan dengan jelas.

4) *Design dialogs to yield closure*

Rangkaian langkah-langkah harus ditata dalam kelompok yang memiliki awal, tengah, dan akhir. Ketika pengguna mendapat umpan balik yang informatif setelah menyelesaikan suatu tindakan, mereka akan merasakan kepuasan, keberhasilan, atau merasa lega, serta tidak

lagi memikirkan draf cadangan dan siap untuk langkah berikutnya. Sebagai contoh, *website e-commerce* yang mengakomodasi pelanggan lewat proses pemilihan produk dan pembayaran sampai ke halaman konfirmasi yang jelas dimana transaksi selesai.

5) *Prevent errors*

Usahakan semaksimal mungkin supaya pengguna tidak melakukan kesalahan saat mendesain. Apabila pengguna melakukan kesalahan, *website* harus berupaya mengidentifikasinya dan memberikan petunjuk yang jelas, berfungsi, dan singkat untuk memperbaikinya. Sebagai contoh, pengguna sebaiknya hanya diminta untuk merombak kesalahan tersebut daripada harus mengetik ulang semua data di formulir apabila mereka menginput informasi yang salah.

6) *Permit easy reversal of actions*

Respons yang diambil oleh pengguna sebaiknya bisa dikembalikan atau tidak dilakukan. Hal ini dapat mengurangi kebingungan pengguna karena mereka menyadari bahwa mereka selalu mempunyai opsi untuk kembali dan mencari alternatif. Setiap tindakan, input data, atau deretan aksi dapat dianggap sebagai unit yang dapat diubah.

7) *Support internal locus of control*

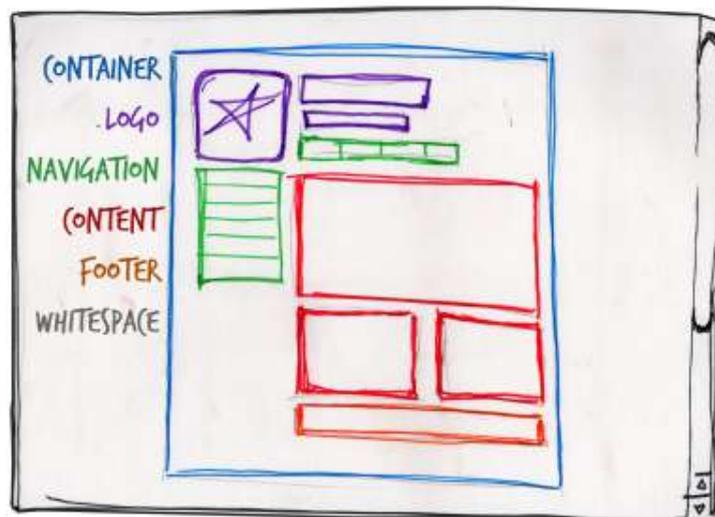
Pengguna ahli ingin merasakan bahwa mereka memiliki pengaruh atas *interface* dan dapat menjawab terhadap umpan balik yang diberikan. Mereka akan merasa terganggu oleh proses pengisian data yang melelahkan, kesulitan dalam mendapatkan informasi, dan ketidakmampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Mereka tidak mengharapkan adanya kejutan atau perubahan dalam langkah yang biasa mereka lakukan.

8) *Reduce short-term memory load*

Desain *website* yang mengharuskan pengguna untuk mengingat informasi dari satu layar dan menggunakannya di layar lain sebaiknya dihindari, memikirkan keterbatasan kapasitas memori jangka pendek manusia. Sebagai contoh, *website* harus mudah diakses, tampilan beberapa halaman harus diimplementasikan, nomor telepon tidak perlu dimasukkan kembali, dan pengguna harus diberikan waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugas-tugas yang sulit.

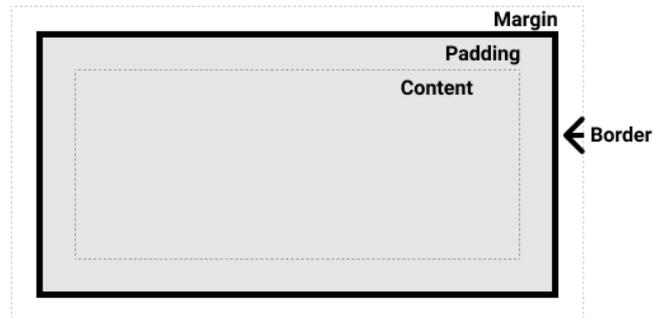
2.1.3 *Anatomi Website*

Beaird dkk. (2020, h.11) menyatakan bahwa ada berbagai cara untuk menyusun konten, namun hanya beberapa pengaturan yang yang dapat mempunyai arti. Dalam sebuah *website* dibutuhkan komponen-komponen yang sesuai dengan ukuran dan subjek dari situs tersebut. Banyak dari *website* memiliki komponen sebagai berikut:



Gambar 2.5 *Web Page Anatomy*
Sumber: Beaird dkk. (2020, h.11)

1) *Containing Block*

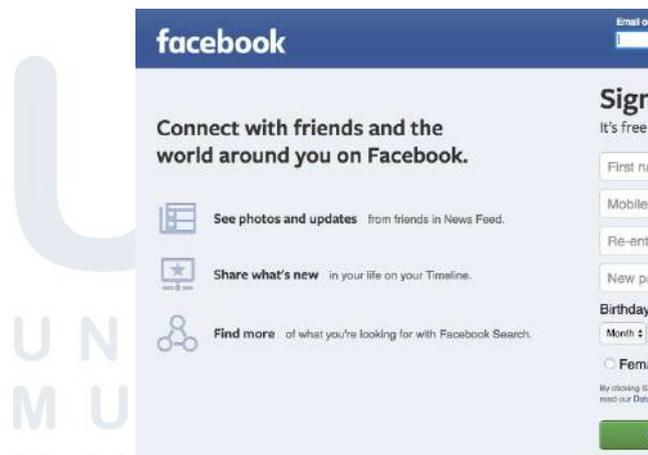


Gambar 2.6 *Containing Block*

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

Setiap *website* mempunyai blok penutup, jika tak ada wadahnya perancangan tidak akan memiliki tempat untuk menempatkan konten dan tata letak halaman. Elemen dapat melampaui batas yang diinginkan dan berada di ruang kosong (Beaird dkk., 2020, h.12).

2) Logo

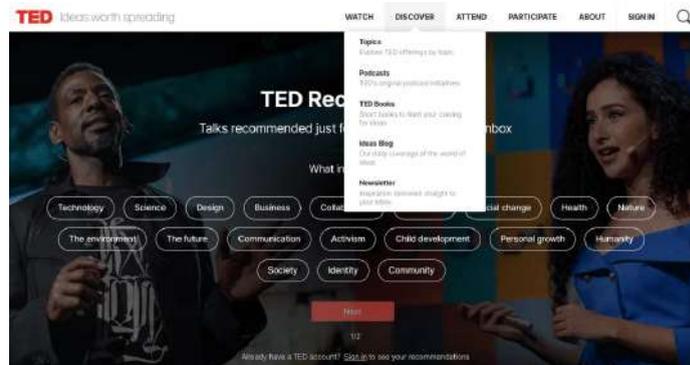


Gambar 2.7 Peletakan Logo Facebook pada *Website*

Sumber: <https://d3ui957tjb5bqd.cloudfront.net/uploads/2016/10...>

Logo umumnya diletakkan di bagian atas *website*. Elemen ini berguna sebagai identitas yang memperkenalkan merek dan memberi tahu pengguna bahwa halaman yang sedang mereka lihat merupakan bagian dari *website* tersebut (Beaird dkk., 2020, h.12).

3) Navigation



Gambar 2.8 Website Navigation pada Website Ted
Sumber: <https://blog.adobe.com/jp/publish/2023/06/19/medi...>

Kemudahan pengguna dan aksesibilitas sistem navigasi *website* sangatlah krusial. Navigasi harus ditempatkan di “*above the fold*”, baik digunakan secara vertikal maupun horizontal (Beaird dkk., 2020, h.13).

4) Content



Gambar 2.9 Konten Website Non-Profit
Sumber: <https://www.classy.org/wp-content/uploads...>

Tulisan, foto, dan video yang dimasukkan di sebuah *website* seluruhnya dianggap sebagai konten. Membuat materi utama sebagai

fokus sangatlah penting. Karena, jika pengunjung tidak bisa menemukan apa yang mereka cari, mereka akan cepat berpikir untuk meninggalkan situs tersebut (Beaird dkk., 2020, h. 13).

5) *Footer*



Gambar 2.10 *Footer* pada *Website* Panic Studio
Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:828/for...>

Footer terletak di bagian bawah halaman, umumnya mencakup informasi hukum, kontak, dan hak cipta. Selain itu, *footer* juga berfungsi sebagai sebuah petunjuk visual bagi pengguna bahwa mereka telah mencapai bagian akhir halaman (Beaird dkk., 2020, h.14).

2.1.4 *User Experience (UX)*

User Experience mencakup semua proses menerima atau menggunakan suatu produk, termasuk aspek fungsi, penggunaan, desain, dan branding. Proses ini dimulai sebelum produk tersedia bagi konsumen. Untuk berhasil dalam desain UX, seseorang perlu mengerti setiap aspek dari perjalanan pelanggan serta berbagai elemen yang membentuk keseluruhan pengalaman. Hal ini berperan aktif dalam mengartikan pengalaman pengguna atau pelanggan, serta berpartisipasi dalam riset (Jones, 2022, h.10)

2.1.4.1 Aspek-Aspek Penting dalam Desain UX



Gambar 2.11 Konsep UX *Honeycomb* dari Peter Morville
Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400...>

Ketika mendesain UX, ada beberapa aspek penting yang harus diperhatikan. Desainer sekaligus arsitek Morville (2005, h.109) mengidentifikasi tujuh aspek utama yang membentuk konsep yang disebut sebagai UX Honeycomb. Aspek tersebut yang mencakup sebagai berikut:

1) *Useful*

Agar bermanfaat, sebuah desain harus mampu membantu audiens menyelesaikan masalah mereka. Apabila desain tidak bisa mengisi syarat ini, maka tidak ada alasan yang jelas untuk pembuatannya. Aspek ini biasanya menguji apakah pengguna memiliki kebutuhan atau keinginan tertentu, serta bagaimana desain tersebut dapat memberikan solusi bagi masalah mereka.

2) *Useable*

Supaya dianggap bermanfaat, desain harus bisa membantu konsumen dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Jika desain terbilang gagal memenuhi kriteria ini, maka tidak ada tujuan atau alasan untuk pembuatannya. Aspek ini umumnya mempertanyakan apakah pengguna memiliki kebutuhan atau keinginan tertentu, serta bagaimana desain dapat menangani masalah mereka.

3) *Desirable*

Apa yang diharapkan seringkali digambarkan sebagai keindahan atau estetika dari sebuah desain. Desain haruslah menarik secara visual dan mudah dimengerti. Selain itu, desain harus jelas dan simpel. Pengguna tidak akan terkesan untuk menggunakan suatu desain apabila sudah dibuat sebaik mungkin, akan tetapi kurang menyimpan daya tarik estetis.

4) *Findable*

Kata dapat ditemukan mengacu pada kemudahan dalam mencari atau mendapatkan informasi yang ada dalam sebuah desain. Tata navigasi harus tersusun agar pengguna bisa menciptakan solusi atas masalah yang dijumpai. Fitur ini tidak hanya mudah diakses, tetapi juga dilengkapi dengan notifikasi kesalahan dan peringatan untuk membantu pengguna mengawasi proses desain dengan lebih baik.

5) *Accessible*

Istilah dapat diakses merujuk pada desain yang ramah pengguna dan bisa dipakai dengan mudah oleh individu penyandang disabilitas. Keterbatasan ini meliputi aspek fisik dan mental. Saat merancang desain, penting untuk memikirkan siapa yang akan menggunakannya, baik pengguna umum maupun penyandang disabilitas.

6) *Credible*

Keyakinan yang bisa dipertahankan atau desain yang telah disusun dan membutuhkan kepercayaan pengguna agar dianggap dapat diandalkan, keduanya dinilai sebagai kredibel. Desain yang dibuat dengan kepercayaan dapat memikat para penggunanya. Hal ini dapat

diciptakan dengan memakai bahasa yang lugas dan dapat dipercaya sehingga pengguna dapat menyelesaikan masalah dengan cepat.

7) *Valuable*

Ketika semua aspek disatukan, hal tersebut menjadi sangat berharga. Nilai yang nantinya berguna bagi desainer dan pengguna perlu disampaikan melalui desain. Desain bisa meliputi fitur ini jika mampu secara efektif menyampaikan kebutuhan dan keinginan penggunanya.

2.1.4.2 *Controls and Affordances*

Penggunaan kontrol antarmuka, seperti tombol yang dapat diklik hingga alat khusus yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan data melalui layar, memberikan program fungsional kemampuannya untuk bekerja. Pemahaman pengguna tentang tujuan, fungsi, dan kemudahan penggunaan kontrol tersebut sangat dipengaruhi oleh aspek visualnya (Schlatter & Levinson, 2013, h.267). Schlatter dan Levinson (2013, h.268) berkata bahwa terdapat tiga jenis pengendalian dan aksesibilitas dalam aplikasi fungsional, yaitu:

1) *Navigation controls*

Meskipun sebagian besar orang sudah terbiasa dengan fitur navigasi *online* dasar, seperti hyperlink dan kategori informasi dengan tab, bentuk visual dan opsi bahasa tetap menjadi faktor pembeda antara konten yang mudah diakses dan konten yang sulit ditelusuri oleh pengguna. Pengendalian ini harus dipikirkan dalam konteks keutuhan hierarki layar, begitu juga elemen visual lainnya. Supaya setiap unit merepresentasikan posisinya dalam hierarki secara akurat, peletakkannya perlu dipikirkan dengan baik dalam hubungannya dengan kontrol fungsional dan elemen layar lainnya. Menurut Schlatter dan Levinson (2013, h.268), kontrol-kontrol navigasi meliputi:

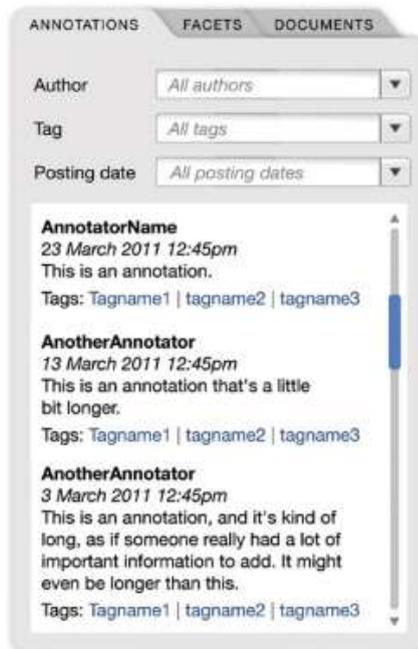
a) *Image-based links*

Page(s): ◀◀ previous 1 2 3 ... 8 9 10 next ▶▶

Gambar 2.12 Ikon yang dapat di Klik
Sumber: Schlatter & Levinson (2013, h.270)

Ikon yang dapat di klik atau di sentuh. Daftar tautan navigasi memiliki perbedaan karena sudah terlihat menonjol. Bergantung pada konteksnya, pengguna biasanya mengharapkan item dalam daftar dapat diklik. Tautan dalam daftar tidak butuh digaris bawah, selama posisinya sesuai dengan harapan pengguna, seperti di bagian samping atau atas layar, dan mempunyai tampilan yang berbeda dari teks biasa (Schlatter & Levinson, 2013, h.269).

b) *Internal scrollbars or carousels*

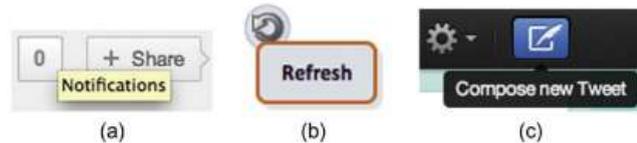


Gambar 2.13 Contoh *Internal Scrollbar*
Sumber: Schlatter & Levinson (2013, h.271)

Scrollbar internal dirancang untuk mempermudah interaksi pengguna dan memastikan konten di area gulir tetap

terlihat. Namun, menjaga keseimbangan antara kontrol dan visibilitas konten bisa menjadi tantangan (Schlatter & Levinson, 2013, h.269).

c) *Stepped process indicators*



Gambar 2.14 Contoh *Stepped Process Indicator*
Sumber: Schlatter & Levinson (2013, h.272)

Supaya masyarakat bisa memahami bagian yang telah mereka selesaikan, indikator kemajuan bertahap perlu menggunakan warna, tipografi, dan elemen visual lainnya untuk membedakan area aktif dan tidak aktif. Untuk menentukan bahwa pengguna merasa yakin ekspektasi mereka terhadap interaksi tersebut benar, dianjurkan untuk menyoroti tindakan sebelumnya pada saat rollover atau tap, jika memungkinkan (Schlatter & Levinson, 2013, h.269).

d) *Tabs*



Gambar 2.15 Contoh *Tabs*

Sumber: <https://www.testingcatalog.com/content/images...>

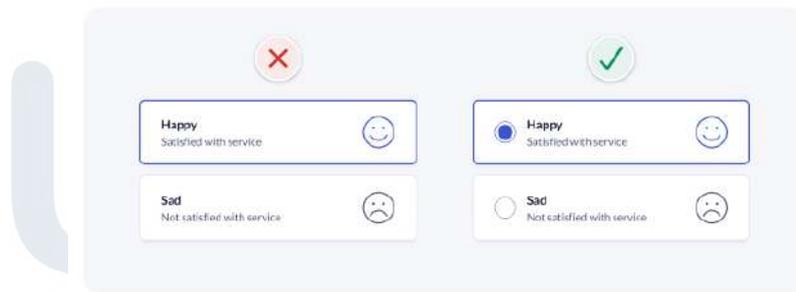
Tabs berfungsi untuk membagi materi ke dalam beberapa bagian yang berbeda serta memudahkan pengguna

untuk beralih antara beberapa panel di satu layar (Kuleszo, 2024, h.82).

