

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Website*

Website merupakan halaman informasi yang diberikan melalui internet, dan dapat diakses di mana saja saat terkoneksi dengan jaringan internet (Rahmi dkk., 2023, h.821). Menurut Nuh (2022, h. 113) *website* diartikan sebagai sekelompok halaman dalam suatu *domain* yang berisi berbagai informasi untuk dapat dibaca dan dilihat oleh orang-orang yang mengakses informasi melalui mesin pencarian. Adapun pengertian lain, menurut Elgamar (2020, h.3) *website* adalah media *online* yang di dalamnya terdapat halaman-halaman yang saling terhubung yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti gambar, teks, video, suara, animasi, maupun perpaduan elemen tersebut. Dapat disimpulkan dari berbagai pengertian tentang *website* tersebut, *website* adalah berbagai kumpulan halaman berisikan informasi yang dapat terdiri dari teks, gambar, video, suara, maupun gabungan elemen tersebut dan dipublikasikan secara *online*.

2.1.1 Fungsi *Website*

Secara fungsi, *website* memiliki berbagai fungsi yang mampu disesuaikan dengan tujuan dan jenis *website* yang diinginkan. Menurut (Pamungkas, 2021) secara garis besar, fungsi *website* dibagi menjadi 5 fungsi, yang diantaranya:

A. Media Komunikasi

Website saat ini banyak difungsikan menjadi sarana berkomunikasi, seperti forum dan *User* dapat membagikan informasi untuk para peserta di dalamnya.

B. Media Informasi

Website dapat memberikan informasi yang bersifat global karena dapat dengan mudah diakses dari mana saja dengan syarat

terhubung ke internet, dan skala jangkauannya lebih besar dari sarana informasi konvensional lainnya.

C. Media Pendidikan

Website dalam pemanfaatannya pada era perkembangan teknologi digital, telah memasuki dunia pendidikan. *Website* dapat menjadi media yang berperan untuk meningkatkan kredibilitas lembaga pendidikan, sebagai media alternatif pembelajaran, sarana promosi, serta mempercepat penyebaran informasi dan komunikasi pendidikan.

D. Media Promosi

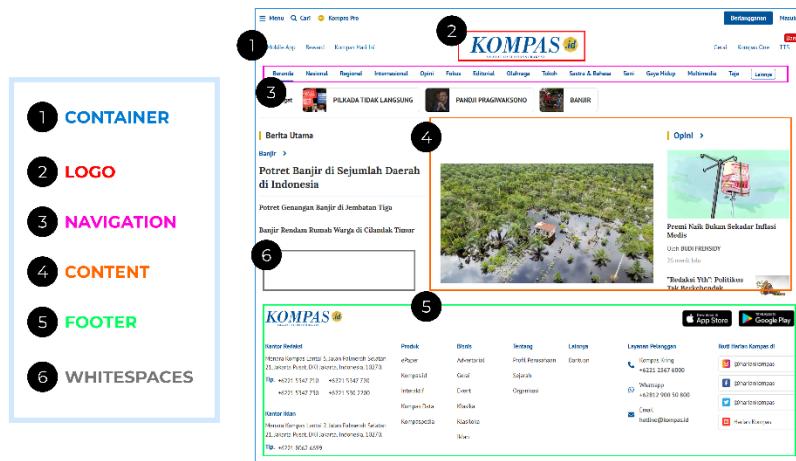
Website dapat berperan menjadi media promosi karena mampu memberikan informasi yang lengkap dibandingkan media informasi lainnya seperti koran dan majalah.

E. Media Pemasaran

Website juga dapat berperan menjadi media pemasaran yang efektif karena biaya yang digunakan untuk membuat toko *online* akan relatif lebih kecil dibandingkan dengan toko fisik. Selain itu *website* dapat berjalan 24 jam tanpa istirahat dan dapat diakses dari mana saja.

2.1.2 Anatomi *Website*

Menurut Beaird dalam buku nya dengan judul *The principle of beautiful web Design* (2010,h. 5) dalam *website* berkaitan erat dengan komunikasi. *Website* harus memaksimalkan fungsi dan estetika jangan terlalu fokus di salah satunya saja. Dalam mendesain sebuah *website* terdapat anatomi yang harus diperhatikan, berikut adalah gambar anatomi *website* yang dijelaskan oleh Beaird.



Gambar 2. 1 Anatomi *Website*

Sumber: <https://www.kompas.id>

Gambar tersebut menunjukkan anatomi *website* sebagaimana dijelaskan oleh Beaird. Berikut merupakan penjelasan dari anatomi *website* berdasarkan Beaird (2010, h.8):

A. *Containing block*

Containing block dapat diartikan sebagai wadah yang menampung seluruh komponen halaman *website*. *Containing block* berfungsi untuk menjaga agar elemen-elemen lain tidak keluar dari batas yang sudah ditetapkan.

B. Logo

Logo berfungsi sebagai identitas visual dari pemegang situs, baik itu merepresentasikan perusahaan, *brand*, maupun individu. Logo dapat memperkuat identitas dari perusahaan, dan meningkatkan citra dari pemegang *website* tersebut. Umumnya logo akan terletak pada bagian atas sebuah *website*.

C. Navigation

Navigation adalah komponen yang digunakan untuk membantu pengguna berpindah halaman dengan mudah. Secara umum pengguna mengharapkan *Navigation* berada di bagian atas halaman agar memudahkan saat ingin berpindah halaman yang mereka inginkan yang

menjadikan komponen ini termasuk komponen yang terpenting dalam sebuah *website*.

D. Content

Content adalah bagian inti yang menyajikan informasi yang dibutuhkan pengguna. Konten ini sangat krusial karena menentukan apakah pengguna akan bertahan atau keluar dari sebuah *website*. Jika pengguna sulit untuk menemukan informasi yang dibutuhkan, maka pengguna akan memutuskan untuk keluar.

E. Footer

Footer berfungsi sebagai pemberi tanda akhir halaman, oleh sebab itu *Footer* dapat ditemukan di bagian paling bawah *website*. *Footer* biasanya berisikan informasi seperti kontak dan *copyright*.

F. Whitespace

Whitespace merupakan area kosong tanpa ada teks atau gambar yang berfungsi sebagai ruang napas untuk pengguna saat melihat sebuah *website*. Dengan hadirnya ruang kosong dapat membuat tampilan lebih nyaman, dan membantu mengarahkan fokus pengguna akan informasi yang disampaikan.