2) *Data Manipulation Controls*

Schlatter dan Levinson (2013, h.273) mengungkapkan bahwa kontrol ini merupakan kategori yang luas. Namun, sangat penting untuk aplikasi fungsional, seperti perbankan atau *e-commerce*, karena kontrol yang efektif membantu pengguna menemukan informasi, memilih tindakan, dan menyelesaikan transaksi. Pengendalian harus memberikan petunjuk visual yang jelas mengenai fungsinya, meskipun transaksinya kompleks. Misalnya, kolom input memerlukan penanda visual untuk konfirmasi, penggeser butuh pegangan yang terlihat, dan elemen seret harus memiliki indikasi tempat untuk meletakkan item. Menurut Schlatter dan Levinson (2013, h.274), kontrol yang meliputi *data identification, manipulation, dan transaction* yaitu:

a) *Radio buttons*

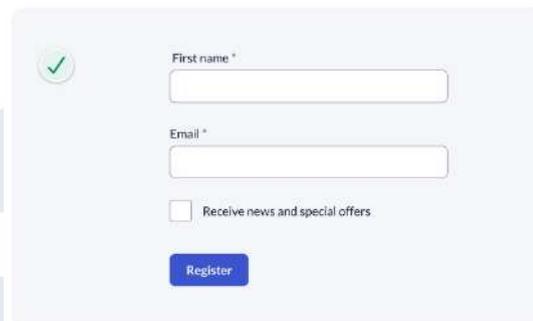


Gambar 2.16 *Radio Button*
Sumber: Dannyaway (2022, h.230)

Area target *radio button* telah diperbesar, namun perilakunya masih tidak pasti karena tidak memiliki tampilan bentuk yang khas. Untuk menghubungkan label dengan tombol radio tradisional, sebuah lingkaran yang mudah dikenali harus tetap ada di sebelah kiri label. Lingkaran ini memberi isyarat bahwa pengguna hanya memiliki satu pilihan. Ketidakjelasan

dalam perilaku elemen ini terjadi akibat ketiadaan lingkaran *radio button* yang mudah dikenali (Dannyaway, 2022, h.230).

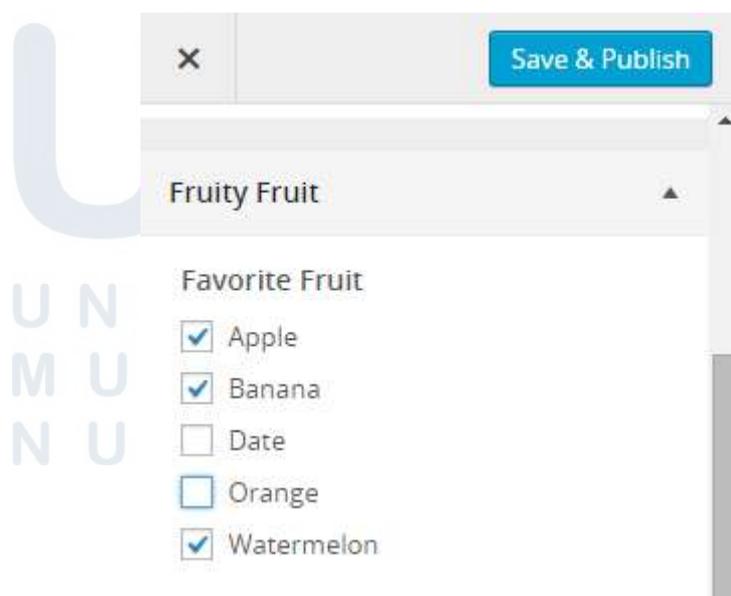
b) *Checkbox*



Gambar 2.17 Penggunaan *Checkbox* Tunggal
Sumber: Dannyaway (2022, h.240)

Saat pengguna harus mengklik tombol kirim untuk mengaktifkan pilihan, gunakan *checkbox* tunggal. Pastikan label pada *checkbox* secara jelas menjelaskan apa yang akan terjadi jika kotak tersebut dipilih.

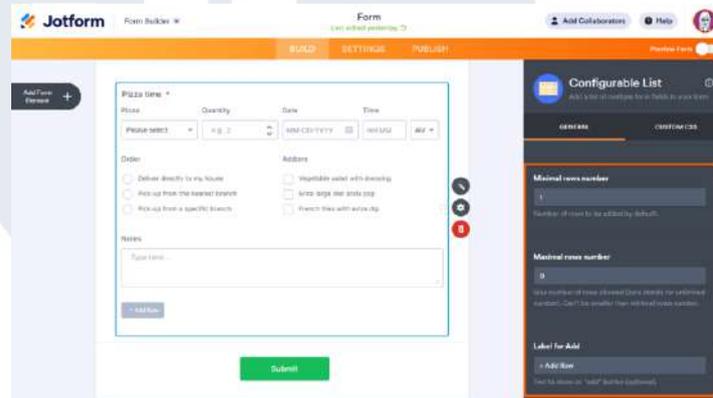
c) *Multiple-select boxes*



Gambar 2.18 *Multiple-select Checkbox*
Sumber: [https://justintadlock.com/user/media/2015/...](https://justintadlock.com/user/media/2015/)

Setiap kotak centang dalam sebuah kelompok bekerja secara independen. Pemilihan atau pembatalan satu *multiple select boxes* tidak mempengaruhi kotak centang lainnya dalam daftar. Dengan *multiple-select boxes*, pengguna dapat memilih satu, beberapa, semua, atau bahkan tidak memilih satupun item. *Multiple-select boxes* sangat berguna ingin memberi pengguna kebebasan untuk memilih beberapa item dari daftar, terutama jika opsi pilih semua dianggap tidak akan sering digunakan.

d) *Configurable lists*



Gambar 2.19 *Configurable Lists*

Sumber: <https://www.jotform.com/blog/wp-content...>

Dapat menetapkan dan menampilkan sejumlah bidang atau pertanyaan di formulir menggunakan *widget configurable lists*. Melalui formulir tersebut, pengguna dapat menambahkan serta menjawab sejumlah set bidang yang diizinkan. Fitur ini ideal untuk mengajukan pertanyaan yang sama secara berulang dan mengizinkan pengguna untuk memindahkan item dari satu tempat ke tempat lainnya.

e) *Sliders*



Gambar 2.20 *Sliders*

Sumber: [https://designmodo.com/wp-content/uploads/...](https://designmodo.com/wp-content/uploads/)

Sliders adalah istilah yang digunakan untuk menyebut *slide* gambar pada situs. Hal ini merupakan kumpulan gambar yang bergerak secara otomatis dan berkelanjutan, biasanya menampilkan produk atau gambar produk yang ditawarkan oleh situs kepada pengunjung.

f) *Calendar pickers*

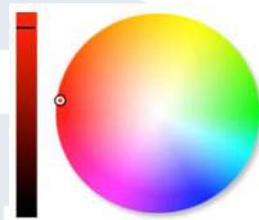


Gambar 2.21 *Calendar Pickers*

Sumber: <https://user-images.githubusercontent.com/17869748...>

Pengguna dapat memilih tanggal atau rentang tanggal menggunakan date picker. Pemilih tanggal ini harus disesuaikan dengan konteks atau lingkungan tempat mereka digunakan.

g) *Color pickers*



Gambar 2.22 *Color Pickers*

Sumber: <https://cdn.community.sharptools.io/original/2X/...>

Color picker merupakan program perangkat lunak atau alat online yang memungkinkan pengguna memilih warna dari gambar atau tampilan digital. Umumnya, alat ini bekerja dengan membiarkan pengguna mengklik warna tertentu pada gambar atau tampilan, atau mengatur nilai seperti rona, saturasi, dan kecerahan.

3) *Information Display Controls*

Kontrol ini berhubungan dengan menampilkan dan menyembunyikan informasi. Kontrol informasi tersebut meliputi:

- a) *Accordions*, simbol plus atau segitiga yang menunjuk ke bawah biasanya memberi tahu bahwa informasi dapat diperluas atau diungkapkan, sementara simbol minus atau segitiga yang menunjuk ke atas menunjukkan bahwa informasi tersebut sudah terlihat dan dapat disembunyikan kembali. Elemen ini memudahkan pengguna untuk mengelola tampilan informasi dalam jumlah besar secara singkat dan praktis.

- b) *Tabs* yang memperlihatkan informasi yang lebih terarah pada satu bagian daripada layar yang dapat diperbarui.
- c) *Links, button*, atau ikon yang bisa di buka-tutup dalam bentuk *overlay, tooltips* atau *dialog windows*.

2.1.5 User Interface (UI)

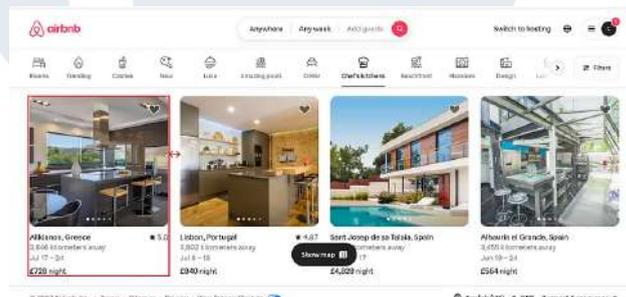
Tata letak layar dan desain visual pada program perangkat lunak yang menyediakan kontrol akses atau informasi bagi pengguna dikenal sebagai *user interface*, sering disingkat sebagai UI (Mulligan, 2021, h.13). Pada dasarnya, ini adalah *graphical user interface* (GUI), berperan sebagai penghubung antara manusia dan perangkat seperti komputer, telepon genggam, situs web, atau televisi. Perancangan antarmuka ini terdiri dari dua aspek utama, yaitu cara pengguna berinteraksi dengan antarmuka dan tampilan visual dari antarmuka itu sendiri. Desain harus mampu menemukan keseimbangan antara fungsionalitas teknis dan aspek estetika (seperti model mental) guna menghasilkan sistem yang tidak hanya berguna, tetapi juga mudah diakses dan mampu beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pengguna.

Menurut Gingerich (2021, h.87), berbagai proyek seperti yang melibatkan sistem komputer, mobil, dan pesawat komersial, membutuhkan perancangan antarmuka. Meskipun proyek-proyek ini memiliki banyak elemen interaksi manusia yang serupa, masing-masing juga memerlukan keahlian dan pengetahuan khusus. Desain antarmuka pengguna yang baik membantu pengguna menyelesaikan tugas tanpa gangguan yang tidak perlu. Penggunaan tipografi dan elemen desain grafis dapat meningkatkan kegunaan antarmuka dengan memengaruhi cara pengguna menyelesaikan tugas tertentu serta menambah daya tarik visual. Desain estetika yang tepat dapat memperkuat atau justru menghambat kemampuan pengguna dalam memanfaatkan fitur antarmuka tersebut.

2.1.5.1 Prinsip Gestalt *User Interface*

Istilah gestalt berasal dari teori psikologi yang populer pada tahun 1920-an. Kata ini berasal dari bahasa Jerman, yang berarti bentuk atau wujud. Prinsip Gestalt sering digunakan dalam komunitas desain untuk merujuk pada pedoman yang menjelaskan bagaimana manusia memandang objek visual. Pada awal abad ke-20, para psikolog Gestalt mengembangkan konsep penyelarasan dan pengelompokan. Mereka mengidentifikasi beberapa karakteristik tata letak yang tampaknya sudah melekat dalam sistem visual kita. Bagian berikutnya akan membahas masing-masing prinsip ini. Menurut Gingerich (2021, h.217) terdapat empat prinsip penting gestalt, yaitu:

1) *Proximity*

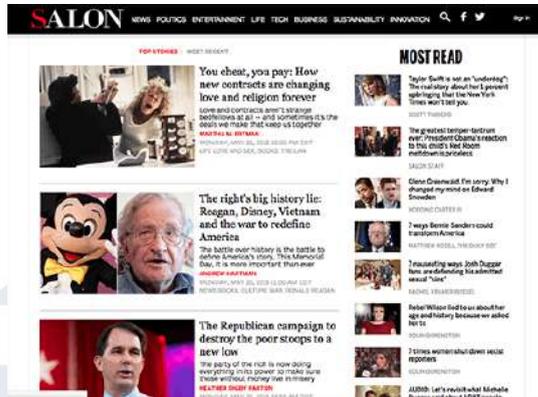


Gambar 2.23 *Proximity*

Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:828/...>

Cenderung dikaitkan objek satu sama lain ketika desainer menempatkannya berdekatan. Ini menjadi dasar pengelompokan konten dan kontrol yang efektif dalam antarmuka pengguna (UI). Objek yang dikelompokkan akan tampak saling terhubung, sedangkan objek yang diisolasi memberikan kesan adanya perbedaan (h.218).

2) Similarity

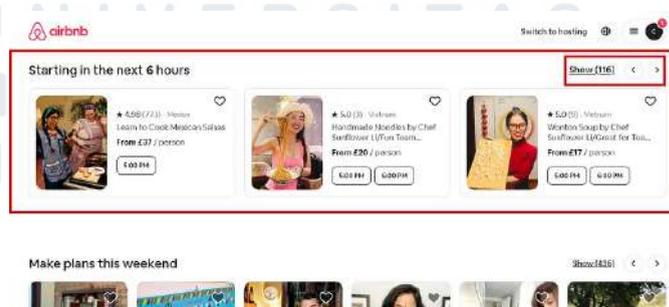


Gambar 2.24 Similarity

Sumber: <https://archive.smashing.media/assets/344dbf88...>

Objek yang serupa cenderung dianggap saling terkait berdasarkan ukuran, bentuk, atau warna. Jika ingin orang melihat beberapa item sebagai pilihan yang sama menariknya, gunakan perlakuan grafis yang sama dan unik pada item-item tersebut. Kumpulan objek serupa yang perlu diperiksa secara berurutan dapat dibuat dengan menyusun berbagai elemen serupa dalam baris atau kolom yang teratur. Untuk menciptakan garis visual, sejajarkan objek-objek tersebut dengan sempurna. Contohnya termasuk daftar pasangan judul dan ringkasan, bidang teks pada formulir, tabel dengan garis baris, serta daftar berpoin (h.218).

3) Continuity

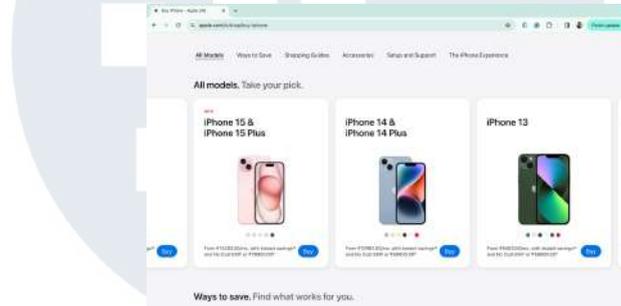


Gambar 2.25 Continuity

Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:828/format...>

Sistem visual yang cenderung menghilangkan ambiguitas atau melengkapi informasi yang hilang, memungkinkan kita untuk melihat objek secara utuh. *Continuity* membuat persepsi visual kita cenderung melihat elemen-elemen yang sejajar sebagai suatu bentuk yang berkesinambungan, bukan sebagai bagian-bagian yang terpisah. Desainer memanfaatkan prinsip ini untuk menciptakan antarmuka yang mengarahkan perhatian pengguna dan memudahkan aliran informasi (Kaufmann, 2020, h.51).

4) *Closure*



Gambar 2.26 *Closure*

Sumber: <https://cdn.prod.website-files.com/63d9fc8cbe1160c2ab59759d/...>

Bahkan ketika bentuk tertutup sederhana seperti persegi panjang dan area kosong tidak dirancang khusus untuk kita, otak kita secara otomatis akan "menutup" garis-garis tersebut untuk membentuknya. Sangat penting untuk menerapkan konsep-konsep ini secara bersamaan. Keselarasan dijelaskan melalui penutupan dan kontinuitas. Ketika objek-objek disejajarkan, tepinya menciptakan garis kontinu yang akan diikuti pengguna untuk memahami suatu hubungan. Penutupan juga berperan, memperkuat efek ini, baik ketika elemen yang disejajarkan cukup koheren untuk membentuk suatu bentuk, atau menciptakan satu area kosong atau "ruang negatif" di sekitarnya (h.220).

2.1.5.2 *Layout*

Tidwell dkk. (2020, h.209) mengungkapkan bahwa *layout* merupakan susunan elemen-elemen spesifik dalam desain antarmuka. Elemen-elemen ini meliputi fitur informatif, fungsional, pembedaan, dan ornamen visual. Dengan penempatan yang cermat, elemen-elemen tersebut membantu membimbing pengguna serta menginformasikan pentingnya fungsi dan informasi yang disajikan. Baik untuk *website*, kios, maupun perangkat seluler, penempatan konten sangat krusial agar pengguna memahami tindakan yang harus dilakukan serta informasi yang perlu diperhatikan. Desain antarmuka berbasis layar sering disebut sebagai desain bersih, yang mematuhi prinsip-prinsip hierarki informasi visual, aliran visual, *grid alignment*, dan prinsip *gestalt*. Menurut Tidwell dkk. (2020, h.209), terdapat beberapa aspek *layout*, seperti hierarki visual, aliran visual dan tampilan yang dinamis.

1) Hierarki visual

Elemen yang paling penting haruslah yang paling mencolok, sementara elemen yang kurang penting sebaiknya memiliki tingkat visibilitas yang lebih rendah. Susunan ini harus memudahkan pengguna untuk memahami struktur informasi.

- a) *Size*, audiens dapat menyimpulkan informasi mengenai pentingnya dan urutan elemen berdasarkan ukuran judul dan subjudul. Judul yang lebih besar dan mencolok biasanya ditentukan oleh ukuran, bobot visual, atau kontras warna. Di sisi lain, teks singkat yang kurang signifikan di bagian bawah halaman dengan halus menyiratkan, "Saya hanya *footer*." (h.211).
- b) *Position*, cara pengguna mengingat letak suatu elemen disebut memori posisi. Prinsip desain ini menekankan pentingnya mempertimbangkan jarak antar tombol.

- c) *Density*, yaitu jumlah objek yang terlihat dalam suatu area tertentu. antarmuka dengan kepadatan visual tinggi menampilkan banyak elemen di layar, sedangkan antarmuka dengan kepadatan visual rendah menampilkan lebih sedikit elemen.
- d) *Background color*, sebuah blok teks dapat dibuat lebih mencolok dibandingkan teks lain dengan menambahkan warna atau bayangan latar belakang. Ini menunjukkan bahwa elemen-elemen tersebut memiliki tingkat kepentingan yang sejalan dan tidak terlalu berbeda. Sebaliknya, penggunaan latar belakang dan kontras yang kuat dapat menarik perhatian, menandakan bahwa elemen tersebut lebih penting. Perhatian cenderung tertuju pada area yang memiliki kontras tinggi.
- e) *Rhythm*, penggunaan elemen seperti daftar, *grid*, jarak, serta variasi antara judul dan ringkasan dapat menciptakan ritme visual yang kuat yang menarik perhatian audiens.
- f) *Emphasizing small items*, Untuk membuat elemen kecil menonjol, tempatkan di bagian atas, sisi kiri, atau sudut kanan atas layar. Pisahkan dengan spasi yang cukup dan tambahkan bobot visual serta kontras yang kuat.
- g) *Alignment and grid*, keterbacaan adalah faktor penting dalam desain digital karena membantu memandu audiens menuju sumber daya dan tindakan yang diinginkan. Saat membuat desain berbasis grid, desainer dapat fokus pada konten, dengan keyakinan bahwa tata letaknya akan tetap seimbang dan seragam secara visual. Grid juga memudahkan kolaborasi antara desainer yang mengerjakan tata letak yang berbeda namun saling terkait.

2) Aliran Visual

Menurut Tidwell dkk. (2020, h.220), aliran visual merupakan jalur yang secara alami diikuti oleh mata pembaca saat mereka memindai sebuah halaman. Aliran ini berkaitan erat dengan hierarki visual. Hierarki visual yang baik menempatkan titik fokus pada elemen paling penting di halaman, menarik perhatian utama ke sana. Setelah itu, aliran visual akan memandu pandangan pembaca dari elemen utama ke detail-detail yang lebih rendah tingkat kepentingannya.

Sebagai seorang desainer, penting untuk mengatur aliran visual pada suatu halaman sehingga pengunjung mengikuti urutannya dengan tepat. Dalam proses menciptakan aliran visual, terdapat beberapa faktor yang dapat bertentangan. Salah satu faktor tersebut adalah kecenderungan individu yang tumbuh dalam budaya barat untuk membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Ini adalah respons alami saat dihadapkan pada halaman teks yang monoton; namun, jika halaman tersebut memiliki area fokus yang dominan, perhatian dapat teralihkan dari pola baca yang umum.

Area yang menarik perhatian tersebut disebut sebagai titik fokus. Dalam desain yang baik, jumlah titik fokus biasanya terbatas, karena idealnya perhatian diarahkan dari titik fokus yang paling kuat ke yang lebih lemah. Terlalu banyak titik fokus dapat mengurangi signifikansi masing-masing. Titik fokus ini digunakan dalam hierarki visual yang terstruktur dengan baik untuk mengarahkan perhatian audiens secara efektif. Beberapa iklan di majalah, misalnya, menunjukkan bagaimana desainer profesional menggunakan titik fokus untuk mempengaruhi persepsi awal pembaca. Cara menciptakan aliran visual yang menarik salah satu metode sederhananya adalah dengan menggunakan garis implisit, baik lurus maupun lengkung, untuk menghubungkan elemen-elemen pada halaman secara harmonis.

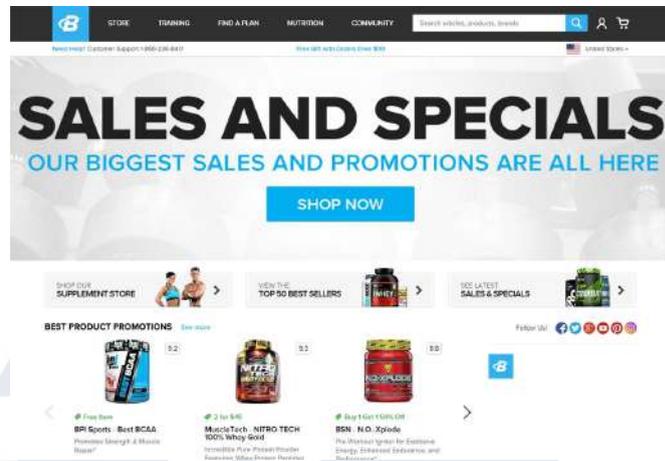
3) Tampilan yang Dinamis

Dengan hadirnya komputer yang dinamis, waktu menjadi dimensi tambahan dalam desain. Selain itu, berbeda dengan materi cetak pada umumnya, komputer memungkinkan interaksi manusia yang lebih mendalam dengan tata letak. Sifat dinamis dari tampilan komputer atau perangkat seluler dapat dimanfaatkan dengan berbagai cara. Sebagai contoh, pertimbangkan penggunaan ruang, bahkan layar komputer terbesar pun memiliki area tampilan yang lebih terbatas dibandingkan poster atau halaman surat kabar. Ada berbagai cara untuk menyajikan lebih banyak konten dalam ruang terbatas tersebut tanpa perlu menampilkan semuanya secara bersamaan.

2.1.5.3 Komposisi

Menurut Salasi, (2020, h.14), komposisi dalam sebuah karya seni merujuk pada susunan elemen-elemen seperti garis, warna, bidang, ruang, tekstur, cahaya, dan bayangan yang membentuk keseluruhan karya. Jika komposisinya tersusun dengan baik, karya tersebut akan terlihat harmonis dan menyatu secara visual. Penataan elemen desain pada halaman dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan pandangan pembaca melalui seluruh konten, sekaligus meningkatkan daya tarik visual. Selain itu, tata letak ini juga berfungsi untuk mengatur jumlah informasi yang disajikan, membantu mempertahankan fokus audiens pada konten yang paling relevan dan menarik perhatian mereka. Seperti yang dijelaskan oleh Tidwell dkk. (2020, h.258), terdapat dua unsur susunan dalam *user interface*, yaitu:

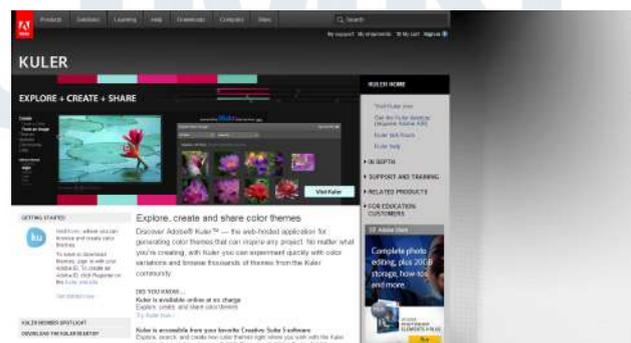
1) Konsisten



Gambar 2.27 Icon yang Konsisten pada Website
Sumber: <https://designmodo.com/wp-content/uploads/2017...>

Penggunaan bahasa visual yang konsisten dan andal sangat penting saat menyajikan elemen-elemen visual. Jika ikon digunakan dalam *user interface*, pastikan bahwa setiap ikon dipakai secara konsisten untuk merepresentasikan fungsi yang sama di seluruh pengalaman pengguna. Selain itu, bahasa yang dipilih untuk antarmuka juga harus diperhatikan dengan baik.

2) Penjajaran (*Alignment*)



Gambar 2.28 Penjajaran Teks pada Website
Sumber: <https://lh3.googleusercontent.com/64GWPJbpSJKB2he...>

Bagi pengguna, perubahan mendadak pada elemen layar saat berpindah antar layar bisa sangat membingungkan. Oleh karena itu, pastikan elemen-elemen di layar tetap berada di posisi yang sama. Teks

yang berpindah secara acak ke kiri, kanan, atau tengah juga dapat mengurangi keterbacaan dan mempersulit pemahaman desain produk digital.

2.1.5.4 Warna

Salah satu elemen desain yang berkaitan dengan cahaya adalah warna. Persepsi warna dipengaruhi oleh cahaya. Cahaya memantulkan warna dari suatu objek, sehingga warna tersebut dapat dilihat oleh mata manusia. Warna memiliki beberapa kategori atau elemen seperti *hue*, *value/lightness*, dan *saturation*.



Gambar 2.29 Hue, Value dan Saturation
Sumber: <https://i.pining.com/564x/52/a1/f7/52a1f79...>

Landa (2019, h.124) menekankan bahwa makna warna dipengaruhi oleh konteks peristiwa, budaya, dan bangsa tertentu. Desainer merancang skema warna yang unik dan memahami kemampuan warna untuk menyampaikan makna, identitas merek, atau suasana tertentu. Meskipun kita mendesain untuk media cetak dan layar, roda warna pigmen tetap menjadi titik awal penting dalam analisis warna. Roda ini, yang menampilkan harmoni warna dasar, adalah awal dari interaksi warna yang signifikan. Segitiga sama sisi yang menghubungkan tiga warna utama yaitu kuning, biru, dan merah, yang menjelaskan hubungan dan kelompok warna dasar.

Menurut Berns (2019, h.37), *hue* merupakan ciri penglihatan ketika suatu wilayah tampak menyerupai salah satu warna merah, kuning, hijau,

atau biru, atau kombinasi pasangan warna-warna yang berdekatan dianggap sebagai cincin tertutup. *Value* merupakan tingkat terangnya cahaya, terang atau gelap dari warna, misalnya biru muda atau merah tua. *Shade*, nada, dan *tint* adalah aspek berbeda dari sebuah *value*. Saturasi adalah kecerahan atau kekusaman suatu warna, yang disebut juga dengan khroma atau intensitas. Sebuah *hue* juga dapat dilihat sebagai suhu warna hangat dan dingin. Suhu warna tidak dirasakan, namun dipandang. Warna hangat dikatakan adalah merah, oranye, dan kuning, sedangkan warna dingin adalah biru, hijau, dan ungu. Menurut Landa (2019, h.128) warna dasar disebut dengan *primary colors*. Ketika menggunakan cahaya di media berbasis layar, tiga warna dasarnya adalah merah, hijau, dan biru (RGB).

Berdasarkan Haller (2019, h.57), penelitian ilmiah telah membuktikan bahwa setiap warna, termasuk variasi rona, corak, dan bayangan, memiliki dampak psikologis yang unik. Sadar atau tidak, setiap warna dari 16 juta variasi yang mampu dilihat oleh mata kita mempengaruhi psikologi kita. Salah satu contoh nyata dari pengaruh warna dapat ditemukan pada lingkungan alami di sekitar kita. Sinar matahari, dengan warna kuning hangatnya, sering kali dikaitkan dengan perasaan bahagia, optimis, dan semangat untuk memulai aktivitas. Sementara itu, kehijauan dedaunan di hutan atau taman memberikan efek menenangkan, membantu meredakan stres, dan menginspirasi rasa harmoni dengan alam. Sebaliknya, warna-warna suram seperti langit mendung yang abu-abu cenderung mendorong perasaan lesu, mengurangi motivasi, dan menumbuhkan keinginan untuk bersantai atau beristirahat di rumah. Respon-respon ini sering kali terjadi di tingkat bawah sadar, menunjukkan bagaimana warna memiliki kekuatan besar dalam membentuk suasana hati dan energi kita. Ini semua adalah respons bawah sadar kita terhadap warna. Berikut merupakan penjabaran warna menurut Haller (2019):

a. Merah



Gambar 2.30 Merah

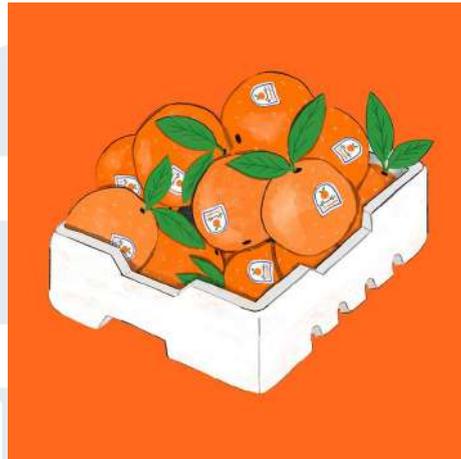
Sumber: <https://i.pining.com/564x/6c/44/aa/6c44aa964a7...>

Menurut Haller (2019, h.62), warna merah diketahui memiliki dampak fisik yang signifikan pada manusia. Dengan panjang gelombang terpanjang, merah tampak lebih dekat daripada yang sebenarnya, sehingga menarik perhatian dan mendorong kita untuk fokus meskipun bukan warna yang paling mencolok. Merah bukanlah warna yang tenang atau lembut; oleh karena itu, warna ini sering digunakan untuk rambu peringatan, tanda berhenti, lampu lalu lintas, kotak pos, dan semua sarana yang membutuhkan perhatian langsung.

Namun, merah juga memiliki konotasi negatif seperti meningkatkan frustrasi, kemarahan, kelelahan, dan potensi konflik. Penggunaan warna merah secara berlebihan, atau paparan yang terlalu intens terhadap warna ini, dapat memberikan kesan konfrontatif, marah, dan menantang. Energi fisik yang dihasilkan warna merah sangat kuat, sehingga dapat menimbulkan tekanan dan kelelahan. Jika seseorang

terus-menerus berada di lingkungan yang dominan merah, kemungkinan besar mereka akan mengalami kesulitan dalam melepaskan stres dan relaksasi.

b. Oranye



Gambar 2.31 Oranye

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/80/7d/5f/...>

Haller (2019, h.70) menegaskan bahwa oranye merupakan perpaduan antara warna merah dan kuning, oranye menggabungkan sifat psikologis fisik dari merah dan sifat emosional dari kuning. Seperti yang diketahui, warna kuning membawa makna positif seperti kegembiraan, optimisme, dan kebahagiaan, sementara merah melambangkan semangat, kekuatan, dan energi. Kombinasi ini menciptakan warna yang menggambarkan keceriaan dan sifat bermain, serta memberikan kesan hangat, ramah, penuh energi, dan gembira, yang membangkitkan kembali jiwa anak-anak dalam diri kita. Oranye adalah warna yang mendorong percakapan yang menyenangkan dan interaksi sosial, serta mencerminkan sifat ceria secara positif.

c. Kuning



Gambar 2.32 Kuning

Sumber: <https://i.pining.com/564x/19/8f/8a/198f...>

Haller (2019, h.68) menyebutkan bahwa sinar matahari yang berwarna kuning sering diasosiasikan dengan kebahagiaan. Perusahaan yang menargetkan anak-anak memahami bahwa penggunaan aksesoris kuning di toko mereka dapat meningkatkan kebahagiaan anak-anak, dan anak-anak yang bahagia lebih cenderung menjadi pelanggan. Selain itu, warna kuning juga sering digunakan dalam industri makanan cepat saji, terutama ketika dipadukan dengan warna merah. Contoh paling terkenal adalah McDonald's, di mana kombinasi warna kuning dan merah yang mereka gunakan menciptakan pesan psikologis positif, melambungkan kesenangan, semangat, dan kenikmatan. Ketika anak-anak melihat logo M berwarna kuning cerah, mereka segera mengaitkannya dengan pengalaman yang menyenangkan.

d. Hijau



Gambar 2.33 Hijau

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/37/7f/22/...>

Haller (2019, h.78) berpendapat bahwa warna hijau memberikan rasa nyaman bagi kita. Keberadaan tanaman hijau menunjukkan adanya sumber makanan dan air, yang merupakan elemen penting bagi kehidupan. Karena warna hijau berada di tengah spektrum warna, mata kita tidak perlu banyak beradaptasi untuk melihatnya. Hal ini membuat warna hijau terasa sangat menenangkan bagi manusia dan menjadi simbol harmoni serta keseimbangan. Ketika memasuki sebuah ruang dengan dominasi warna hijau, perasaan nyaman dan tenang akan muncul, seolah membawa lebih dekat dengan alam.

e. Biru



Gambar 2.34 Biru

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/bd/3b/06/...>

Menurut Haller (2019, h.74-76), laut dan langit sama-sama berwarna biru, yang merupakan warna paling digemari di seluruh dunia menurut berbagai penelitian, karena sering terlihat di sekitar kita. Perlu diingat bahwa biru memiliki dampak psikologis yang signifikan pada seseorang. Warna ini dikaitkan dengan logika dan kejernihan pikiran sebagai salah satu keunggulan mentalnya. Biru yang lebih lembut sering diasosiasikan dengan kontemplasi, ketenangan pikiran, dan kedamaian. Banyak perusahaan di sektor perbankan dan keuangan menggunakan warna biru karena sifat psikologisnya yang baik, seperti kejujuran dan integritas, yang meningkatkan daya tarik serta kredibilitas merek mereka.