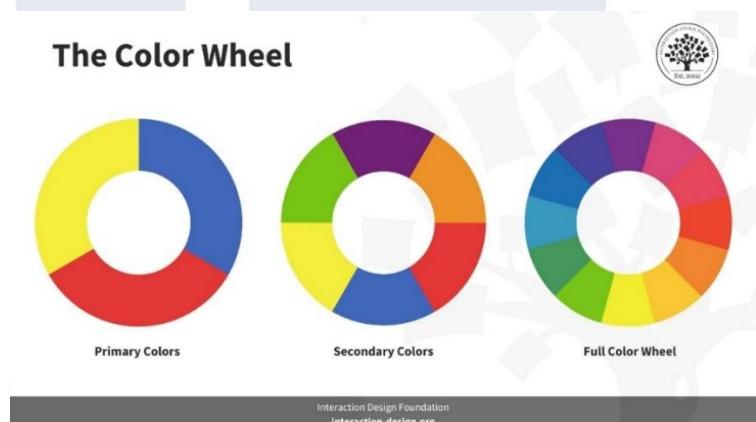
2.1.3 Elemen Visual

Elemen visual merupakan struktur dasar untuk merancang karya desain. Elemen visual adalah elemen yang mampu dilihat secara langsung yang membentuk suatu desain (Wong, 1993). Pada dasarnya elemen visual terdiri dari gabungan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur. Elemen-elemen ini saling berkaitan yang akhirnya membentuk tampilan visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi.

2.1.3.1 Warna

Warna merupakan elemen yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, sebagai pigmen warna bahan, unsur subtraktif, unsur aditif, dan perkembangan teknologi (Nur & Paksi, 2021). Menurut Soegaard (2025) dalam artikelnya menjelaskan bahwa pemilihan warna

merupakan hal yang krusial dalam perancangan *User Interface*, selain fungsi estetika, warna dapat menjadi media komunikasi yang mampu mempengaruhi emosi dan persepsi. Teori ini juga didukung oleh Laura & Luzar (2011) yang membagi fungsi warna menjadi 4 fungsi utama, pertama warna sebagai fungsi identitas dengan mengasosiasikan warna dengan seragam, logo, dan bendera. Selanjutnya ialah fungsi isyarat, warna dapat memungkinkan tanda atas sifat saat kondisi tertentu. Fungsi ketiga adalah fungsi psikologis, yang mana warna memberikan impresi kepada yang melihat, dan fungsi terakhir adalah fungsi alamiah, warna yang diasosiasikan kepada benda yang secara alami menggunakan warna tersebut.



Gambar 2. 2 Contoh *Color Wheel*

Sumber: <https://www.interaction-Design.org>

Dengan mengumpulkan warna yang akan digunakan digunakan pada perancangan, palet warna memudahkan dalam merancang antar muka agar lebih konsisten dan dengan warna juga mampu merepresentasikan lembaga atau *brand* (Soegaard, 2025). Adapun teori tentang hubungan antar warna yang disusun ke dalam *Color wheel* yang disebut dengan skema warna. Jenis skema warna sangat beragam seperti monokromatik, analogus, *complementary*, *split-complementary*, triadic, tetradic, dan *square* (Soegaard, 2025).



Gambar 2. 3 Penerapan Warna Akromatik *Single Accent Color*

Sumber: <https://www.Color-meanings.com/chromatic...>

Selain skema warna yang disebutkan Soegard, Laura & Luzar (Laura & Luzar, 2011) juga mengungkapkan skema warna tanpa *hue* yang disusun melalui beberapa tingkat gradasi warna dari hitam ke putih yang disebut dengan warna akromatik. Warna akromatik memungkinkan tampilan antarmuka yang bersih dan sederhana dan menghilangkan distraksi visual.



Gambar 2. 4 Aturan 60-30-10

Sumber: www.interaction-Design.org/literature/article/ui-Color-palette

Setelah skema warna ditentukan, Soegard juga menjelaskan pedoman yang efektif untuk mendapatkan keseimbangan adalah aturan 60-30-10. Aturan ini mengacu pada prinsip penggunaan warna dalam perancangan untuk memperoleh keseimbangan dan harmoni dalam antar muka. Penggunaan 60% warna yang dimaksud adalah warna yang dominan atau warna primer, 30% digunakan sebagai warna sekunder untuk membantu membangun kontras dari warna primer. 10% merupakan warna aksen yang berfungsi memberikan penekanan dan penarik perhatian.

2.1.3.2 Tipografi

Tipografi merupakan elemen visual yang penting dalam perancangan antarmuka karena berfungsi sebagai elemen utama penyampaian informasi. Tipografi memiliki arti sebagai semacam teknik seni untuk mengatur teks dan huruf sedemikian wadah yang tersedia sehingga menimbulkan visual menarik yang nyaman untuk dilihat dan dibaca orang (Mirza, 2022). Mirza juga menambahkan beberapa jenis *typeface* dalam ilmu tipografi:

A. Huruf *Serif*

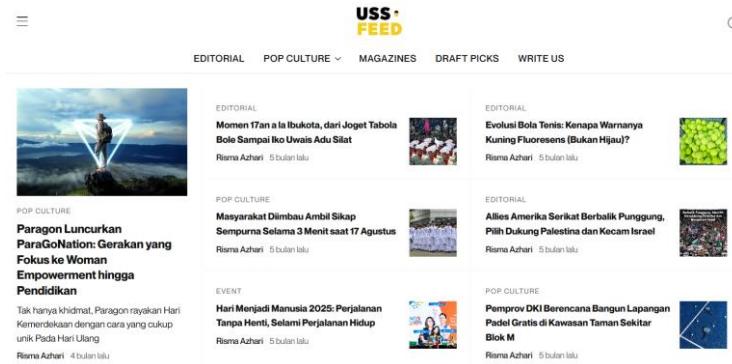
Huruf *Serif* memiliki identitas yaitu menggunakan garis-garis kecil di setiap akhir huruf.

B. Huruf *Sans Serif*

Kebalikan dari huruf *Serif*, huruf *Sans Serif* tidak menggunakan garis-garis kecil di setiap akhir hurufnya, hal ini menciptakan kesan modern.

C. Huruf *Script*

Dibandingkan dengan kedua jenis huruf sebelumnya, huruf *Script* menyerupai bentuk tulisan tangan yang menciptakan kesan natural.



Gambar 2. 5 Pengimplementasian Berat Huruf pada *Website*

Sumber: <https://ussfeed.com>

Dalam perancangan antarmuka, berat huruf juga disesuaikan dengan keperluan penyampaian informasi. Berat huruf yang sering kali digunakan adalah jenis *regular*, *light*, *thin*, *bold* dan *black*. Hal ini mampu memberikan penegasan akan objek berdasarkan informasi yang penting (Arifrahara, 2021). Dengan mengeksplorasi berat huruf, mampu memberikan kesan ekspresif dari perancangan.

Tipografi juga memiliki beberapa prinsip pokok untuk menilai keberhasilan suatu desain tipografi, *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability* (Jacqueline Setiawan et al., 2023, h.47).