f. Ungu



Gambar 2.35 Ungu

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/d8/ab/57/d8ab57b2...>

Haller (2019, h.80) mengungkapkan bahwa spektrum cahaya tampak mengenal apa yang kita sebut sebagai ungu, yang merupakan perpaduan antara integritas, kebenaran, dan kekuatan warna biru dengan energi serta kekuatan warna merah. Ungu membangun hubungan dengan alam yang lebih tinggi, alam semesta, dan seterusnya, karena memiliki panjang gelombang terpendek dari semua warna dan merupakan gelombang terakhir yang dapat kita rasakan. Warna ini sering dipilih oleh mereka yang menjalani profesi spiritual atau yang bermeditasi, karena berkaitan erat dengan kesadaran spiritual dan introspeksi. Ungu juga dikenal sebagai warna yang mencerminkan pencarian kebenaran yang lebih dalam dan refleksi diri. Namun, jika seseorang terlalu banyak terpapar warna ungu atau menggunakan nuansa yang salah, ada risiko menjadi terlalu reflektif dan terisolasi dari dunia luar.

g. Merah Muda

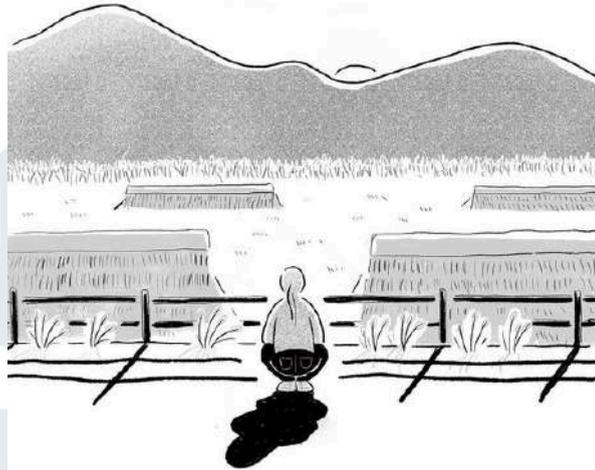


Gambar 2.36 Merah Muda

Sumber: <https://i.pining.com/736x/c4/c8/7b/c4c87b...>

Menurut Haller (2019, h.64), merah muda melambangkan hubungan yang lembut, penuh kasih sayang, dan pengertian. Warna ini bukan hanya identik dengan remaja perempuan atau wanita, tetapi menggambarkan bentuk cinta yang berbeda, lebih hangat dan penuh perhatian, tidak seperti cinta yang digambarkan dengan warna merah yang lebih bersemangat secara fisik. Pria maupun wanita dapat mengekspresikan kasih sayang dengan empati, dan ini sama pentingnya bagi anak laki-laki maupun perempuan. Jika kasih sayang memiliki warna, maka pelukan akan berwarna merah muda.

h. Putih

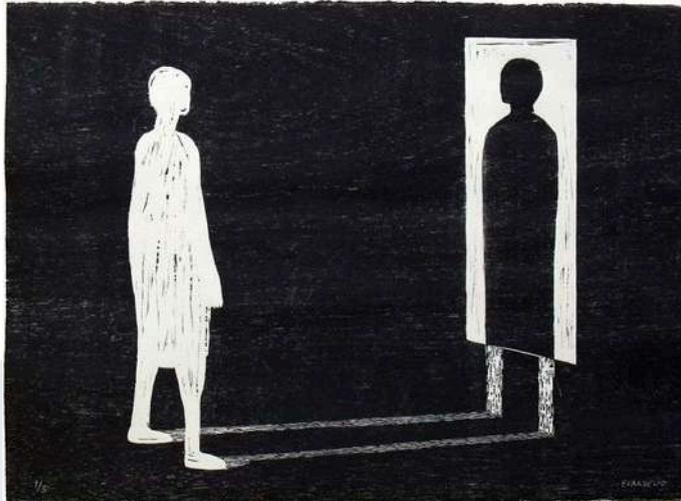


Gambar 2.37 Putih

Sumber: <https://i.pining.com/564x/20/15/27/2015...>

Haller (2019, h.84) menjelaskan bahwa warna putih sering dianggap ideal. Hal ini dikarenakan putih memancarkan kesan kemurnian serta kesederhanaan, kejelasan, dan ketenangan. Putih juga dapat memberikan rasa aman secara emosional dan menenangkan pikiran. Namun, di sisi lain, warna ini juga bisa dikaitkan dengan sifat dingin, tidak berperasaan, dan kemandulan. Putih kadang terasa jauh dan mengasingkan. Meski dapat membantu meredam kebisingan, gangguan, dan hiruk-pikuk kehidupan modern, pengaruhnya terbatas hingga menyebabkan aktivitas terhenti. Pada tahun 1950-an, fasilitas psikiatri menggunakan jaket pengekang dan ruangan berlapis putih untuk menurunkan intensitas emosi pasien.

i. Hitam



Gambar 2.38 Hitam

Sumber: <https://i.pining.com/564x/f1/52/c6/f152c6a3aa...>

Haller (2019, h.86) mengungkapkan bahwa seperti halnya merah, warna hitam murni adalah warna yang memiliki beragam karakteristik. Hitam dapat memberikan daya tarik sekaligus mewakili kedalaman dan otoritas, serta memancarkan kesan glamor, keanggunan, dan kehalusan yang banyak menarik perhatian wanita. Hitam menyerap seluruh cahaya tanpa memantulkannya kembali, yang menciptakan aura misteri, menawarkan keamanan mental dengan membangun batas, dan bahkan memberi kita ruang untuk bersembunyi. Namun, hitam murni juga bisa menonjolkan sisi negatif dari kualitas-kualitasnya yang kuat. Kekurangannya termasuk kesan dingin, jauh, menakutkan, dan terlalu serius. Orang yang terpapar hitam bisa merasa tertekan atau tercekik.

2.1.5.5 Tipografi

Cara terbaik bagi desainer ambisius untuk menghidupkan ide mereka adalah dengan menjadikan tipografi sebagai elemen kunci dalam komunikasi visual, dan memandangnya lebih dari sekadar konten teks. Landa (2019, h.35) mengatakan bahwa jenis huruf adalah sekumpulan

karakter yang memiliki kesamaan visual, yang memberikan tipografi identitas atau kepribadian tertentu. Biasanya, jenis huruf mencakup huruf, angka, simbol, aksen atau tanda diakritik, serta tanda baca. Sebagian besar istilah tipografi berasal dari teknik cetak menggunakan tipe logam, di mana huruf dicetak secara timbul di atas logam tiga dimensi yang kemudian diberi tinta. Pada masa tersebut, font merujuk pada seluruh set karakter dalam satu jenis huruf dengan ukuran, berat, dan gaya yang sama. Kini, font merupakan file digital yang mencakup semua karakter dari suatu jenis huruf dalam berbagai ukuran.

Tipografi memainkan peran penting dalam komunikasi dan merupakan elemen kunci dalam desain sebuah *website*. Tujuan utama dari *website* adalah menyampaikan informasi dan berkomunikasi dengan pengunjung. Pemilihan font sangat mempengaruhi bagaimana target audiens memandang identitas *website*. Disarankan untuk menggunakan minimal 2 dan maksimal 4 jenis font dalam desain *website* (Beaird dkk., 2020, h.167). Dabner dkk. (2020, h.180) mengatakan bahwa tipografi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) *Old-style serif typefaces*



Gambar 2.39 Karakteristik dari Garamond
Sumber: <https://i.pining.com/736x/d4/54/53/d45453...>

Dabner dkk. (2020, h.180) menjelaskan bahwa karena desain aslinya terinspirasi dari kualitas manuskrip tulisan tangan, tipografi Romawi yang telah digunakan sejak abad ke-15 ini dianggap sebagai bagian dari gaya humanis. Banyak karya klasik juga diadaptasi ulang karena alasan serupa, dan pada tahun 1930-an, sejumlah font Romawi baru dikembangkan untuk menyesuaikan dengan teknologi pencetakan logam panas monotype yang baru. Contohnya adalah *font* Romawi abad ke-20 seperti Times New Roman dan Imprint. Dalam sebuah desain, tipe *font* ini terkesan klasik.

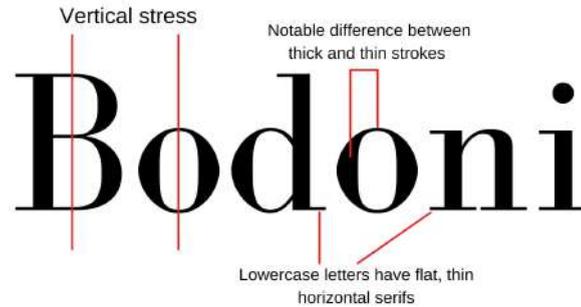
2) *Transitional Roman Fonts*



Gambar 2.40 Karakteristik dari Times New Roman
Sumber: <https://creativepro.com/wp-content/uploads/2018/...>

Memiliki tekanan vertikal, serif runcing dengan tanda kurung, serta sering menunjukkan kontras sedang hingga tinggi antara ketebalan dan lebar huruf. Desain ini mencerminkan peralihan dari gaya tradisional yang dipengaruhi oleh bentuk tulisan pena, menuju tipografi modern yang lebih didasarkan pada prinsip geometri daripada guratan pena konvensional (h.181).

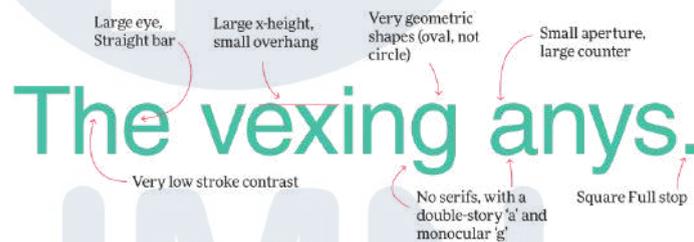
3) *Modern Serif Faces*



Gambar 2.41 Karakteristik dari Bodoni
Sumber: <https://cdn.prod.website-files.com/6009ec8cda7f3...>

Menampilkan lebar set yang sempit (dalam banyak kasus), serif halus yang horizontal, kontras tajam antara goresan tebal dan tipis, serta tekanan vertikal (h.181).

4) *Sans-Serif Typefaces*



Gambar 2.42 Karakteristik dari Helvetica
Sumber: <https://i0.wp.com/type365.com/wp-...>

Tipe sans-serif memiliki tampilan yang memberikan kesan industri dan lebih berani. Huruf-hurufnya terlihat tebal dan sering disebut sebagai *fat faces* (h.184).

2.1.5.6 *Images*

Cara *Image* merupakan representasi visual akan sesuatu, yang berbentuk fotografi, grafik, dan *frame video*. Menurut Tidwell dkk. (2020, h.278), terdapat jenis *images* dalam *website*, yaitu:

1) Fotografi



Gambar 2.43 Contoh Fotografi

Sumber: <https://media.istockphoto.com/id/1484546351/vector/...>

Menurut Tidwell dkk. (2020, h.278), suasana dalam sebuah desain dapat dibangun melalui penggunaan fotografi. Untuk produk digital di *website* dan perangkat seluler, fotografi adalah salah satu metode paling efektif untuk mendefinisikan ekspresi merek. Foto yang ditempatkan dengan tepat dapat menyampaikan cerita dengan lebih cepat dan efektif dibandingkan kata-kata. Gambar memiliki kekuatan luar biasa untuk membangkitkan emosi yang mendalam.

2) Ikon

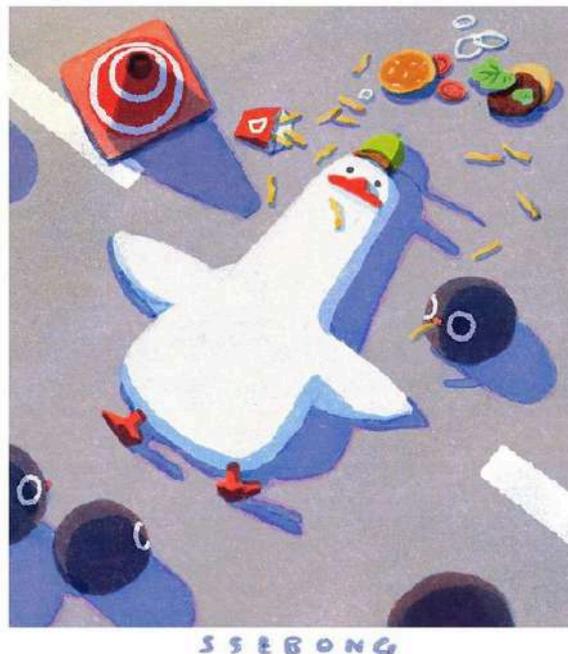


Gambar 2.44 Contoh Ikon

Sumber: <https://lh3.googleusercontent.com/64GWPJbpSJKB2hej...>

Menurut Landa (2019. h.115), ikon dan sistem ikon digunakan dalam media cetak, grafik lingkungan, maupun di layar. Mereka merupakan elemen penting dalam tampilan publik, aplikasi seluler, dan situs. Selain mempermudah pengguna dalam mengklik atau mengetuk dengan memperbesar representasi visual tautan di layar, ikon juga berfungsi sebagai singkatan visual yang bermanfaat. Pembuatan ikon, seperti halnya tipografi, fotografi, atau ilustrasi, merupakan keterampilan tersendiri. Ikon membantu pengguna memahami konsep yang kompleks dengan cepat serta memprediksi apa yang akan terjadi saat mereka mengklik atau mengetuk item (Mcmanus, 2023, h.229).

3) Ilustrasi



Gambar 2.45 Contoh Ilustrasi
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/28/db/81/...>

Menurut Witabora, gambar yang dirancang untuk menyediakan representasi visual dari informasi disebut ilustrasi. Konsep dan ide yang mendasari pesan yang ingin

disampaikan melalui grafis inilah yang menjadikan ilustrasi sangat penting. Tugas seorang ilustrator adalah menghidupkan kata-kata atau memberikan bentuk visual padanya. Mereka menciptakan bentuk visual yang mampu mengkomunikasikan ide-ide secara efektif dengan menggabungkan keterampilan praktis dan pemikiran analitis (dalam Adha, 2019, h.305).

a. Tujuan dan Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa tujuan dan fungsi yang penting menurut Witabora (dalam Adha, 2019, h.305), yaitu sebagai bentuk komunikasi dan menjadi sebuah gambar yang menyampaikan konsep atau pesan tertentu. Terdapat hubungan yang erat antara kata dan gambar; penggunaan antar teks dan gambar dapat menciptakan keindahan yang membuat ilustrasi berkembang menjadi lebih dari sekadar pelengkap teks. Selain itu, ilustrasi memiliki faktor menggugah yang bertujuan untuk membangkitkan emosi dan menghadirkan drama. Dalam konteks produksi massal dan media cetak, ilustrasi yang dibuat untuk tujuan tertentu dan ditempatkan di media tertentu memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat mempengaruhi tampilan keseluruhan. Untuk menikmati ilustrasi dengan baik, medium terbaik adalah media yang sesuai, seperti majalah, buku, dan lain-lain, di mana keseluruhan konsep visual dapat terlihat secara lengkap.

b. Ilustrasi sebagai Alat Informasi

Menurut Adha (2019, h.306), ilustrasi digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual, dan banyak ditemukan dalam berbagai sumber,

termasuk buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan literatur tentang pengetahuan alam. Melalui ilustrasi, konsep-konsep yang kompleks dapat dipahami dengan lebih mudah, karena gambar mampu menyampaikan informasi secara visual dengan cara yang menarik dan mudah diingat. Di dalam buku-buku pendidikan, ilustrasi seringkali digunakan untuk mendukung teks dan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang topik yang dibahas, sehingga pembaca, terutama siswa, dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Begitu pula dalam ensiklopedia, ilustrasi berperan penting dalam memperkaya konten informasi, menjadikannya lebih hidup dan menarik, serta membantu pembaca dalam mencerna data dan fakta yang disajikan. Selain itu, dalam literatur pengetahuan alam, ilustrasi membantu menggambarkan fenomena yang ada di alam dengan detail yang dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan ketertarikan pembaca terhadap dunia di sekitar mereka.

c. Gaya Visual

Menurut Putri & Purnengsih (2023, h.609), penggambaran sebuah karakter sangat dipengaruhi oleh pembuat karakter. Secara umum, terdapat empat klasifikasi atau aliran utama dalam gaya menggambar yang digunakan untuk menciptakan karakter, baik untuk cerita bergambar, komik, maupun animasi. Berikut ini adalah berbagai jenis gaya dalam visual:

1. Gaya Kartun

Menurut McCloud dalam Putri & Purnengsih (2023, h.609), kartun merupakan teknik penyederhanaan yang bertujuan untuk menyoroti visual tertentu yang meniru subjek spesifik. Seorang kartunis dapat menciptakan objek tanpa perlu berfokus secara mendetail seperti yang dilakukan oleh ilustrator realis. Kartunis lebih menonjolkan beberapa elemen penting daripada menghapusnya sepenuhnya. Selain itu, seorang kartunis harus memiliki keahlian dalam berbagai aspek utama kartun, seperti ekspresi, penekanan, skala, gerakan, serta teknik pewarnaan dan pencahayaan.

2. Gaya Semi Realism

Menurut Putri & Purnengsih (2023, h.610), gaya ini memadukan teknik menggambar realis dan kartun. Ilustrasi tunggal yang menampilkan karikatur menyerupai wajah dikenal sebagai semi-realis. Gaya ini terus berkembang dengan berbagai variasi. Kemampuan pembuat karakter dalam mengkombinasikan elemen kartun dan realistik menjadi faktor penting dalam menciptakan karya yang unik.

Beberapa gaya gambar terkenal yang termasuk semi-kartun adalah karakter seperti Batman, Avengers, Spider-Man, dan dari dunia Marvel. Sementara itu, gaya semi-kartun Jepang dapat ditemukan dalam karya seperti Dragon

Ball, Naruto, dan lainnya. Di tingkat lokal, contoh mencakup karakter seperti Sawung Kampret, Ali Topan, Doyok, dan sebagainya.

3. Gaya Realism

Menurut Putri & Purnengsih (2023, h.610), gaya realisme berfungsi untuk mengkomunikasikan makna melalui gambar yang menyerupai apa yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Narsen Afatara, seni dianggap realistis jika tampilannya naturalistik dan mampu menggambarkan dunia nyata seolah-olah dilihat melalui jendela kaca datar. Realisme, baik dalam arti baik maupun buruk, adalah teknik melukis yang merepresentasikan objek sebagaimana adanya dalam kehidupan nyata sehari-hari.

4. Gaya Seni Murni

Menurut Putri & Purnengsih (2023, h.610), Seni murni merupakan gaya visual yang digunakan pelukis untuk menciptakan karakter, terlepas dari apakah ia memiliki pelatihan seniman atau tidak. Karya-karyanya biasanya abstrak dan pribadi.

2.2 Digital Storytelling

Beberapa platform media digital yang mengintegrasikan elemen interaktif untuk menyajikan narasi fiksi maupun nonfiksi meliputi gim, aplikasi, VR, jurnal interaktif, dan narasi interaktif (Miller, 2020, h.559). Menurut Fadillah & Dini (2021, h.85), *digital storytelling* umumnya juga digunakan sebagai terapi mental, proses belajar-mengajar, hingga sebagai bentuk dokumentasi dari

suatu komunitas atau lembaga. Pengalaman baru yang membahas isu-isu kesehatan dapat disampaikan melalui *digital storytelling*, memberikan sudut pandang baru bagi guru terkait materi pelajaran dan metode pengajaran. Miller (2020, h.95) mengajukan teori berikut mengenai perencanaan dan persiapan dalam penceritaan:

1) *An Assortment of Storytelling*

Meskipun bagi para profesional berpengalaman, mengambil proyek bercerita digital baru bisa terasa menakutkan, setiap upaya membawa tantangan baru. Baik karena membutuhkan kreativitas segar, memanfaatkan teknologi terbaru, atau menciptakan kombinasi media yang inovatif. Mereka yang terlibat dalam hiburan interaktif modern, seperti aplikasi seluler dan produksi transmedia, hampir selalu berperan sebagai inovator. Kompleksitas konten dan tantangan interaktivitas juga sering kali menambah beban. Namun, meskipun tampaknya seperti memulai dari nol, sebenarnya kita sudah memiliki beragam instrumen dan metode yang berguna. Banyak dari metode ini telah digunakan sejak zaman Aristoteles atau bahkan oleh para pendongeng kuno, dan dapat diadaptasi untuk lingkungan digital modern. Selain itu, metode dari penulis naskah, novelis, dan bahkan aktivitas pra-elektronik seperti permainan papan, juga bisa diterapkan, tentu dengan penyesuaian. Akhirnya, keberhasilan dalam bercerita digital berasal dari integrasi yang harmonis antara alat-alat lama dan teknologi baru (Miller, 2020, h.95).

2) *Learning from Games*

Bahkan pendongeng klasik belum menciptakan alat penceritaan sekuat elemen dari video game yang mampu memberikan dorongan besar bagi narasi. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, unsur-unsur permainan telah lama digunakan dalam penceritaan linier dan nonlinier, dengan permainan sebagai bentuk interaksi sosial manusia yang kuno. Permainan tidak hanya membantu dalam penyusunan karya interaktif, tetapi juga mengajarkan pentingnya memiliki tujuan yang jelas dan hambatan untuk mencapainya, yang memicu konfrontasi dan meningkatkan ketegangan. Dalam olahraga, misalnya, tujuan

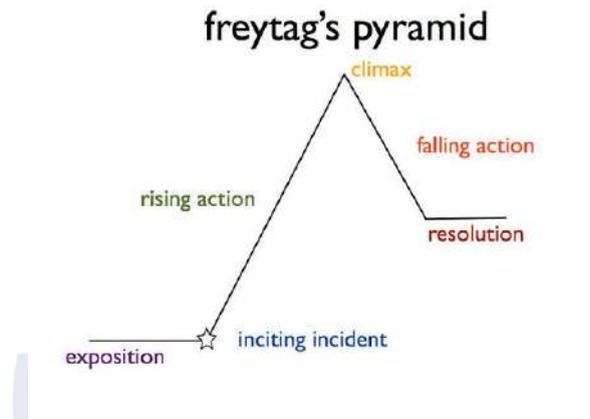
utama adalah kemenangan, dengan lawan sebagai hambatan yang harus diatasi, serupa pula dengan dinamika dalam cerita. Prinsip yang sama berlaku dalam narasi, di mana tujuan yang spesifik, mudah dipahami, sangat diinginkan, dan sulit dicapai, memberikan daya tarik yang kuat. Tanpa tujuan yang jelas, baik dalam cerita maupun permainan, akan sulit untuk mempertahankan minat penonton atau pemain. Meskipun *game sandbox* seperti *Minecraft* tampak tanpa tujuan, pemainnya tetap menciptakan tujuan mereka sendiri, menunjukkan betapa pentingnya konsep tujuan dalam media interaktif (Miller, 2020, h.96).

3) *The Storyline in Linear and Interactive Narratives*

Metode narasi linier masih efektif dalam media interaktif, ada perbedaan signifikan terkait peran alur cerita. Dalam narasi linier, plot sangat penting dan terstruktur dengan baik, sedangkan media digital yang bersifat nonlinier tidak selalu mengikuti urutan kronologis. Interaktivitas menjadi elemen penting dalam penyampaian cerita digital, tetapi juga dapat mengganggu alur cerita. Selain itu, elemen permainan bisa menjadi fokus utama, dan tingkat narasi bervariasi tergantung pada genre. Beberapa game mungkin memiliki sedikit atau tanpa narasi, sementara yang lain bisa memiliki alur cerita yang kompleks. Oleh karena itu, tidak ada pedoman pasti tentang seberapa banyak narasi yang tepat dalam sebuah proyek, karena hal ini bergantung pada genre, audiens, dan tujuan karya tersebut (Miller, 2020, h.105).

Dalam membuat *storytelling* juga, penting untuk memasukan tingkatan cerita yang terjadi selama audience membaca. Seperti saat kita membaca sebuah buku dongeng yang memiliki awal pengenalan, menuju pertentangan, klimaks, pemecahan masalah, hingga penyelesaian. Dalam teori Gustav Freytag (dalam Quesenberry & Coolsen, 2023, h.28) terdapat 5 komponen elemen yang penting dalam membuat sebuah cerita yang menarik. Freytag menyebutnya sebagai “*The Freytag's Pyramid Diagram*” dimana puncak dari piramida tersebut adalah komplikasi tertinggi yang ada pada

cerita. Berikut adalah beberapa elemen dalam membuat sebuah cerita yang menarik:



Gambar 2.46 *Freytag's Pyramid*
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/28/db/81/...>

1) *Exposition*

Pada bagian awal cerita, lingkungan, latar belakang karakter, dan peristiwa yang mendahului narasi utama diperkenalkan kepada pembaca. Bagian ini berfungsi sebagai fondasi yang memberikan konteks penting sebelum alur utama berkembang. Untuk memperkenalkan elemen-elemen ini, narator dapat menggunakan berbagai teknik, seperti kilas balik untuk menampilkan peristiwa masa lalu yang relevan, atau memberikan informasi latar yang membantu pembaca memahami kondisi dunia cerita. Selain itu, dialog antar karakter, pemikiran batin yang diungkapkan oleh karakter utama, maupun pengalaman pribadi narator dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman pembaca (Dahlstrom, 2020, h.28).

2) *Rising Action*

Selama fase aksi naik, sejumlah peristiwa penting terjadi yang mengarahkan cerita menuju klimaks, yaitu bagian yang paling menarik dan mendebarkan. Momen-momen ini tidak hanya menjadi jembatan menuju puncak cerita, tetapi juga membentuk dasar bagi

perkembangan karakter dan konflik yang semakin intens. Karena keseluruhan alur cerita sangat bergantung pada kejadian-kejadian ini, yang dimulai tepat setelah eksposisi, peristiwa-peristiwa tersebut sering kali dianggap sebagai bagian narasi yang paling signifikan. Di sinilah pembaca mulai merasakan ketegangan yang meningkat, di mana konflik yang dihadapi karakter menjadi semakin rumit. Setiap kejadian dalam fase ini dirancang untuk membangun antisipasi dan ketertarikan pembaca, membuat mereka semakin terlibat dalam perjalanan karakter (Dahlstrom, 2020, h.28).

3) *Climax*

Momen paling penting dalam sebuah narasi yang secara drastis mengubah takdir protagonis dikenal sebagai klimaks. Pada tahap ini, cerita mencapai puncak ketegangannya, di mana konflik utama mencapai titik kritis. Perubahan besar yang terjadi di momen ini sering kali menentukan arah alur cerita, apakah akan berpihak pada protagonis atau antagonis. Biasanya, protagonis berada di posisi di mana mereka harus menghadapi tantangan yang paling signifikan, yang memaksa mereka untuk mengungkapkan kekuatan tersembunyi, keterampilan yang sebelumnya belum terlihat, atau potensi yang terpendam. Inilah titik di mana karakter utama sering kali melakukan transformasi besar, baik dalam tindakan, pemikiran, maupun keyakinan, yang pada akhirnya menentukan hasil akhir cerita (Dahlstrom, 2020, h.29).

4) *Falling Action*

Protagonis dapat memenangkan konflik atau justru mengalami kekalahan ketika ketegangan antara dirinya dan antagonis mulai berkurang, yang terjadi selama fase aksi penurunan cerita. Pada titik ini, konfrontasi besar antara kedua pihak yang bertikai mulai menemukan penyelesaiannya. Perlahan, konflik utama yang

mendominasi narasi mulai terurai, memungkinkan peristiwa-peristiwa yang sebelumnya tegang dan menegangkan untuk mereda. Fase ini juga sering menggambarkan bagaimana hasil dari perjuangan protagonis dan antagonis mulai terlihat jelas, baik itu dalam bentuk kemenangan yang diperoleh dengan susah payah atau kekalahan yang pahit. Alur cerita kemudian bergerak menuju akhir, di mana konsekuensi dari ketegangan dan konflik tersebut terungkap secara penuh (Dahlstrom, 2020, h.29).

5) *Denouement*

Untuk memulihkan kondisi emosional karakter dan meredakan ketegangan serta kecemasan yang telah terbangun sepanjang cerita, konflik utama harus diselesaikan. Penyelesaian konflik ini memungkinkan para karakter untuk kembali ke keadaan yang lebih stabil, baik secara fisik maupun mental. Dalam karya berjenis komedi, penyelesaian biasanya berakhir dengan karakter utama berada di atas angin, di mana mereka berhasil mengatasi rintangan dan masalah yang dihadapi. Pada akhirnya, protagonis meraih kemenangan atau solusi yang membawa kebahagiaan dan harmoni, sering kali disertai dengan elemen humor atau kejadian tak terduga yang memberikan penutupan yang positif.

Namun, dalam sebuah tragedi, jalan cerita justru mengarah pada akhir yang lebih suram. Karakter utama tidak hanya gagal mengatasi konflik, tetapi juga seringkali berakhir dalam keadaan yang lebih buruk daripada saat mereka memulai. Penderitaan mereka bisa bersifat fisik, emosional, atau moral, di mana kesalahan mereka, nasib buruk, atau kekuatan tak terkendali membawa mereka menuju kehancuran. Akhir yang tragis ini menegaskan konsekuensi yang tak terhindarkan dari tindakan karakter dan menciptakan rasa kehilangan atau kesedihan yang mendalam bagi mereka dan para penonton (Quesenberry & Coolson, 2023, h.29).

2.2.1 *Digital Storytelling to Promote Medical Education*

Digital storytelling telah menjadi metode yang semakin populer untuk berbagai aplikasi baru dalam promosi kesehatan dan pendidikan. Pendidik mulai melihat banyak manfaat dari penerapan metode ini di kelas. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuan meningkatkan partisipasi siswa melalui penyampaian cerita yang lebih hidup dan realistis, yang melibatkan suara asli pasien. Selain itu, metode ini membantu mengembangkan keterampilan pembelajaran abad ke-21, seperti kreativitas, pembelajaran aktif, dan pemahaman lintas budaya. Di luar dunia pendidikan, para profesional kesehatan juga menggunakan *digital storytelling* untuk mengedukasi masyarakat tentang perilaku sosial dan kesehatan, serta mengurangi stigma terkait gangguan mental. Dalam proses ini, pasien sering diundang untuk mengikuti lokakarya, di mana mereka belajar membuat cerita digital. Aktivitas kreatif tersebut tidak hanya bermanfaat sebagai sarana edukasi, tetapi juga dapat memberikan dukungan emosional dan motivasi, terutama bagi pasien yang menghadapi tantangan kesehatan atau psikologis (Handoko dkk., 2023, h.19).

Sementara itu, teknologi virtual reality (VR) juga telah terbukti menjadi alat pembelajaran yang efektif di berbagai bidang, termasuk dalam pendidikan kedokteran. Miller (2020, h.582) menjelaskan bahwa VR sangat berguna dalam membantu visualisasi topik-topik yang kompleks. Sebagai contoh, saat ini mahasiswa kedokteran dapat mempelajari anatomi usus besar secara mendetail, mengenali polip, sambil mendengarkan penjelasan langsung dari seorang ahli patologi. Tidak hanya itu, teknologi ini juga memungkinkan mereka untuk mengamati detak jantung secara langsung dan dari berbagai sudut pandang, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan dengan deskripsi dalam buku teks.

Penggunaan VR tidak hanya terbatas pada pendidikan, tetapi juga telah berkembang dalam terapi dan pengobatan. Salah satu contoh adalah SnowWorld, sebuah simulasi realitas virtual yang terbukti efektif dalam

mengurangi rasa sakit yang dialami oleh pasien luka bakar selama perawatan. Selain itu, terapis juga menggunakan VR untuk membantu pasien mengatasi berbagai fobia, seperti takut terbang, mengemudi, atau laba-laba. Di Swedia, satu dari lima anak tidak bisa berenang karena takut air, meskipun negara tersebut dikelilingi oleh air. Namun, program realitas virtual berhasil membantu anak-anak ini mengatasi ketakutan mereka. VR juga digunakan untuk menangani gangguan stres pasca-trauma (PTSD) pada tentara. Dalam proyek terapi Virtual Irak, pasien ditempatkan dalam dunia virtual yang menyerupai peristiwa traumatis yang pernah mereka alami. Ketika terapi ini dilakukan dalam lingkungan yang aman dan dengan bimbingan terapis berpengalaman, pasien secara bertahap kehilangan kepekaannya terhadap pemicu kecemasan. Terapi ini dikenal dengan istilah "*prolonged exposure therapy*" atau "*immersion therapy*," dan terbukti efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan yang dialami pasien (Miller, 2020, h.583).

2.3 Desain Karakter

Kisah-kisah yang luar biasa memiliki kemampuan untuk menarik minat dan meninggalkan kesan mendalam dalam ingatan kita, bertahan selama bertahun-tahun. Namun, Bishop dkk. (2020, h.12) mengatakan bahwa kisah-kisah tersebut tidak akan memiliki daya tarik yang kuat tanpa karakter yang menjadi penggerakannya. Dalam hal ini, desain karakter memainkan peran penting. Karakter yang dirancang dengan baik menjadi elemen sentral dalam setiap narasi yang sukses. Setiap karakter memegang peranan krusial dalam perkembangan cerita, baik ketika mereka menghadapi tantangan besar dalam petualangan berbahaya maupun saat mereka menjalani kehidupan sehari-hari. Karakter-karakter ini ditemukan dalam berbagai media, seperti buku, serial televisi, *game*, dan film, namun kehadiran mereka tidak terlepas dari peran desainer karakter. Desain karakter bertanggung jawab untuk memberi kehidupan pada tokoh-tokoh dalam cerita, sehingga tanpa desain yang tepat, sebuah narasi berisiko menjadi hambar dan kehilangan daya tarik emosionalnya.

Desain karakter di berbagai belahan dunia berbeda-beda, dipengaruhi oleh budaya dan latar belakang bangsa masing-masing. Dari pengaruh Barat seperti Disney dan Pixar, hingga gaya kontinental dari industri animasi Prancis dan Eropa, serta anime Jepang, setiap wilayah memiliki karakteristik unik dalam menciptakan karakter dan menyampaikan cerita. Di barat, Disney adalah salah satu pelopor utama dengan pengaruh yang sangat besar, terutama dalam animasi Amerika Utara. Ketika membicarakan animasi barat, Disney seringkali menjadi referensi pertama yang terlintas. Salah satu perkembangan dari tradisi animasi Disney adalah Pixar, yang menonjol karena penggunaan teknologi citra komputer (CG) dalam animasi. Berbeda dengan Disney, Pixar lebih menekankan pada bentuk dan penyederhanaan dalam desain karakternya (Bishop dkk., 2020, h.13).