A. Legibility

Legibility merupakan tingkat kejelasan bentuk huruf secara individual sehingga setiap huruf dapat dikenali dan dibaca dengan mudah. Tingkat legibilitas dapat menurun akibat pengimplementasian yang kurang tepat, seperti tumpang tindih antar elemen.

B. Clarity

Clarity merupakan kemampuan tipografi dalam penyampaian informasi secara jelas dan mudah untuk dipahami oleh audiens. Untuk meningkatkan penyampaian pesan agar

diterima oleh audiens dengan baik, teks harus disusun secara teratur dan terstruktur sehingga tidak ambigu dan sesuai dengan pemahaman audiens.

C. Visibility

Visibility adalah kemampuan keterbacaan teks pada jarak pandang tertentu. Prinsip ini bergantung pada ukuran huruf, kontras warna, dan media yang digunakan pun mempengaruhi.

D. Readability

Readability adalah kenyamanan pembaca dengan rangkaian huruf yang membentuk kata, kalimat maupun paragraf. Prinsip ini menekankan hubungan antar huruf atau karakter, juga jarak antar kata maupun paragraf.

2.1.3.3 Fotografi

Fotografi merupakan salah satu instrumen efektif bagi desainer untuk menyampaikan informasi atau makna kepada audiens (Hakim, 2024). Media visual yang diciptakan dari proses pengambilan cahaya ini tidak hanya berfungsi untuk menyimpan momen, namun juga sebagai media untuk penyampaian pesan dan emosi secara efektif. Hakim (Hakim, 2024) juga menjelaskan bahwa elemen-elemen fotografi memiliki fungsi yang setara dengan buku yang dibuat dengan tulisan, karena kedua hal tersebut secara terstruktur disusun oleh komponen yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan makna.

Adapun komposisi dalam fotografi yang berarti menyusun elemen-elemen foto ke dalam karya visual. Menurut Karyadi dalam Fallah & Purnama Sari (2022) terdapat beberapa instrumen komposisi yang memungkinkan untuk diimplementasikan pada pengambilan gambar, beberapa instrumen tersebut adalah:

A. *Point of Interest*

adalah instrumen utama dalam pengambilan gambar dengan mempunyai daya tarik visual untuk menghasilkan gambar

yang efektif dalam pemaknaannya. Teknik *rule of third* dapat digunakan untuk memperoleh instrumen *Point of Interest* ini.

B. *Depth of Field*

merupakan komposisi fotografi untuk menciptakan penekanan kepada objek utama dalam pengambilan gambar. *Depth of Field* dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *deep Depth of Field* dan *shallow depth of field*. *Deep Depth of Field* ialah membuat secara keseluruhan gambar tampak tajam, sedangkan *shallow depth of field* hanya memiliki sedikit porsi yang tajam.

C. *Background*

atau latar belakang merupakan elemen pendukung dalam pengambilan gambar berfungsi untuk memperjelas dan mempertajam daya tarik.

D. *Colour*

atau warna merupakan instrumen penting dalam pengambilan foto karena mempengaruhi emosi, suasana dan daya tarik visual.

E. *Pattern*

atau pola adalah susunan elemen visual seperti garis, lingkar, dan diagonal. Kehadiran pola mampu menghadirkan daya tarik kepada audiens.

F. *Framing*

adalah teknik yang menciptakan bingkai pada objek pengambilan gambar yang mampu menciptakan fokus kepada objek yang dibingkai.

G. Horizontal dan Vertikal

adalah orientasi posisi kamera saat pengambilan gambar, orientasi vertikal maupun horizontal disesuaikan dengan tujuan dan pesan yang ingin disampaikan.

2.1.4 *User Experience (UX)*

Desain *User Experience (UX)* merupakan proses yang digunakan untuk menghasilkan pengalaman yang maksimal dan bermakna pada suatu karya visual (IxDF, 2016). Pada aspek *website* , UX mempelajari pengguna untuk memudahkan, memberi kenyamanan dan kepuasan yang maksimal saat melakukan eksplorasi dalam *website* . Menurut Don Norman dalam artikel *interaction Design foundation*, menjelaskan bahwa UX mencakup semua aspek produk, dalam hal ini *website* yang berfokus kepada pengalaman pengguna yang tidak hanya terbatas pada estetika.

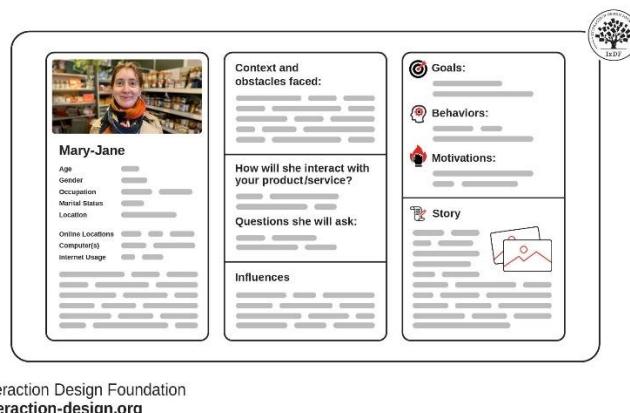
Dan Norman dalam bukunya yang berjudul *The Design of Everyday Things* (Norman, 2013). Menjelaskan tujuh prinsip utama dalam mendesain.

- A. *Discoverability*, mengacu pada aksi apa saja yang bisa dilakukan tanpa menambah penjelasan tambahan
- B. *Feedback*, atau respon dari sistem dari perintah yang dilakukan pengguna. Sehingga pengguna menyadari apakah perintah berhasil dilakukan atau tidak.
- C. *Conceptual Model*, merujuk pada desain yang harus menampilkan keseluruhan informasi yang dibutuhkan pengguna, sehingga desain mampun menjelaskan kegunaannya sendiri.
- D. *Affordances*, menggambarkan bahwa desain harus menjelaskan kemungkinan tindakan yang dapat dilakukan.
- E. *Signifiers*, atau penanda membantu memperjelas tahapan *affordance* sehingga meningkatkan *discoverability*, dan meyakinkan *Feedback* dapat dipahami dengan baik.
- F. *Mappings*, adalah prinsip hubungan di antara kontrol dan tindakan harus dibuat agar mudah dipahami.
- G. *Constraints*, adalah batasan dalam desain untuk pengguna memahami mana yang boleh maupun yang dilarang.

Untuk memahami *User experience* secara lebih mendalam diperlukan struktur untuk pengalaman pengguna itu sendiri. Untuk mendalami pengalaman itu, penulis menggunakan beberapa struktur untuk memilah informasi seperti *User persona*, *User Journey*, *information architecture* yang di dalamnya berisi site map dan *User flow*.