Harder menyatakan bahwa salah satu elemen yang paling krusial dalam desain karakter adalah kreativitas. Meskipun demikian, menciptakan karakter yang unik, mudah diingat, dan mencolok bukanlah suatu tugas yang sederhana. Banyak individu telah menjelajahi platform seperti Artstation atau Pinterest dan merasa penasaran tentang bagaimana para pencipta dapat menghasilkan konsep karakter yang luar biasa. Hasil tersebut merupakan kebetulan semata atau suatu bentuk kecemerlangan. Meskipun hal ini memungkinkan, kemungkinan besar seniman tersebut menjalani proses desain yang sistematis dan teliti, di mana setiap elemen kecil dipertimbangkan dengan cermat (2023, h.15). Karakter-karakter ini mampu meninggalkan kesan mendalam, memenangkan hati penonton karena daya tarik yang mereka miliki, bukan hanya karena penampilan fisik atau popularitas di media. Mereka membuat penonton terlibat secara emosional, membangkitkan rasa ingin tahu, dan memungkinkan penonton untuk melihat refleksi diri atau orang yang mereka kenal di dalam karakter tersebut (Bishop dkk., 2020, h.13).

Dalam merancang desain karakter, dibutuhkan beberapa metode yang dapat membantu dalam proses perancangan. Berikut merupakan metode perancangan desain karakter berdasarkan Harder (2023, h.i):

1) Berpikir Kreatif dan *Brainstorming*

Harder (2023, h.15) mengatakan, sebelum memulai sebuah proyek, sangat penting untuk melakukan perencanaan dan penelitian secara menyeluruh, terutama saat merancang karakter dan tema terkait. Misalnya, ketika menghadapi kompetisi seni bertema “pemburu harta karun”, pikiran kita seringkali langsung mengacu pada karakter populer seperti Indiana Jones atau Tomb Raider. Ini menunjukkan bagaimana budaya populer, seperti *video game* dan film, sering membentuk cara kita memandang suatu konsep. Namun, untuk menghasilkan ide yang lebih kreatif dan menarik, kita perlu melampaui asumsi-asumsi umum tersebut. Sebagai contoh, bagi seorang anak, boneka beruang bisa dianggap sebagai harta karun, atau bagi tupai, kacang yang sempurna. Dengan mempertanyakan gagasan atau definisi konvensional, sebuah proyek dapat menjadi lebih menarik.

Harder juga merekomendasikan agar kita mencari inspirasi dari berbagai media lain di luar video game dan film, seperti seni rupa, mode, teater, musik, dan alam. Penyelidikan yang lebih luas ini memungkinkan kita untuk mengenali pola karakter dan elemen visual yang berulang, yang bisa dikembangkan untuk melampaui ekspektasi umum. Dengan menggunakan teknik berpikir kreatif, kita dapat keluar dari zona nyaman dan menciptakan ide-ide baru yang orisinal (2023, h.16).

Terdapat 7 metode berpikir kreatif untuk merancang karakter desain menurut Harder (2023, h.16), yaitu:

a. Siluet dan Eksplorasi Bentuk



Gambar 2.47 Eksplorasi Bentuk
Sumber: Harder (2023, h.17)

Prosedur ini merupakan salah satu metode standar yang digunakan oleh seniman konsep dalam pembuatan karakter. Alih-alih langsung memulai dengan desain yang kompleks, mereka memulai dengan membuat sketsa berbagai bentuk atau siluet kasar. Bentuk-bentuk ini biasanya dibuat dalam skala hitam-putih atau abu-abu. Tahap pertama adalah bekerja dengan bentuk-bentuk besar dan mudah dikenali, yang kemudian diikuti dengan penambahan detail. Untuk menciptakan keragaman dan keseimbangan dalam bahasa bentuk, disarankan untuk membagi bentuk menjadi tiga kategori, yaitu besar, sedang, dan kecil.

Seniman dapat bereksperimen dengan karakter yang memiliki dada segitiga besar, kaki yang kurus, dan kaki kecil, atau dengan karakter yang mengenakan topi besar atau ponco yang mencolok. Tujuan dari proses ini adalah untuk secara bebas mengeksplorasi bentuk-bentuk tersebut guna menemukan elemen menarik yang sesuai dengan karakter yang sedang dikembangkan. Proses ini dilakukan secara cepat tanpa fokus pada detail. Penulis juga menyarankan penggunaan buku sketsa atau perangkat lunak seperti Photoshop untuk membuat thumbnail kecil guna mendukung proses ini (h.16).

b. Sketsa



Gambar 2.48 Sketsa
Sumber: Harder (2023, h.18)

Sketsa merupakan metode yang efektif untuk mulai mengeksplorasi sebuah topik tanpa terlalu memikirkan detail yang mendalam. Karena lebih fleksibel dan mendukung pengembangan karakter, banyak seniman, termasuk beberapa rekan penulis, lebih memilih menggambar sebagai teknik brainstorming. Dalam proses menggambar, seniman dapat membayangkan situasi atau interaksi yang mungkin dialami oleh karakter, termasuk bagaimana mereka bereaksi terhadap kejutan atau penghinaan, ekspresi wajah yang muncul, serta gerakan dan isyarat tubuh. Kepribadian dan sikap karakter sangat terbentuk melalui pendekatan awal ini.

Karena belum menjadi prioritas pada tahap ini, beberapa sketsa mungkin digambar menggunakan pena dan terlihat lebih realistis, sementara sketsa lainnya mungkin memiliki garis besar yang kasar dan berlebihan. Eksperimen dan eksplorasi berbagai versi karakter menjadi proses yang memuaskan dan menyenangkan saat memulai proyek baru dengan bahasa bentuk tertentu. Fokus utama pada tahap ini adalah

mengembangkan empati dan pemahaman terhadap karakter, bukan menghasilkan desain akhir yang sempurna (h.17).

c. Kuota

Pendekatan ini mudah dipahami, dengan tujuan utama menghilangkan alternatif yang umum dan jelas. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kita sering memiliki prasangka tertentu terhadap sebuah topik, dan sering kali dibutuhkan usaha yang cukup untuk mengatasi kendala tersebut. Oleh karena itu, sangat menguntungkan untuk menghasilkan beberapa desain sebelum memilih desain akhir. Misalnya, jika topiknya adalah "Pemburu Harta Karun," sebaiknya tidak langsung memilih desain pertama yang menarik perhatian. Sebaliknya, buatlah sepuluh desain tambahan, dengan sengaja memperhatikan perbedaan antara masing-masing desain. Dengan cara ini, proses desain akan mendorong eksplorasi solusi tambahan dan menghindarkan dari keputusan desain yang paling umum (h.18).

d. Pertanyaan 'What if..'

Metode ini mendorong pemikiran inovatif dan tidak konvensional. Pendekatan ini dapat diterapkan pada keseluruhan konsep karakter atau pada detail-detail kecil seperti pakaian dan senjata. Menerapkan metode ini pada setiap elemen mungkin berlebihan, tetapi fokus pada elemen-elemen tertentu dapat menciptakan poin-poin menarik dalam desain. Sebagai contoh, karakter utama dalam cerita memiliki amulet, sebuah pusaka keluarga tua yang memiliki kekuatan magis. Amulet ini perlu menjadi pusat perhatian, meskipun ada kekhawatiran bahwa ukurannya terlalu kecil dan sulit terlihat dalam desain keseluruhan.

Untuk mengatasi hal tersebut, dapat diajukan pertanyaan seperti "Bagaimana jika amulet menjadi satu-satunya elemen dalam

desain yang berwarna merah?", "Bagaimana jika karakter adalah peri kecil dan amulet hampir sebesar tubuhnya?", "Bagaimana jika amulet digunakan sebagai penutup mata karakter?", "Bagaimana jika amulet membesar menjadi perisai ketika kekuatannya digunakan?", dan "Bagaimana jika amulet tertanam di dada atau punggung karakter sebagai tato besar?" (h.19).

e. Menantang Hal yang Mustahil

Pendekatan ini menunjukkan cara mengembangkan karakter dengan memanfaatkan pertanyaan "bagaimana jika." Dengan mencoba membuat karakter cocok dengan situasi atau lawan yang tampaknya sulit, kita bisa mendapatkan ide-ide kreatif dan menarik. Contohnya adalah Olaf dari film Frozen. Meskipun salju dan panas sangat bertolak belakang, Olaf yang merupakan manusia salju justru menyukai matahari dan bernyanyi tentang musim panas. Ini membuktikan bahwa perpaduan antara dua hal yang berlawanan dapat menghasilkan karakter yang unik dan menonjol (h.20).

f. Masukan Acak

Ini adalah teknik yang memanfaatkan input acak, baik verbal maupun visual, untuk mendapatkan inspirasi desain. Meski inspirasi juga bisa diambil dari folder referensi yang ada, penulis sering kali menggunakan generator kata atau gambar acak secara online. Tujuannya adalah memasukkan elemen-elemen acak ini ke dalam desain secara kreatif dan logis, bukan hanya sekadar menambahkannya tanpa alasan.



Gambar 2.49 Contoh Masukkan Acak
Sumber: Harder (2023, h.21)

Salah satu tantangan adalah bagaimana menggabungkan elemen-elemen ini dengan masuk akal. Misalnya, jika sedang merancang karakter *Gnome* di taman dan kata "teko" muncul secara acak, *Gnome* tersebut mungkin memakai tutup teko sebagai topi atau perisai (h.21).

g. Batasan Acak

Keterbatasan acak bisa menjadi tantangan menarik, terutama ketika seseorang merasa terjebak dalam pola berulang atau pilihan desain yang terlalu umum. Dengan menetapkan batasan terkait materi, konten, atau metode, kreativitas dapat terdorong lebih jauh, terutama saat seseorang cenderung menggambar wajah yang sama atau sebagian besar karakternya berupa wanita berusia dua puluhan. Batasan ini bersifat pribadi dan memerlukan refleksi terhadap kebiasaan menggambar, seperti kebiasaan menggunakan perangkat digital atau menciptakan karakter yang selalu sempurna. Batasan acak, seperti mendesain karakter dalam bingkai persegi atau membatasi palet warna menjadi dua warna, dirancang untuk mendorong keluar dari zona nyaman. Meskipun spesialisasi di bidang tertentu bermanfaat, fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi dengan berbagai proyek dan

gaya adalah keterampilan penting dalam industri yang sangat kompetitif (h.22).

2) Membuat Personalitas

Salah satu tahap paling krusial dalam proses desain adalah memahami kepribadian karakter sebelum fokus pada elemen visualnya. Seniman sering kali memulai dengan mempertimbangkan ukuran, pakaian, atau jenis tubuh karakter, tetapi yang lebih penting adalah terlebih dahulu menanyakan siapa karakter yang akan dirancang. Pertanyaan ini berkaitan dengan kepribadian karakter, bukan tentang bentuk visual, warna, atau gaya. Desain yang didasarkan pada kepribadian dan perspektif dunia karakter akan lebih kredibel karena mencerminkan pemahaman karakter sebagai individu. Sebagai contoh, seorang pria tua yang telah lama tinggal di hutan dan menghadapi cuaca buruk akan terlihat berbeda dibandingkan dengan karakter lainnya. Keaslian desain akan semakin diperkuat oleh elemen seperti bekas luka, mantel dari bulu tebal, dan objek yang terbuat dari bahan alternatif karena kelangkaan logam. Sikap dan sifat karakter juga dapat terlihat dari postur tubuhnya, seperti punggung yang membungkuk dan kepala yang menunduk (h.24).

3) Keragaman dan Stereotip

Dalam proses desain karakter, setiap elemen seperti jenis kelamin, warna kulit, pakaian, sikap, postur, dan ekspresi sangat berperan dalam menyampaikan pesan keseluruhan yang ingin diungkapkan oleh seniman, baik secara psikologis maupun fisik. Oleh karena itu, menjadi seorang seniman membawa tanggung jawab yang sering kali diabaikan, baik secara sengaja maupun tidak. Setiap desain karakter bisa mencerminkan sudut pandang tertentu, seperti pandangan umum tentang seorang ibu atau remaja laki-laki, yang dipengaruhi oleh media, latar belakang budaya, dan pengalaman pribadi.

Meskipun sering dianggap terlalu umum, stereotip dalam desain dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan konsep dengan cepat melalui bahasa visual yang dapat dipahami oleh banyak orang. Misalnya,

karakter dengan mata besar biasanya terlihat lebih polos, sementara karakter dengan kepala besar sering diasosiasikan dengan kecerdasan. Namun, penggunaan stereotip yang berlebihan bisa menjadi masalah, terutama jika stereotip tersebut mengabaikan atau memberikan gambaran negatif tentang kelompok minoritas. Contohnya, pahlawan sering kali digambarkan sebagai individu kulit putih, sementara penjahat cenderung berasal dari kelompok ras tertentu (h.37).

4) Referensi dan *Moodboard*

Pentingnya mengumpulkan berbagai referensi visual dalam proses desain karakter, terutama ketika konsep mulai berkembang setelah fase brainstorming, sangat ditekankan. Konsep perpustakaan visual, yang merupakan kumpulan referensi visual yang dibangun dari pengalaman melihat, belajar, dan menggambar selama bertahun-tahun, menjadi salah satu poin utama. Seorang seniman berpengalaman yang telah menghabiskan ratusan jam untuk mempelajari anatomi tangan mungkin tidak selalu memerlukan referensi untuk pose yang mereka buat. Sebaliknya, seniman pemula biasanya memerlukan lebih banyak referensi untuk memastikan anatomi dan perspektif yang tepat.



Gambar 2.50 Contoh *Moodboard*
Sumber: Harder (2023, h.21)

Saat merancang karakter baru, dimulai dengan membuat *moodboard*, yang merupakan kumpulan referensi yang akan digunakan selama proses desain. *Moodboard* tersebut mencakup berbagai kategori referensi, seperti kepribadian, fitur fisik, aspek teknis, aksesoris, pencahayaan/suasana, dan gaya. Untuk menjaga fokus pada elemen tertentu sambil tetap menghasilkan ide-ide baru, penulis biasanya memilih empat hingga enam item untuk setiap kategori. Meskipun lebih banyak item dapat ditambahkan, hati-hati agar tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di *Pinterest* dalam pencarian referensi, karena mood board yang terlalu ramai akan menyulitkan fokus pada elemen yang paling penting. Selain itu, penulis juga memberikan contoh *moodboard* 'kecil' yang menunjukkan gambar-gambar pilihan yang digunakan untuk desain tertentu (h.47).

5) *Style*

Style dapat dipahami sebagai ungkapan individualitas seorang seniman. Ini mencakup media, alat, dan teknik yang digunakan, serta cara seniman mengubah bentuk, komposisi, warna, dan elemen lainnya. Proses mengembangkan *style* pribadi bisa memakan waktu, tergantung pada preferensi masing-masing individu. Beberapa seniman lebih memilih untuk bekerja dengan cepat dan menggunakan pendekatan yang lebih kasar, sementara yang lain lebih menikmati menciptakan karya yang realistis dan detail. Banyak seniman memiliki *style* yang mudah dikenali, sehingga hanya dengan melihat salah satu karya mereka, bisa langsung tahu siapa penciptanya. Ini terkadang terlihat jelas melalui teknik arsir, palet warna tertentu, bentuk mata, atau sapuan kuas yang digunakan. Memiliki gaya yang khas dapat membantu menonjol dalam persaingan dan mendapatkan pekerjaan, tetapi kemampuan untuk beradaptasi dengan estetika orang lain juga sangat berharga (h.56).

6) Membuat Paket Desain Karakter

Kumpulan karya seni yang dibuat untuk merancang karakter dengan jelas dan terperinci harus disertakan dalam paket desain karakter. Untuk memungkinkan seniman lain menciptakan karakter dengan cara yang serupa, baik dalam format 3D maupun animasi, perlu disiapkan *turnaround*, lembar ekspresi, render, pose, dan render. Dalam profesi ilustrasi yang seringkali bergerak cepat, klien mungkin meminta ilustrator untuk mengirimkan paket desain karakter dalam waktu kurang dari seminggu. Namun, jika bekerja di studio, mungkin akan diberikan waktu beberapa minggu atau bahkan bulan untuk mengembangkan dan menyelesaikan paket tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa semua pihak memiliki ekspektasi yang sama sejak awal dengan membahas cakupan dan biaya paket desain karakter.

7) Proses Render

Dalam tahap ini, Harder (2023, h.89) berupaya memberikan pendekatan langkah demi langkah untuk merender gambar, menekankan sifat pribadi dari proses tersebut yang bergantung pada preferensi dan metode masing-masing seniman. Pentingnya eksplorasi berbagai teknik untuk menemukan gaya yang paling cocok, serta berbagi pengalamannya dalam menyadari peran yang lebih tepat untuk dirinya sebagai *concept artist* ketimbang *illustrator*. Dengan mengakui tantangan yang dihadapi dalam merender gambar lengkap, ini menunjukkan bagaimana membagi proses menjadi langkah-langkah yang lebih sederhana dapat membuatnya lebih mudah dihadapi. Harder (2023, h.89) merekomendasikan beberapa sumber untuk pemahaman lebih dalam sebelum melanjutkan, dan kemudian memberikan panduan yang jelas dan terstruktur untuk setiap tahap merender gambar, dari sketsa hingga penyelesaian akhir, yaitu:

- a. Sketsa atau *lineart*, akan lebih baik untuk memulai karya seni dengan sketsa. Dengan cara ini dapat memastikan bahwa

- perspektif, anatomi, dan elemen lainnya tetap terjaga saat melukis, meskipun hanya dalam bentuk gambar kasar.
- b. Warna dasar, setiap elemen dibuat pada lapisan terpisah, sehingga akan lebih mudah untuk melakukan penyesuaian bila diperlukan. Dengan kata lain, warna kulit, pakaian, dan rambut semuanya berada di lapisan yang berbeda. Bagi yang bekerja di bagian produksi, ini sangat penting untuk diperhatikan khususnya pada hal ini.
 - c. Variasi warna, menciptakan skema warna yang lebih menarik secara visual. Bentuk datar dengan satu warna cenderung terlihat lebih kartun. Sementara itu, menambahkan variasi pola (misalnya untuk meniru tekstur kulit) memberikan kesan lebih realistis. Melakukan pemeriksaan nilai pada tahap ini juga akan membantu memastikan bahwa harus memiliki rentang yang terfokus dan seimbang.
 - d. Mengatur *keylight*, proses ini dipengaruhi oleh lokasi, intensitas, dan jarak cahaya.
 - e. Bayangan dan *cast*, lapisan bayangan secara otomatis akan berada di bawah warna dan abu-abu jika mengaturnya ke *multiply*.
 - f. Pantulan cahaya, terjadi ketika cahaya memantul dari permukaan lain, sehingga menghasilkan penyebaran cahaya yang lebih banyak dibandingkan sebelumnya.
 - g. *Ambient light*, ini sangat efektif untuk pemandangan luar ruangan.
 - h. *Rim Light*, diletakkan di belakang subjeknya, mengikuti *outline (rim)*.
 - i. Hamburan bawah permukaan, terjadi ketika cahaya menembus suatu zat transparan atau tembus cahaya, sehingga memberikan kesan bahwa zat tersebut tampak bercahaya. Contoh paling jelas adalah kulit manusia, di mana area seperti hidung, telinga, dan jari memancarkan cahaya merah ketika diterangi oleh cahaya yang menembusnya.

- j. Pemolesan dan efek, setelah merasa puas dengan hasil akhirnya, bisa mulai menambahkan secara manual *paint* di atasnya.

2.4 Inferiority Complex

Lola & Tzetzis (2020) menjelaskan bahwa mahasiswa lebih rentan mengalami masalah kesehatan mental karena tekanan dari belajar dan bekerja, ketidakjelasan dalam komunikasi antarpribadi, serta perbedaan ideologi yang tajam akibat hilangnya atau menurunnya keunggulan dalam kelompok yang sama setelah masuk ke perguruan tinggi. *Inferiority complex* ditandai dengan perasaan inferioritas yang berlebihan dan tidak proporsional, yang menyebabkan pandangan negatif terhadap diri sendiri, seperti merasa tidak berharga serta ketidakmampuan dalam menghadapi tantangan (Cahyaningtyas dkk., 2020, h.3). Menurut Adler (2013), *inferiority complex* dianggap sebagai kondisi abnormal karena mewakili dimensi tambahan dari perasaan tersebut, yang seringkali menghasilkan dampak yang tidak diinginkan. Ada empat faktor eksternal yang diketahui memicu perasaan rendah diri, yaitu sikap orang tua atau pola asuh, kondisi sosial yang kurang menguntungkan (seperti status ekonomi, keadaan keluarga, dan ras), kelemahan fisik, serta keterbatasan mental (Cahyaningtyas dkk., 2020, h.3). Selain itu, sejumlah faktor seperti kepercayaan sosial, kemampuan akademis, harga diri, penampilan fisik, dan keterampilan fisik juga dapat menjadi indikator adanya *inferiority complex*.

2.4.1 Karakteristik Inferiority Complex

Kecemasan merupakan salah satu tanda paling jelas dari *inferiority complex*. Individu yang mengalami kecemasan lebih tinggi cenderung lebih neurotik (Wiguna & Yunita, 2019). Orang tersebut sering merasa perlu untuk berbagi tentang ketidakcukupan perasaannya kepada orang lain, dan jika tidak melakukannya, ia akan merasa cemas, meskipun ia juga tidak ingin orang lain mengetahuinya. Menurut Lin dalam Salsabil dkk. (2023, h.57), mengkritik orang lain adalah salah satu strategi agresif yang digunakan untuk menyembunyikan rasa rendah diri. Hal ini menunjukkan bahwa komentar

yang dimaksudkan untuk menyakiti atau meremehkan orang lain sebenarnya berakar pada perasaan tidak mampu.

Kecemasan dan perasaan tidak aman merupakan gejala umum dari emosi yang tidak sehat, bahkan dapat menyebabkan perilaku menyimpang atau tidak normal (Moningka & Midori, 2019). Kekhawatiran ini sering kali muncul karena rendahnya harga diri atau perasaan tidak mampu yang mendalam. Orang yang mengalami kecemasan mungkin menunjukkan perilaku seperti menarik diri dari situasi sosial, menjadi sangat peka terhadap kritik, atau kesulitan menjalani aktivitas sehari-hari. Selain itu, perasaan ketidakamanan yang mendasari kecemasan ini sering kali mengganggu hubungan interpersonal dan mempengaruhi kinerja individu di berbagai aspek kehidupan, seperti pekerjaan dan pendidikan.

2.4.2 Faktor Penyebab Inferiority Complex

Menurut Ratner dalam Jumino & Khoiriah (2023, h.722), perasaan *inferiority complex* sebagian besar dipengaruhi oleh lima faktor utama yang dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu jenis kelamin, pola asuh orang tua, kondisi keluarga, status sosial ekonomi, serta kekurangan atau perbedaan fisik. Setiap faktor ini berkontribusi secara signifikan dalam membentuk perasaan dan persepsi diri individu, terutama dalam masa-masa perkembangan yang krusial, seperti masa kanak-kanak dan remaja. Misalnya, perbedaan jenis kelamin berpengaruh pada cara seseorang diperlakukan dalam lingkungan sosialnya, sementara status sosial dan ekonomi mempengaruhi akses terhadap sumber daya yang mendukung perkembangan diri.

Selain itu, pola asuh yang diterapkan orang tua memiliki dampak yang sangat besar pada perkembangan emosional anak. Schultz, dalam Jumino & Khoiriah (2023, h.722), menjelaskan bahwa anak-anak yang diabaikan atau tidak mendapatkan perhatian yang memadai dari orang tua sering mengalami perasaan tidak berharga, malu, cemas, dan putus asa. Kondisi ini dapat mengarah pada gangguan emosional yang lebih serius, seperti depresi atau

kecemasan yang berkelanjutan. Di sisi lain, anak-anak yang dimanjakan atau terlalu dilindungi juga tidak lepas dari masalah emosional. Mereka cenderung memiliki harga diri yang rendah meskipun mendapatkan perhatian yang berlebih. Anak-anak ini mungkin tumbuh menjadi narsis, kurang memiliki empati terhadap orang lain, dan sulit memahami perasaan orang di sekitarnya. Dengan demikian, cara orang tua mendidik dan merawat anak mereka memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk perkembangan emosional, harga diri, dan kesejahteraan psikologis anak di kemudian hari.

Retznik dalam Yang dkk. (2023) mengatakan bahwa remaja perempuan dengan keterbatasan fisik berada dalam posisi yang sangat rentan, terutama ketika mereka merasa tidak sesuai dengan standar kecantikan yang ditampilkan oleh media. Standar ini sering kali menekankan aspek-aspek fisik yang tidak mungkin dicapai oleh individu dengan disabilitas, sehingga menciptakan tekanan tambahan bagi mereka. Ketidakmampuan untuk memenuhi gambaran ideal ini membuat mereka lebih rentan terhadap perlakuan negatif di lingkungan sosial, termasuk pengucilan, *bullying*, atau stereotip negatif yang semakin memperburuk rasa ketidakmampuan mereka.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan sebelumnya sebagai penyebab *inferiority complex*, penelitian Alam dan Kabir yang dikutip dalam Cahyaningtyas dkk. (2020, h.4) menemukan bahwa lingkungan pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang memicu rasa rendah diri pada siswa. Siswa menghabiskan sebagian besar waktunya di lingkungan sekolah atau belajar, sehingga aspek-aspek dari lingkungan ini memiliki dampak yang lebih signifikan terhadap pembentukan perilaku, sikap, dan pandangan mereka terhadap diri sendiri. Misalnya, interaksi dengan guru, teman sebaya, atau sistem penilaian akademis yang ketat dapat mempengaruhi rasa percaya diri dan bagaimana siswa memandang kemampuan mereka. Jika lingkungan pendidikan tidak memberikan dukungan yang cukup atau malah menciptakan tekanan berlebihan, siswa dapat mulai merasa tidak mampu bersaing dengan rekan-rekannya. Mereka mungkin mengalami rasa tidak berharga atau merasa

kurang kompeten, terutama jika lingkungan tersebut lebih menekankan hasil akhir daripada proses pembelajaran. Ketidakmampuan untuk memenuhi ekspektasi akademis yang tinggi atau mengalami perbandingan yang terus-menerus dengan teman-teman yang dianggap lebih berhasil, dapat memperparah perasaan rendah diri ini.

2.4.3 Dampak dari Inferiority Complex

Parnawi (2020, h.138) mengutip Syah, yang juga merujuk kepada Muhibbin Syah, bahwa prestasi belajar atau hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah atau pesantren, yang dinyatakan melalui skor yang diperoleh dari tes pada materi tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh suatu mata pelajaran, yang biasanya ditunjukkan melalui nilai ujian atau penilaian dari guru. Berdasarkan penjelasan ini, prestasi belajar dapat disimpulkan sebagai derajat keberhasilan yang dicapai dari usaha atau kegiatan belajar, yang memberikan kepuasan emosional bagi individu. Namun, kondisi ini juga sering mendorong individu untuk membandingkan diri dengan orang lain yang dianggap lebih beruntung, sehingga melahirkan perasaan ketidakmampuan, kegagalan, dan ketidakberdayaan, yang pada akhirnya memicu pola pikir yang tidak progresif.

Apabila rasa rendah diri tidak diatasi, masalah serius dapat muncul dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, terutama bagi individu yang terus mengalami kondisi tersebut. Menurut Cahyaningtyas dkk. (2020, h.4), terdapat banyak kasus di mana siswa yang memiliki *inferiority complex* juga cenderung mengalami tingkat frustrasi dan kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa lainnya. Kondisi ini berkontribusi pada rendahnya prestasi akademik mereka, meskipun pada dasarnya siswa-siswa tersebut memiliki kemampuan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. *Inferiority complex* menimbulkan keyakinan bahwa mereka tidak mampu, yang pada

akhirnya berdampak negatif pada banyak bidang kehidupan mereka, khususnya interaksi sosial.

Mahasiswa yang menderita *inferiority complex* seringkali merasa terisolasi dan kesulitan membangun hubungan sosial yang sehat (Yang dkk., 2020). Mereka merasa tidak cukup berharga atau layak untuk diterima dalam lingkungan pergaulan mereka, yang bisa mengakibatkan perasaan tidak aman. Lebih jauh lagi, jika *inferiority complex* ini terus berlanjut tanpa adanya penanganan atau dukungan yang tepat, siswa tersebut berisiko melakukan perilaku berbahaya, baik bagi diri mereka sendiri maupun orang lain di sekitarnya. Upaya untuk menyembunyikan *inferiority complex* terkadang bisa mendorong mereka untuk berperilaku seolah-olah lebih baik atau lebih unggul dari yang lain. Bahkan, ada kemungkinan mereka mengembangkan kecenderungan untuk bersikap agresif atau melakukan tindakan kekerasan sebagai bentuk kompensasi atas perasaan rendah diri tersebut (Cahyaningtyas, 2020, h.4).

2.4.4 Cara Mengatasi Inferiority Complex

Menurut Hauck dalam Cahyaningtyas dkk. (2020, h.5), *rational emotive behavioral therapy* menawarkan tiga teknik yang secara efektif dapat menurunkan *inferiority complex*. Tiga teknik tersebut adalah:

1) Mengembangkan Kepercayaan Diri Terhadap Kinerja

Tampak jelas bahwa mempelajari berbagai keterampilan merupakan salah satu strategi termudah untuk mengatasi mentalitas *inferiority complex*. Sebagai contoh, seorang siswa yang memiliki beragam keterampilan seperti keahlian dalam musik atau olahraga akan merasa lebih percaya diri saat melaksanakan tugas-tugas yang berkaitan dengan kemampuan tersebut. Di sisi lain, siswa yang tidak memiliki keterampilan tersebut cenderung merasa rendah diri bahkan sebelum memulai tugas yang dihadapi.

2) Dapatkan Rasa Hormat dari Orang Lain

Terdapat tiga definisi rasa hormat, yaitu penghormatan, kekaguman, dan apresiasi. Siswa dapat mengurangi rasa rendah diri mereka dengan berbuat baik dan menjadi contoh yang baik bagi orang lain. Jika seseorang memperlakukan kita dengan baik, kita seharusnya membalas kebaikan tersebut. Jika seseorang melakukan tindakan yang menyakiti kita, meskipun hanya secara verbal dan sekali, kita perlu memaafkannya dan berperilaku wajar. Namun, jika seseorang menganiaya kita lebih dari tiga kali dan dengan cara yang serius, kita bisa memperbaiki situasi tersebut, tetapi harus dilakukan tanpa menggunakan kekerasan atau kemarahan. Sebaliknya, kita harus membuat mereka merasa tidak nyaman dengan perilaku buruk mereka.

3) Jangan Pernah Memberi Nilai pada Diri Sendiri

Metode ini secara konsisten membantu saya menghadapi masalah rasa rendah diri yang saya alami. Saya selalu berusaha untuk tidak mengkritik atau menghakimi tindakan saya, karena hal tersebut seringkali menyebabkan munculnya kritik diri yang negatif.

2.5 Dewasa Awal

Seseorang dapat dianggap sudah mencapai kedewasaan jika ia mampu bertanggung jawab atas kesalahan yang dilakukan di masa lalu. Masa peralihan antara remaja dan dewasa disebut dengan masa dewasa awal. Periode ini ditandai dengan peralihan dari ketergantungan ekonomi menuju kemandirian, pengambilan keputusan secara mandiri, serta pandangan masa depan yang lebih realistis dan pragmatis. Menurut Santrock, sebagaimana dikutip oleh Putri (2019, h.36), istilah masa dewasa awal digunakan untuk menggambarkan fase antara masa remaja dan masa dewasa. Kelompok usia ini, yang mencakup rentang 18 hingga 25 tahun, dikenal dengan kecenderungan untuk bereksperimen dan menjelajahi berbagai hal. Proses transisi ini ditandai oleh perubahan yang berkelanjutan sebagai bagian dari perjalanan remaja menuju kedewasaan.

2.5.1 Ciri-Ciri Dewasa Awal

Menurut Hurlock, sebagaimana dikutip oleh Jannah dkk. (2021, h.123), terdapat beberapa karakteristik yang perlu dipahami terkait masa dewasa awal, terutama oleh orang tua dan pendidik. Karakteristik ini penting untuk diperhatikan dalam mendukung perkembangan individu di tahap ini.

1) Masa dewasa awal sebagai masa pengaturan

Setelah seseorang mencapai kedewasaan, masa kebebasan mereka berakhir dan mereka harus menerima serta menjalankan aturan dan tanggung jawab yang baru.

2) Masa dewasa awal sebagai usia produktif

Karier seseorang cenderung mengalami peningkatan setelah mereka menikah dan membangun sebuah keluarga.

3) Masa dewasa awal sebagai masa bermasalah

Ketidakmampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar menjadi penyebab utama masalah perkawinan dan pekerjaan yang dihadapi saat ini.

4) Masa dewasa awal sebagai masa ketegangan emosional

Stres terkait pekerjaan yang disebabkan oleh tujuan yang tidak tercapai atau kekhawatiran tentang status pernikahan sebagai orang tua sering menjadi sumber utama ketegangan. Ketakutan dan kecemasan adalah manifestasi umum dari stres emosional. Tingkat kecemasan atau kepanikan yang dirasakan biasanya bergantung pada seberapa efektif seseorang dapat mengatasi masalah yang dihadapi, serta sejauh mana mereka berhasil atau gagal melewati hambatan tersebut.

5) Masa dewasa awal sebagai masa keterasingan sosial

Pada tahap ini, banyak orang mengalami isolasi karena mereka terlalu sibuk dengan aktivitas pribadi dan cenderung mengabaikan interaksi dengan teman serta keluarga.

6) Masa dewasa awal sebagai masa komitmen

Pada tahap ini, individu mulai membentuk pola hidup baru dan menjalin komitmen-komitmen yang baru.

7) Masa dewasa awal sebagai masa ketergantungan

Pada tahap ini, beberapa individu masih bergantung pada orangtua untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka.

8) Masa dewasa awal sebagai masa perubahan nilai

Pada tahap ini, nilai-nilai individu mengalami perubahan akibat pengaruh pengalaman dan interaksi sosial.

9) Masa dewasa awal sebagai masa penyesuaian diri dengan cara hidup baru

Selama tahap ini, banyak penyesuaian yang perlu dilakukan karena rencana yang mereka buat di masa kecil sudah tidak relevan atau tidak selaras dengan gaya hidup modern yang mereka jalani.

10) Masa dewasa sebagai masa kreatif

Ekspresi kreativitas saat ini dapat diamati melalui bakat dan minat individu, serta kesempatan yang ada untuk merealisasikan semua impian mereka.