2.1.4.1 *User Persona*

William Hudson dalam IxDF (2016) menjelaskan bahwa persona merepresentasikan kebutuhan dan kebiasaan pengguna yang ingin pengalamannya dimaksimalkan. *User persona* berbentuk representasi fiktif dari hasil riset yang kebutuhannya ingin dipenuhi oleh perancangan.



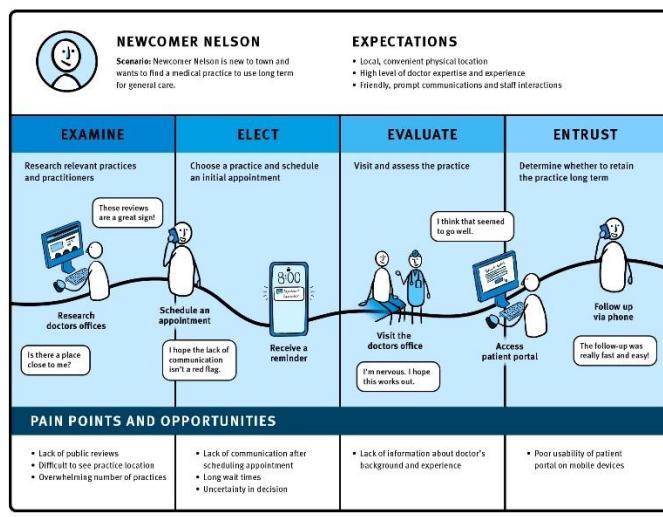
Gambar 2. 6 Contoh *User Persona*

Sumber: public-images.interaction-design.org

Tidak serta merta profil demografis pengguna, tapi merepresentasikan keinginan, perilaku, tujuan, hambatan dari pengguna sebenarnya (IxDF, 2016). Dengan menggunakan persona dalam mendesain, dapat memudahkan perancang untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih realistik.

2.1.4.2 *User Journey*

User Journey merupakan gambaran dari alur pengalaman pengguna ketika melakukan suatu, umumnya dilakukan dengan merinci kegiatan yang dilakukan pengguna dalam mencapai tujuan, langkah-langkah tersebut nantinya diperinci dan dilihat interaksi, emosi, kendala yang dialami, solusi yang ditawarkan (Kaplan, 2023).



Gambar 2. 7 Contoh *User Journey*

Sumber: www.nngroup.com/articles/user-Journeys-vs-user-flow/

User Journey yang efektif tidak hanya menyampaikan langkah-langkah dari pengguna namun menceritakan secara naratif pengguna tersebut. Dengan memanfaatkan *user journey* mampu membuat perancangan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

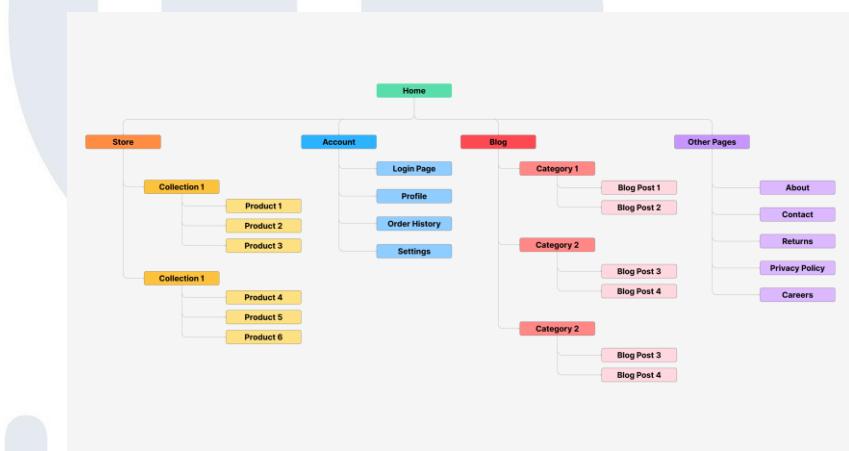
2.1.4.3 *Information Architecture*

Information architecture berfokus pada pengorganisasian informasi agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. (Interaction Design Foundation, 2016) menjelaskan bahwa dalam desain

UX memerlukan *information architecture* untuk memahami pengguna karena dengan *information architecture* perancang mampu mengetahui perilaku mencari informasi pengguna. Dalam perancangan, *information architecture* juga memiliki dua komponen, *site map* dan *User flow*.

A. Site map

Site map mengacu pada representasi konten dalam sebuah produk UI/UX. *Site map* biasanya digambarkan dalam bentuk kotak yang merepresentasikan dari halaman-halaman dalam *website* dan dengan garis untuk saling menghubungkan antar kontennya (Tankala, 2023).



Gambar 2. 8 Contoh Site Map

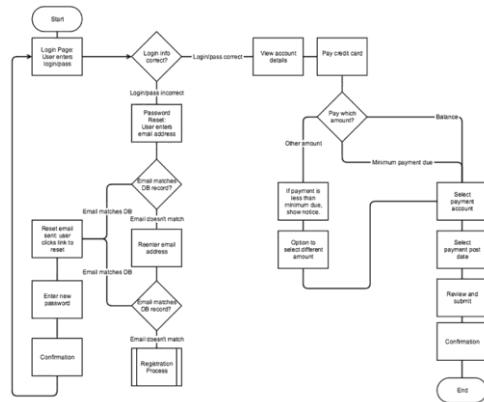
Sumber: <https://backlinko.com/sitemap-examples>

Dengan menggunakan site map, perancangan konten dari *website* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, selain itu site map juga mempermudah proses pengembangan dan penyesuaian kepada pengguna. Dalam perancangan *website*, *site map* berguna untuk desainer mengetahui konten isi dari tiap halaman *website*.

B. User Flow

User flow menjelaskan tentang alur pengguna dalam menggunakan sebuah karya. *User flow* merupakan susunan

langkah ideal pengguna dalam menyelesaikan tugas dalam suatu produk (Kaplan, 2023).



Gambar 2. 9 Contoh *User Flow*

Sumber: userpilot.medium.com/11-user-...

User flow dapat dibuat menggunakan *low fidelity* dari rancangan maupun dengan diagram yang saling terhubung. *User flow* tidak hanya digunakan untuk mengetahui alur pengalaman optimal pengguna, namun dapat mengetahui kendala yang dialami oleh pengguna.

2.1.5 *User Interface* (UI)

User Interface (UI) adalah tampilan visual sistem yang memungkinkan pengguna untuk memberikan perintah yang akan dihubungkan dan diproses oleh sistem (Multazam et al., 2020). *User Interface* mampu menjadi penghubung utama antara pengguna dengan sistem. Selain menjadi penghubung, *User Interface* juga menambah nilai estetika dari *website*. (Umiga, 2022, h. 57) menjelaskan beberapa komponen *User Interface*, yaitu tombol, ikon, tipografi, tata letak, *micro interaction*, dan visual interaktif lainnya.

2.1.5.1 *Grid*

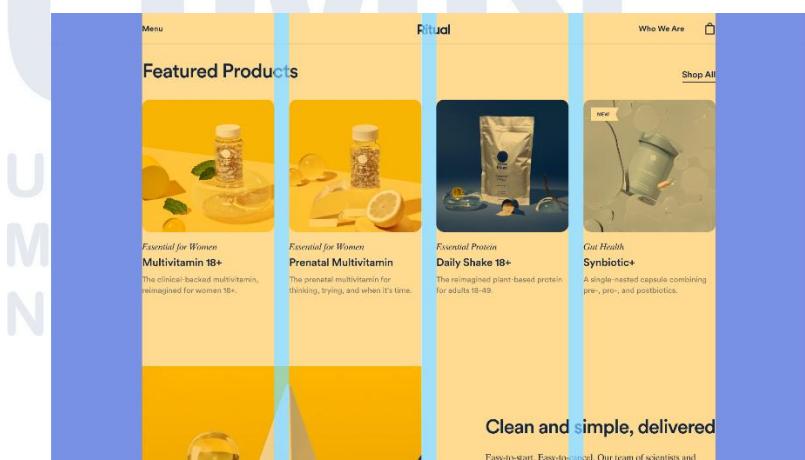
Grid adalah struktur dasar perancangan yang umum digunakan untuk desain karena memiliki fungsi sebagai pembentuk

hierarki visual antar elemen dan memudahkan audiens memahami informasi secara lebih jelas (Rachmawan & Ro's Abidin, 2022). Dengan menggunakan *Grid* dalam merancang sebuah desain, mampu menambah efisiensi proses perancangan karena memberikan arahan yang jelas saat mendesain tanpa mengorbankan konsistensi dan kejelasan. *Grid* terdiri dari kolom, *Margin*, jarak antar kolom (*gutter*), yang menjadi struktur awal untuk tata letak sebuah halaman (Gordon, 2022).

Samara (2023), menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Making and Breaking Grid* menjelaskan bahwa terdapat 3 jenis struktur *Grid* yang umum digunakan untuk merancang sebuah desain *User interface* karena dinilai fleksibel dan mampu beradaptasi di berbagai media, diantaranya adalah:

A. Column Grid

Grid kolom bersifat fleksibel sehingga memungkinkan beberapa informasi yang tidak berkesinambungan untuk lebih mudah dimengerti dan diatur. Dengan begitu, dapat digunakan untuk memilah dan mengelompokkan informasi.



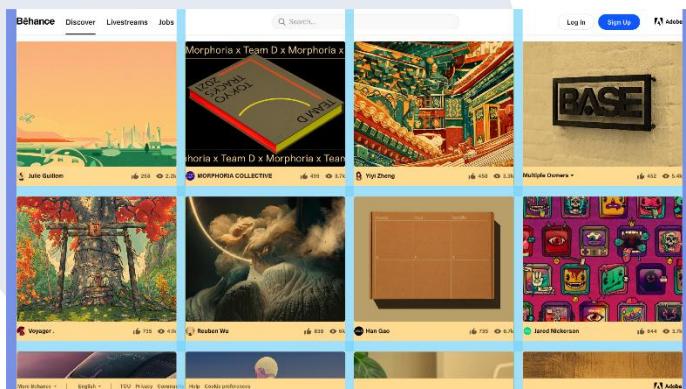
Gambar 2. 10 *Grid Column*

Sumber: www.nngroup.com/articles/using-Grid

Penggunaan *grid* kolom adalah dengan menempatkan elemen desain pada halaman yang dapat disesuaikan dari atas hingga bawah namun harus ditempatkan di dalam garis *grid*.

B. Modular Grid

Modular Grid merupakan versi pengembangan dari *Grid* kolom yang ditambahkan garis horizontal, sehingga antara garis horizontal dan vertikal akan terhubung dan membentuk sebuah modul.



Gambar 2. 11 *Modular Grid*

Sumber: www.nngroup.com/articles/using-Grid

Modular Grid dinilai cocok untuk digunakan dalam pengerjaan desain yang rumit dan berisi banyak informasi, karena penggabungan beberapa modul dapat membentuk modul yang lebih besar dan dapat dijadikan ruang untuk fungsi-fungsi utama seperti headline maupun gambar.

C. Hierarchical Grid

Hierarchical Grid atau hierarki *Grid* merupakan *Grid* yang dapat menyesuaikan dengan proporsi isi kontennya. Berbeda dengan dua *Grid* sebelumnya, yang membuat garis yang teratur dan berulang, *Hierarchical Grid* berdasarkan kepada proporsi dan elemen informasi masing-masing.



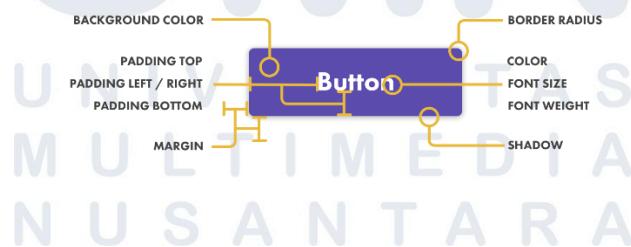
Gambar 2. 12 *Hierarchical Grid*

Sumber: www.nngroup.com/articles/using-Grid...

Hierarchical Grid sering digunakan saat mendesain elemen yang menggunakan bentuk visual yang tidak umum. Walaupun seperti memiliki kebebasan, *Hierarchical Grid* masih menggunakan garis lurus yang membuat elemen tetap teratur.

2.1.5.2 *Button*

Button atau tombol adalah salah satu elemen UI yang memiliki fungsi untuk menerima perintah dan mengarahkan pengguna sesuai dengan perintah yang dituju.



Gambar 2. 13 Anatomi Tombol

Sumber: <https://Designerup.co/blog/ui-Design-pro-tips-Buttons/>

Proses perancangan tombol harus mempertimbangkan banyak hal, seperti penentuan fungsi dari *Button* itu sendiri, mau mengarahkan ke informasi apa. Selain itu, tombol harus kontras dengan latar belakang agar tombol mudah untuk dilihat. Penggunaan bahasa dan ukuran dari tombol juga harus disesuaikan agar mudah dikenali dan informasi perintah dapat tersampaikan lebih efisien.