2.5.2 Karakteristik Dewasa Awal

Masykuroh dkk. (2022, h.173) mengatakan bahwa memanfaatkan karakteristik masa dewasa awal sebagai pengidentifikasi yang membedakannya dari fase lainnya. Berikut adalah karakteristik dewasa awal:

1. Gaya hidup personal berkembang.
2. Menjalin hubungan yang positif dengan orang lain.
3. Berkomitmen dan berkompetensi.
4. Mengambil keputusan terkait karier, pernikahan, dan peran sebagai orang tua.
5. Meningkatnya pemikiran rasional dalam upaya memahami dan menguasai dunia.
6. Bertambahnya pengalaman hidup dalam bidang pendidikan, kehidupan pribadi, dan karier.

2.5.3 Perkembangan Psikologi Dewasa Awal

Masykuroh dkk. (2022, h.176) menyatakan bahwa perkembangan otak dan kognitif saling berkaitan. Pada awal masa dewasa, terjadi penurunan bertahap dalam kepadatan sel otak. Meski demikian, sel-sel yang rusak dapat sebagian digantikan melalui peningkatan koneksi otak, terutama pada individu yang tetap aktif secara fisik dan mental. Kapasitas lebih besar akan tersimpan dalam sel-sel baru ini, memungkinkan mereka untuk menjalankan tugas yang lebih kompleks di masa depan.

1) Perkembangan Kognitif

a) Perkembangan Pemikiran Postformal

Tahap awal dewasa membawa perubahan signifikan dalam cara berpikir manusia. Pada masa ini, individu cenderung melihat masyarakat secara lebih praktis, yang dapat mengubah pemikiran idealis mereka. Labouvie menyatakan bahwa kemampuan berpikir lebih praktis dan konkret merupakan tanda kedewasaan. Menurut McConnell & Philipchalk dalam Masykuroh dkk. (2022, h.176), kapasitas kognitif individu terus berkembang selama periode ini. Namun, bakat tidak selalu meningkat, ada kalanya kemampuan mengalami penurunan.

b) Perkembangan Memori

Memori adalah salah satu aspek kognitif yang sering dikaitkan dengan perkembangan orang dewasa seiring bertambahnya usia. Kemampuan seseorang untuk mengingat sesuatu sangat dipengaruhi oleh pengalaman hidupnya.

c) Perkembangan Intelejensi

Individu mencapai potensi kognitif penuh mereka pada awal masa dewasa. Namun, sebagaimana dibahas dalam bab sebelumnya, mungkin ada hambatan dalam perkembangan ini, sehingga penurunan kemampuan kognitif juga mulai tampak pada tahap awal masa dewasa.

2) Perkembangan Sosial

Menurut Masykuroh dkk. (2022, h.176) terdapat beberapa macam perkembangan sosial, yaitu:

a) Perkembangan Psikososial

Individu berkembang secara lebih luas dan kompleks pada awal masa dewasa, terutama saat terlibat dalam interaksi sosial dan hubungan intim. Berbagai pengalaman yang dilalui di awal masa dewasa telah mengubah sikap dan pola pikir mereka. Pencapaian kapasitas kognitif yang optimal juga berkontribusi terhadap perubahan ini. Seiring dengan perkembangan sosial, orang dewasa awal berusaha untuk mempertahankan hubungan dengan pasangan, keluarga, dan rekan kerja.

b) Keintiman Hubungan Individu

Kemampuan untuk membangun ikatan yang lebih dekat dengan orang lain adalah syarat untuk mencapai keintiman.

Dalam hubungan yang erat, individu akan memberikan perhatian sepenuhnya dan menjadi teman yang dapat diajak berbagi berbagai hal dalam berbagai situasi.

c) Cinta

Cinta adalah emosi yang berkembang dalam diri seseorang sejak lahir. Namun, pada tahap dewasa, cinta menjadi lebih tulus dan intim. Selama ini, cinta lebih berfokus pada perilaku yang kompleks dan menyeluruh.

d) Pernikahan dan Keluarga

Sebagai salah satu cara untuk mengembangkan genitalitas seksual secara menyeluruh, hubungan intim mulai muncul pada awal usia dewasa. Ini merupakan hubungan yang saling menguntungkan antara individu dan orang yang dicintainya.

e) Integritas

Integritas merupakan hasil dari kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan setelah mengalami baik keberhasilan maupun kegagalan, serta mampu mengambil pelajaran dari pengalaman tersebut.

3) Perkembangan Emosional

Hurlock menjelaskan tiga aspek yang mencirikan fase kematangan emosi pada dewasa awal, sebagaimana diuraikan oleh Masykuroh dkk. (2022, h.180):

a) Pengendalian emosi yang berarti bahwa individu lebih terampil dalam mengelola emosinya agar tidak meledak-ledak di hadapan orang lain. Mereka diberi kebebasan untuk menentukan cara mengekspresikan

perasaan mereka di depan umum demi menjaga hubungan sosial. Kematangan emosi pada tahap ini juga semakin berkembang, sehingga memberikan dampak positif bagi orang di sekitarnya.

- b) Pengetahuan tentang diri sendiri yang melibatkan peningkatan kesadaran terhadap emosi yang dirasakan, pemahaman yang mendalam mengenai emosi tersebut, serta kemampuan untuk mengidentifikasi penyebabnya. Hal ini juga berlaku dalam memahami perasaan orang lain.
- c) Penggunaan krisis mental yang mencakup kemampuan untuk bertindak dengan pertimbangan yang matang. Pada fase ini, individu cenderung lebih memilih untuk mengevaluasi situasi dan memperkirakan kemungkinan yang akan terjadi, ketimbang memberikan respons emosional secara langsung.

2.5.4 Dewasa Awal di Era Digital

Orang yang berusia antara 16 dan 30 tahun dianggap sebagai remaja, termasuk dalam kategori pelajar (UU Nomor 40 Tahun 2009). Menurut Santrock dalam Alfaruqy & Sari (2022, h.878), siswa saat ini berada dalam fase transisi antara masa remaja akhir dan masa dewasa awal. Fase dewasa awal berlangsung antara usia 20 dan 30 tahun, sedangkan fase remaja akhir terjadi antara usia 16 dan 20 tahun. Peraturan dan standar yang mengatur masyarakat saat ini perlu disesuaikan untuk mendukung penggunaan dan interaksi digital. Selain itu, literasi digital harus diadopsi dalam masyarakat digital. Literasi digital merujuk pada kemampuan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan dalam mencari, mengevaluasi, menggunakan, menciptakan, dan memanfaatkan informasi dengan cara yang sehat, bijaksana, cerdas, hati-hati, tepat, dan legal. Meskipun teknologi di era digital ini menawarkan banyak manfaat di berbagai bidang seperti politik, sosial ekonomi, budaya, militer, keamanan, dan teknologi informasi, penerapannya juga menghadapi berbagai tantangan.

Generasi digital ditandai dengan kemahiran teknologi yang tinggi, keterhubungan yang kuat melalui media sosial dan internet, serta cepat dalam mengadopsi teknologi baru. Dalam konteks ini, generasi digital juga menjaga toleransi antarbudaya dan antarnegara, yang memungkinkan kita untuk lebih efektif dalam mendorong toleransi dan nilai-nilai universal dalam dunia yang semakin terhubung secara global melalui teknologi dan media sosial. Sebagaimana dikemukakan oleh Anton dkk. (2024, h.681), berikut adalah beberapa karakteristik dari generasi digital dan toleran.

2.5.4.1 Karakteristik Generasi Digital

Menurut Anton dkk. (2024, h.681) generasi ini terdiri dari individu-individu yang tumbuh di era dimana teknologi digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Mereka memiliki kemahiran yang tinggi dalam teknologi, kuat dalam hal konektivitas media sosial dan internet, serta cenderung cepat mengadopsi inovasi teknologi baru. Generasi digital sering dikaitkan dengan penggunaan gadget dan aplikasi digital dalam berbagai aspek, mulai dari interaksi sosial hingga pekerjaan dan pendidikan. Pengaruh generasi digital, media sosial, dan teknologi terhadap cara individu mengembangkan kepribadian mereka mencakup berbagai aspek penting. poin-poin berikut dapat tercakup dalam analisis berikut:

1) Keterhubungan yang terus menerus

Internet dan teknologi dapat diakses dengan cepat dan mudah oleh generasi digital, memungkinkan mereka untuk selalu terhubung dengan media sosial, komunikasi, serta informasi secara terus-menerus.

2) Konsumsi Konten Digital

Baik untuk mengakses konten media sosial, *streaming video*, bermain *game online*, atau membaca berita, generasi digital cenderung menghabiskan banyak waktu di dunia maya. Materi-materi ini

memiliki potensi untuk membentuk pandangan dunia, nilai-nilai, dan minat individu.

3) Interaksi Sosial Virtual

Generasi digital dapat berinteraksi secara elektronik dengan teman sebaya serta individu dari beragam latar belakang melalui media sosial. Interaksi ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam mengembangkan keterampilan interpersonal, empati, dan komunikasi.

4) Paparan terhadap Berbagai Perspektif

Generasi digital memiliki akses ke berbagai perspektif, budaya, dan keyakinan dari seluruh dunia melalui internet dan media sosial. Akses ini dapat meningkatkan toleransi terhadap perbedaan serta memperkuat kesadaran masyarakat akan pentingnya keberagaman.

2.5.4.2 Toleransi dalam Masyarakat Digital

Menurut Anton dkk. (2024, h.681), toleransi dalam masyarakat digital merujuk pada kemampuan untuk menghargai, menerima, dan memahami berbagai pandangan, identitas, dan perspektif yang ada di dunia maya tanpa melakukan penilaian negatif atau menimbulkan konflik. Sikap ini mencerminkan keterbukaan, penghargaan terhadap perbedaan, serta kesadaran akan dampak dari kata-kata dan tindakan online terhadap individu maupun komunitas.

1) Perdebatan di Era Digital

Dalam beberapa tahun terakhir, media sosial di Indonesia dipenuhi dengan perdebatan antar kelompok berbeda keyakinan, meskipun latar belakang perdebatan tersebut belum sepenuhnya dipahami. Situasi ini telah menimbulkan keresahan di kalangan masyarakat digital, terutama pasca Pilgub 2017, ketika isu-isu keagamaan dimainkan untuk kepentingan politik, menyebabkan kegaduhan yang mempengaruhi kontestasi politik pada saat itu

(Lestari, 2017). Meski kontestasi telah berakhir, strategi yang melibatkan penyebaran berita palsu, ujaran kebencian, rasisme, dan kampanye hitam tetap digunakan di beberapa daerah yang sedang atau akan menghadapi pemilihan. Isu agama, khususnya, terus menjadi pemicu utama dalam meningkatkan ketegangan antar umat beragama di Indonesia (Winarni dkk., 2019, h.151).

2) Pentingnya Literasi Digital dalam Menggunakan Media Sosial

Kurangnya pemahaman masyarakat tentang pentingnya literasi digital masih menjadi masalah yang signifikan, terutama di era teknologi yang berkembang pesat. Padahal, literasi digital sangat diperlukan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial, terutama dalam hal komunikasi. Literasi digital berperan penting di dunia media sosial karena membantu pengguna memahami dan mengelola informasi yang mereka temui. Hal ini mencakup kemampuan untuk menilai keakuratan dan validitas informasi, menjaga keamanan serta privasi data pribadi, dan berinteraksi secara konstruktif di komunitas *online*. Selain itu, literasi digital juga memainkan peran kunci dalam mencegah penyebaran *hoax* dan ujaran kebencian yang sering terjadi di platform digital. Masyarakat yang melek digital dapat memperkuat hubungan daring yang etis dan sehat, mencegah penipuan, serta menyebarkan informasi yang akurat. Selain itu, pengembangan sikap dan perilaku positif juga diperlukan agar literasi digital dapat memberi manfaat maksimal, sekaligus mendorong terciptanya ruang digital yang lebih aman dan inklusif bagi semua pihak.

3) Penguatan Literasi Digital dan Muatan Karakter

Jika literasi digital hanya terbatas pada keterampilan membaca, menulis, dan menjelajahi *website* terutama media digital maka literasi digital tidak akan berfungsi secara optimal. Namun, hal ini harus didukung dengan karakter moral yang kuat untuk bertindak tepat

dalam menggunakan media digital untuk berkomunikasi, terutama di media sosial yang memiliki pengguna dengan latar belakang yang beragam. Pengembangan karakter dan peningkatan literasi digital merupakan dua aspek krusial dalam pendidikan saat ini. Pengisian karakter melibatkan pengembangan nilai-nilai moral, etika, dan sifat positif; keduanya dapat diperkuat melalui pendidikan formal dan informal, integrasi kurikulum, serta program pengembangan diri. Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan efektif.

2.6 Penelitian yang Relevan

Mereview penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang sedang dibahas sangat penting untuk memperkuat landasan penelitian dan menunjukkan orisinalitas dari penelitian yang sedang dilakukan. Bab ini akan membahas beberapa proyek penelitian sebelumnya yang telah memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman kita mengenai masalah *inferiority complex*. Penelitian-penelitian ini akan dianalisis berdasarkan sejauh mana mereka memenuhi tujuan penyelidikan, efektivitas teknik yang digunakan, dan hasil yang diperoleh.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Inferiority Complex</i> pada Mahasiswa	Kania Cahyaningtyas, Syamsu Yusuf LN, Nadia Aulia Nadhirah, Irfan Fahriza.	<p>a. Sasaran target</p> <p>Jurnal ini secara khusus membahas <i>inferiority complex</i> pada mahasiswa selama masa transisi mereka dari remaja ke dewasa, yaitu tahap yang ditandai dengan eksplorasi dalam berbagai aspek kehidupan.</p> <p>b. Faktor spesifik dalam pendidikan</p>	<i>Website storytelling</i> interaktif yang dirancang dapat mengadopsi pendekatan ini dengan memberikan skenario interaktif tentang tantangan yang dihadapi mahasiswa. Penggunaan alur cerita yang melibatkan elemen akademik dan solusi membangun kepercayaan diri dapat memberikan

			<p>Menyoroti dampak lingkungan pendidikan terhadap perkembangan <i>inferiority complex</i>, di mana mahasiswa mungkin merasa inferior karena kegagalan akademik atau perbandingan dengan teman sebaya.</p> <p>c. Fokus pada Solusi Tidak hanya membahas penyebab dan gejala, tetapi juga menyarankan teknik-teknik khusus untuk mengatasi <i>inferiority complex</i>, seperti mengembangkan kepercayaan diri, mendapatkan rasa hormat, dan menghindari penilaian diri.</p>	<p>pengalaman mendalam kepada pengguna.</p>
2.	<p>Hubungan Antara Prestasi Akademik Dan <i>Inferiority Complex</i> Siswa SMA Di Kota Makassar</p>	<p>Tiara Shinta Istiqamah, Ahmad Razak, Muhammad Nur Hidayat Nurdin.</p>	<p>a. Populasi Penelitian Penelitian ini fokus pada siswa SMA di Kota Makassar, dengan menggunakan sampel dari berbagai sekolah, yang memberikan representasi lebih luas terkait <i>inferiority complex</i> dalam konteks akademik.</p> <p>b. Analisis Hubungan Akademik dan <i>Inferiority Complex</i> Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun banyak</p>	<p>Penemuan ini dapat diterapkan dalam perancangan dengan menyertakan fitur interaktif yang menyoroti berbagai faktor penyebab <i>inferiority complex</i> selain prestasi akademik, seperti perbandingan sosial, pengaruh lingkungan, dan pengalaman masa lalu. Hal ini memberikan perspektif yang lebih luas dan komprehensif kepada pengguna.</p>

			<p>penelitian sebelumnya menyebutkan adanya hubungan antara prestasi akademik yang rendah dan <i>inferiority complex</i>, studi ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan di antara kedua variabel tersebut, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Hal ini memberikan wawasan baru bahwa faktor lain, seperti metode pembelajaran, dapat memoderasi hubungan tersebut.</p> <p>c. Pendekatan Metodologi Penggunaan skala likert yang dirancang oleh peneliti sendiri untuk mengukur <i>inferiority complex</i> memberikan kontribusi baru meskipun terdapat beberapa keterbatasan dalam metode</p>	
3.	Perancangan <i>Website Storytelling</i> tentang <i>Disorganized Attachment Style</i> untuk Dewasa Muda	Melvy Eka Putri	<p>a. Pendekatan melalui media interaktif storytelling Penelitian ini mengusulkan perancangan <i>website storytelling</i> untuk menyampaikan informasi seputar <i>disorganized attachment</i>, yaitu salah satu gaya keterikatan yang mempengaruhi hubungan</p>	Dalam Perancangan <i>Website Storytelling</i> interaktif tentang <i>Inferiority Complex</i> , elemen <i>storytelling</i> akan dilengkapi dengan informasi mengenai gejala <i>inferiority complex</i> dan aspek lainnya dalam dialognya, berbeda dengan Perancangan <i>Website</i>

			<p>dewasa muda. Kebaruan tersebut ada pada penggunaan fitur interaktif yang lebih kreatif dan relevan.</p> <p>b. Target audiens</p> <p>Media yang dirancang difokuskan pada orang yang memiliki literasi digital tinggi, yaitu SES B1-A dengan usia 19-25 tahun.</p>	<p><i>Storytelling</i> tentang <i>Disorganized Attachment Style</i> untuk dewasa muda, yang lebih fokus pada naratif secara keseluruhan.</p>
--	--	--	---	--