2.1.5.3 *Icon*

Icon merupakan elemen UI yang berupa simbol visual yang dapat digunakan untuk melakukan perintah tertentu. *Icon* yang sederhana lebih mudah untuk dikenali daripada *icon* yang memiliki terlalu banyak detail (Harley, 2014). Harley juga menjelaskan beberapa manfaat dari *Icon* dalam perancangan *User Interface*, diantara lain:

- A. Ikon dapat menjadi sasaran interaksi yang efektif karena umumnya ikon dibuat dengan ukuran yang besar.
- B. Ikon dapat menghemat ruang karena cukup ringkas
- C. Ikon mudah untuk dikenali sehingga pengguna dengan lebih cepat melakukan keputusan
- D. Ikon juga bersifat internasional karena tidak perlu menerjemahkan ikon layaknya penggunaan kata, namun ikon yang dibuat juga harus disesuaikan dengan budaya pada wilayah-wilayah yang berbeda.
- E. Secara estetika, *website* mampu menambah daya tarik visual
- F. Ikon juga menambahkan konsistensi visual

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, *website* adalah media digital yang berfungsi sebagai kumpulan halaman-halaman informasi yang saling terhubung dan mampu diakses selama pengguna terhubung dengan internet. *Website* memiliki fungsi bermacam-macam seperti menjadi media komunikasi, informasi, promosi, pendidikan dan pemasaran. Selain itu, *website* juga terdiri

komponen yang membentuk anatomi, *container*, *logo*, *Navigation*, *content*, *Footer* dan *Whitespace*.

Elemen visual seperti warna, tipografi, dan fotografi berfungsi sebagai elemen utama dalam perancangan *website* Aksi Kamisan ini. Selain elemen visual, perancangan *website* juga mengacu pada pemberian pengalaman yang nyaman, mudah, dan mudah untuk dipahami melalui *User Experience* (UX). *User Interface* (UI) juga berperan untuk menghubungkan antara estetika visual dengan perintah yang dapat diberikan kepada sistem.

2.2 Peristiwa Mei 1998

Krisis moneter yang terjadi di Indonesia pada tahun 1997 hingga 1998 adalah salah satu peristiwa penting untuk sejarah perekonomian (Sunardi et al., 2024). Pada krisis moneter banyak perusahaan yang mengalami kebangkrutan dan angka pengangguran meningkat secara signifikan, dan kejadian ini diperparah oleh terjadinya bermacam bencana alam dan sosial, seperti kekeringan ekstrim yang menyebabkan gagal panen, kebakaran hutan di Kalimantan, hadirnya isu sentimen anti-Tionghoa, dan terjadinya kerusuhan di berbagai kota di Indonesia pada 1998 (Aziz et al., 2025, h.379).

Sunardi et al., (2024) menambahkan bahwa krisis moneter tidak hanya berakibat pada sektor perekonomian saja, namun menyebar ke sejumlah sektor seperti politik, sosial dan keamanan. Dalam jurnal Sunardi et al., (2024) menambahkan data dari Badan Pusat Statistik (1999) jumlah pengangguran meningkat secara drastis dari kurang lebih 4,7 juta orang pada 1997 menjadi 8,1 juta orang pada 1999. Ditambah angka kemiskinan yang meningkat drastis dari 11,34% pada tahun 1996 menjadi 23,4% pada tahun 1999 (World Bank, 2007). Hal ini juga yang akhirnya menjadi pemicu masyarakat melakukan demonstrasi kepada pemerintah. Pada sektor politik, krisis moneter ini menimbulkan demonstrasi masyarakat untuk menurunkan penguasa rezim Orde Baru yang dipimpin oleh Presiden Soeharto. Presiden Soeharto diberhentikan secara paksa oleh masyarakat karena telah berkuasa selama 32 tahun dan telah muncul adanya praktik korupsi, kolusi dan nepotisme (Ramadhan & Triadi, 2024).

2.2.1 Pelanggaran HAM pada Peristiwa Mei 1998

Laporan Tim Gabungan Pencari Fakta (TGPF) menulis kumpulan peristiwa pada saat sebelum dan selama kerusuhan 13-15 Mei 1998 di Jakarta. Terdapat kejadian yang saling berhubungan yaitu peristiwa penembakan dan tewasnya mahasiswa Trisakti pada 12-13 Mei 1998. Hal ini akhirnya menjadi isu sentral gerakan massa yang menimbulkan kerusuhan besar (Aziz et al., 2025). Penembakan yang dilakukan oleh aparat keamanan menewaskan empat mahasiswa yaitu, Elang Mulia Lesmana, Heri Hartanto, Hafidin Royan, Hendriawan Sie serta melukai banyak nyawa lainnya, hal ini termasuk melanggar hak asasi manusia atas hidup. Saat itu mahasiswa Universitas Trisakti sedang menggelar demonstrasi menuntut reformasi serta mendesak turunnya Presiden Soeharto, tapi aparat keamanan merespons dengan tindakan yang represif yang menewaskan empat mahasiswa dan tragedi yang terjadi pada 12 Mei 1998 dikenal dengan Tragedi Trisakti (Julianti et al., 2025).

Dalam jurnalnya Julianti dkk. (Julianti et al., 2025) menjelaskan beberapa pelanggaran hak asasi manusia yang terjadi dalam Tragedi Trisakti, yaitu:

- A. Pelanggaran hak untuk hidup, dimana aparat keamanan yang melakukan penembakan kepada mahasiswa yang menewaskan empat mahasiswa dan melukai korban lainnya.
- B. Pelanggaran hak atas rasa aman, perlakuan aparat yang semena-mena menembakan dan melepaskan gas air mata di dalam ruang edukasi menimbulkan perasaan tidak aman dan penuh ketakutan.
- C. Penyiksaan dan penganiayaan, terdapat laporan yang menyatakan aparat melakukan penyiksaan dan penganiayaan kepada mahasiswa yang ditangkap.
- D. Penghilangan secara paksa, belum ada laporan resmi namun ada rasa cemas yang timbul bahwa terdapat mahasiswa yang hilang setelah ditangkap oleh aparat.

Selain Tragedi Trisakti, Komisi Untuk Orang Hilang dan Korban Tindak Kekerasan (KontraS) menjelaskan bahwa terdapat data resmi yang mencatat terjadi kekerasan seksual terstruktur dalam kerusuhan ini sehingga ratusan perempuan menjadi korbannya. Tim Gabungan Pencari Fakta (TGPF) yang bekerja sama dengan Komnas HAM mencatat kurang lebih terdapat 52 kasus pemerkosaan, 9 kasus pelecehan seksual, 10 kasus penyerangan dan penganiayaan, dan 10 kasus penyerangan serta penganiayaan secara seksual (KontraS, 2025) KontraS juga menambahkan ada unsur kesengajaan untuk mengincar perempuan beretnis Tionghoa, dan kelompok tersebut dijadikan kambing hitam atas terjadinya krisis moneter yang terjadi di Indonesia pada saat itu. Indikasi kesengajaan ini timbul dari kesaksian seorang perempuan yang selamat dari pemerkosaan saat ibunya yang merupakan warga asli Indonesia, dapat meyakinkan para pelaku pemerkosaan bahwa perempuan tersebut adalah anak kandungnya.

2.2.2 Dampak Peristiwa Mei 1998

Salah satu dampak terbesar dari peristiwa Mei 1998 adalah lengsernya masa pemerintahan Presiden Soeharto yang telah menjabat selama 32 tahun dan menjadi akhir dari pemerintahan Orde Baru (Dewi, 2024). Runtuhnya masa pemerintahan Orde Baru menandai langkah awal untuk era reformasi. Di Indonesia, era reformasi dikaitkan kepada aksi mahasiswa pada tahun 1998 yang melengserkan kekuasaan Presiden Soeharto atau bisa diartikan sebagai era setelah Orde Baru (Bahari & HB, 2023, h.234).

Dewi (2024) menjelaskan terdapat beberapa rangkaian perubahan setelah lengsernya masa pemerintahan Soeharto atau Orde Baru, diantaranya sebagai berikut:

- A. Penghapusan Dwi Fungsi ABRI, Militer sudah tidak memiliki wewenang untuk terlibat dalam pemerintahan sipil dan mengembalikan peran TNI penuh sebagai penjaga keamanan negara.

- B. Pemilihan umum yang lebih demokratis, perbaikan sistem pemilu untuk lebih terbuka dan transparan, juga masyarakat lebih bebas dalam memilih wakil mereka tanpa adanya tekanan politik.
- C. Kebebasan Pers, media atau pers tidak lagi berada dibawah kontrol pemerintah memiliki kebebasan mengkritik kebijakan pemerintah.
- D. Penghapusan monopoli dan praktek bisnis tidak sehat, pemerintah memutus monopoli yang diindikasikan dikuasai kelompok Soeharto.
- E. Pemerintah mulai terbuka terhadap investasi asing, dengan tujuan mendorong masuknya modal memperkuat perekonomian nasional.
- F. Melakukan desentralisasi, penyebaran kekuasaan ke daerah-daerah yang sebelumnya berpusat di Jakarta.

Peristiwa 1998 tidak serta-merta terjadi tanpa ada masalah yang memicunya. Krisis moneter yang terjadi di Indonesia menjadi peristiwa yang mempengaruhi berbagai sektor, seperti ekonomi, sosial, politik, maupun ancaman kepada keamanan negara. Di tengah keterpurukan itu, banyak kelompok masyarakat yang memutuskan untuk melakukan demonstrasi memperjuangkan hak-hak mereka. Namun, pada prosesnya tindakan aparat yang represif saat menjaga keamanan, memicu pelanggaran hak asasi manusia. Kasus yang terjadi juga belum selesai hingga sekarang, hal ini menunjukkan bahwa penanganan negara atas hak asasi manusia sangat lambat.

2.3 Aksi Kamisan

Pelanggaran hak asasi manusia berat di masa lalu yang belum menemui titik terang hingga saat ini, memicu banyak respon dari rakyat Indonesia salah satu respon tersebut adalah membuat gerakan/aksi. Salah satu aksi bersejarah yang memperjuangkan hak asasi manusia di Indonesia dikenal dengan Aksi Kamisan. Aksi Damai Kamisan atau Aksi Kamisan merupakan aksi damai yang dilakukan secara rutin di hari kamis, dengan cara berdiri diam di depan Istana Negara serta mengungkapkan petisi mereka kepada Presiden Indonesia yang diinisiasi oleh Maria Catarina Sumarsih dan keluarga korban pelanggaran HAM lainnya untuk menuntut penyelesaian pelanggaran HAM berat di masa lalu (Andini et al., 2024),

Aksi ini bergerak sejak 18 Januari 2007, hingga saat ini tetap dilakukan secara konsisten setiap hari kamis, di depan Istana Presiden dengan mengenakan pakaian serba hitam, dan payung hitam sebagai simbolisasi dari Aksi Kamisan. Aksi ini menggunakan simbolisasi tersebut untuk terus menyadarkan publik akan pentingnya menghargai dan memperjuangkan keadilan hak asasi manusia (Syiratal Al Haq Nur Wahid & Felysia, 2025, h.486).

Aksi Kamisan merupakan aksi damai yang lahir dari keresahan pada keluarga korban pelanggaran hak asasi manusia berat di masa lalu yang sampai saat ini belum menemui titik terang. Aksi Kamisan diselenggarakan sejak 2007 dan dilakukan setiap hari kamis setiap minggunya. Aksi Kamisan juga dinilai menjadi wadah untuk menyerukan nilai-nilai kemanusiaan, dan sarana untuk melawan tanpa kekerasan. Aksi Kamisan mampu menjadi pengingat masyarakat agar tidak melupakan kesalahan negara di masa lalu yang belum terselesaikan. Berdasarkan jurnal (Yudistira & Husodo, 2022, h.3) tentang sejarah terbentuknya Aksi Kamisan. Pada awalnya para korban dan keluarga korban pelanggaran hak asasi manusia, membentuk sebuah wadah untuk saling menguatkan satu sama lain sampai akhirnya untuk menuntut hak-hak nya sebagai orang yang dirugikan dari pelanggaran hak asasi manusia, yang disebut dengan JSKK. JSKK merujuk pada Jaringan Solidaritas Korban untuk Keadilan bertujuan untuk mengadakan kampanye atau gerakan sebagai cara komunikasi dari kelompok ini untuk memperjuangkan keadilan pelanggaran HAM berat pada masa lalu maupun sekarang, dilakukan dengan mengemukakan pendapat di khalayak ramai dengan cara diam atau *silent campaign* sehingga dinilai tidak melanggar UU (Ardhiani, 2022, h.174). Melanjutkan sejarah Aksi Kamisan, aksi ini awalnya merupakan kegiatan rutin yang memiliki tujuan untuk mempertahankan fakta kebenaran, mencari keadilan dan sebagai pengingat pada masyarakat. Aksi ini (Aksi Kamisan) yang disepakati oleh beberapa organisasi yaitu, JSKK, KontraS, dan JRKI di sebuah pertemuan pada tanggal 9 Januari 2007.

2.3.1 Nilai, Tujuan, dan Makna

Berkaca pada Aksi Kamisan, aksi ini dapat menggerakkan masyarakat, memperjuangkan keadilan, menuangkan aspirasi tanpa

menggunakan kekerasan, aksi yang dilakukan secara damai dan mengedepankan konsistensi di setiap minggunya. Tujuan Aksi Kamisan adalah sebagai sarana perjuangan untuk mencapai keadilan hak asasi manusia sebagai warga negara Indonesia (Mukhlis & Putra, 2020, h.91). Hal ini menjadikan Aksi Kamisan tak hanya menuntut keadilan atas pelanggaran HAM di masa lalu tetapi juga menjadi perkumpulan masyarakat untuk bersuara akan ketidakadilan hak asasi manusia hingga masa yang akan datang.

Berdasarkan data yang diambil (Nugraha, 2022, h.88) ada 3 poin pemaknaan Aksi Kamisan bagi para anggota yang bukan merupakan keluarga korban pelanggaran HAM berat di masa lalu.

- A. Penegakkan HAM, bagi para anggota aksi makna dari Aksi Kamisan ini salah satunya adalah sebagai sarana penegakan keadilan pelanggaran-pelanggaran HAM berat di masa lalu. Tak hanya itu, para anggota seringkali menjadikan Aksi Kamisan sebagai tempat berkeluh kesah akan permasalahan yang ada di Indonesia terutama yang berkaitan dengan hak asasi manusia.
- B. Aksi Solidaritas, para anggota memaknai aksi ini sebagai aksi solidaritas kepada keluarga korban HAM di masa lalu untuk mencapai keadilan terkait pelanggaran HAM yang menimpanya. Hal ini sejalan dengan definisi solidaritas sosial sebagai elemen penting dalam sebuah kelompok agar jati diri kelompok dan dengan membangun solidaritas, sesama anggota dapat menjadi satu kesatuan untuk mencapai tujuan bersama dalam organisasi (Lorita et al., 2023). Dengan solidaritas kepada keluarga korban dirasa dapat membangkitkan semangat dan memberikan dukungan.
- C. Perlawanan, pada dasarnya Aksi Kamisan melakukan perlawanan terhadap pelanggaran HAM yang terjadi di Indonesia. Menggunakan diam sebagai senjata dengan terus menyuarakan keadilan dan pentingnya hak asasi manusia.

D. Berdasarkan pemaknaan di atas Aksi Kamisan dimaknai sebagai suatu aksi solidaritas yang diawali oleh para korban dan keluarganya, yang didukung oleh masyarakat untuk saling mengingatkan akan pentingnya hak asasi manusia, dan sebagai perlawanan untuk menegakkan keadilan dari pelanggaran hak asasi manusia di masa lalu hingga masa sekarang.

2.3.2 Peran Aksi Kamisan Dalam Gerakan HAM di Indonesia

Aksi Kamisan memegang peranan penting sebagai aksi yang berpengaruh untuk meningkatkan dan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pelanggaran HAM di masa lalu (Andini et al., 2024). Dengan adanya Aksi Kamisan dapat mengingatkan masyarakat bahwa pemerintah belum menyelesaikan kewajibannya dalam menegakkan HAM. Menurut Syahda et al., (2024) Aksi Kamisan mampu menciptakan ruang untuk berdiskusi yang untuk membicarakan permasalahan mendesak yang sedang dilalui masyarakat. Beliau juga melanjutkan dengan adanya aksi secara rutin setiap hari kamis di depan istana negara, membuat aksi ini dapat menarik perhatian masyarakat serta media terhadap pelanggaran HAM yang belum selesai (h.109).

Pergerakan Aksi Kamisan tak hanya aktif secara pergerakan langsung, tetapi juga di media sosial. Aksi Kamisan menggunakan media sosial untuk mendukung aksi sosial dengan cara memberikan platform untuk kelompok maupun individu bersuara mengungkapkan harapan mereka, mengatur aksi dan mengorganisasi massa secara cepat (Ramadhan, 2024, h.3)

2.4 Penelitian yang Relevan

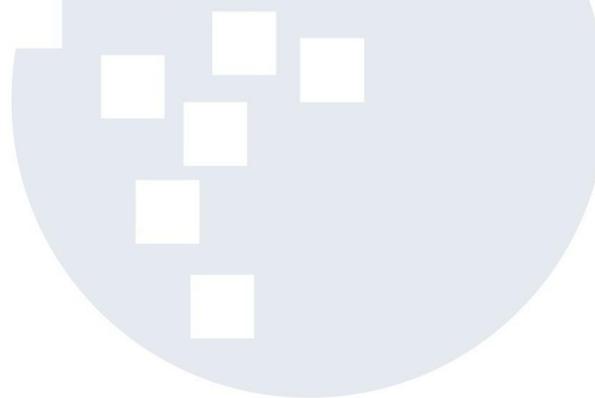
Berdasarkan topik perancangan media informasi khususnya *website* , berikut adalah penelitian yang relevan:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Video Game Sebagai Media Edukasi Tentang Pandangan Kontra dari Amnesty International Terhadap Pelaksanaan Hukuman Mati	Liana Atmaja, Denny Tri Ardianto, Paulus Benny Setyawan (2022)	Perancangan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbentuk video <i>Game</i> yang dapat mengedukasikan pendapat kontra dari pemberlakuan hukuman mati yang dominan pro di Indonesia	Perancangan ini menyampaikan pesannya melalui perspektif kedua dan menempatkan pemain di posisi protagonis untuk pemain juga merasakan emosi si karakternya. Selain itu, video <i>games</i> ini juga menggunakan <i>interactive fiction</i> dimana pilihan-pilihan pemain menentukan berjalannya narasi.
2	Signifikansi Surat Kabar Kompas Dalam Pemberitaan	(Febriyanti & Kasdi, 2016)	Penelitian ini menjelaskan bagaimana peran <i>Kompas</i> dalam menyajikan	Dari penelitian ini, <i>Kompas</i> tidak hanya menyajikan kejadian pada

	Peristiwa Reformasi 98		informasi saat terjadinya peristiwa reformasi 98	saat itu, tetapi menambahkan tanggapan dari berbagai pihak sehingga hasil tulisan akan lebih terpercaya dan secara analisa lebih tajam
3	<i>Moral Framing, Concerns, and Obligation: Why and How People Participate in Aksi Bela Islam and Aksi Kamisan</i>	Aldo Marchiano Kaligis (2023)	Penelitian ini menjelaskan bahwa Aksi Kamisan maupun Aksi Bela Islam (ABI) yang sama-sama menggunakan <i>moral Framing</i> dalam membangun solidaritas dan partisipasi masyarakat.	Penelitian ini memberikan sudut perspektif baru bahwa <i>Framing moral</i> yang menyajikan isu dengan cara menekankan pada nilai moralnya, dapat menggerakkan persepsi masyarakat akan benar salahnya pendapat mereka.

Berdasarkan kajian dari penelitian-penelitian yang relevan, terdapat beberapa kebaruan yang dapat diimplementasikan kepada perancangan. Penelitian mengenai perancangan video *game* edukatif menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam penyampaian informasi. Dengan menempatkan audiens dalam narasi mampu memberikan narasi yang lebih hidup dan pesan akan terasa lebih emosional. Selanjutnya adalah pemanfaatan perspektif atau sudut pandang dapat lebih meyakinkan audiens ditambah dengan analisis yang mendalam. Yang terakhir adalah kajian mengenai moral framing yang dapat digunakan untuk menggerakkan audiens dalam mempertimbangkan suatu pilihan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA