

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Website*

Seiring berkembangnya teknologi, masyarakat diimbau untuk mampu beradaptasi dan menguasai pengetahuan di bidang teknologi informasi. Menurut Hasugian (2018) teknologi informasi saat ini menjadi faktor pendukung yang sangat efektif karena dapat memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemanfaatannya adalah sebagai sarana penyebaran informasi melalui *Website* yang kini berperan penting dalam menyampaikan informasi secara padat dan jelas. *Website* mampu menyajikan informasi secara efisien, dan dapat diakses dengan mudah hanya melalui jaringan internet. Media ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti transaksi, komunikasi, maupun promosi. *Website* juga sangat relevan digunakan sebagai media untuk memperkenalkan tradisi lisan senjang kepada masyarakat luas.

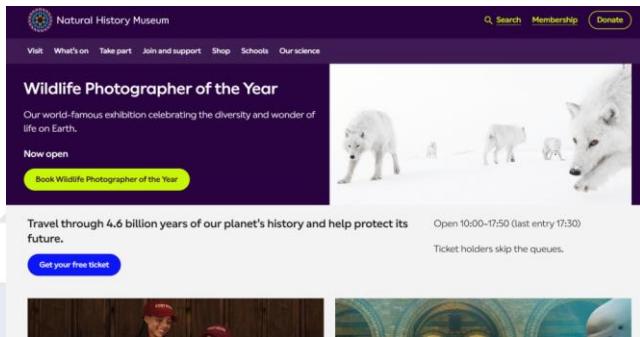
##### 2.1.1 *Website terms*

Menurut Landa (2019, h.334) Situs web merupakan himpunan halaman atau berkas yang saling terhubung dan dapat diakses melalui World Wide Web. Kepemilikan situs web dapat berada pada perusahaan, lembaga pemerintah, organisasi, maupun individu, dengan masing-masing memiliki alamat web yang bersifat unik. Bergantung pada tujuan pembuatannya, konten yang disajikan dalam sebuah situs web dapat mencakup materi editorial, informatif, promosi, transaksional, arsip, maupun hiburan.

###### 2.1.1.1 Konten *Website*

Konten menjadi sebuah penyampaian informasi ketika pengguna mengunjungi *Website* yang telah dirancang (hl. 337). Tujuan dari konten merupakan sebagai sebuah komunikasi antara elemen-elemen seperti gambar, data, serta informasi-informasi yang berkaitan untuk memberikan dukungan kepada *Website* itu sendiri. Selain itu, hal ini juga dapat mempengaruhi kualitas dari *Website*, sehingga seluruh elemen ini saling mendukung satu sama lain. Dalam perancangan

*Website*, sebuah informasi yang terorganisir dengan rapi akan memudahkan pengguna dalam memahami isi dari *Website* tanpa muncul kebingungan saat menggunakannya.



Gambar 1. 1Konten Website NHS  
Sumber: <https://www.nhm.ac.uk/>

### 2.1.1.2 *Homepage*

*Homepage* merupakan sebuah tampilan dalam *Website* yang berperan penting ketika pengguna masuk ke dalam *Website* dan hal ini berperan sebagai halaman utama atau pusat. *Homepage* juga bertujuan untuk membangun persepsi pengguna ketika mereka melewati proses awal kunjungan. Hal ini juga dapat membangun sebuah halaman yang yang baik dalam menunjukkan navigasi yang terstruktur dan memahami identitas yang jelas dalam *homepage*.



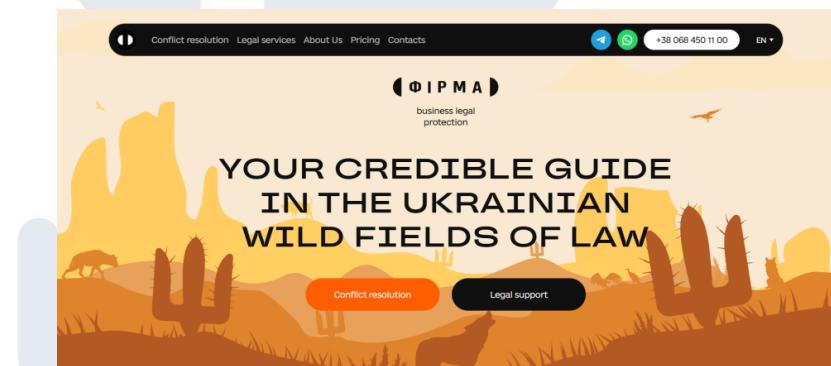
Gambar 1. 2 Homepage Website Indonesia Kaya  
Sumber: <https://indonesiakaya.com/>

Selain itu, *homepage* biasanya berperan sebagai “Ibu” dalam tampilan *Website* karena hal ini merupakan pusat dari navigasi agar akses untuk menuju halaman ke halaman lainnya dapat lebih terstruktur. *Homepage* harus menampilkan inti dari informasi mengenai sebuah

identitas *Website*. Kesimpulannya, tampilan dari *homepage* agar pengguna dapat lebih mengenal mengenai *Website* yang dirancang dan dapat mempermudah mereka dalam memutuskan ke langkah selanjutnya.

### 2.1.1.3 Konsep

Konsep desain merupakan gagasan utama atau tulang punggung dalam perencanaan solusi interaktif yang didasarkan pada konten, strategi, tujuan, dan brief desain. Perumusan ini harus mencakup penentuan tujuan spesifik situs web, seperti editorial, informasional, promosional, transaksional, atau hiburan. Citra merek (*brand image*) yang disampaikan melalui konsep dan desain visual harus diterapkan secara konsisten di seluruh media untuk mempertahankan identitas merek yang kuat. Umumnya, terdapat agensi atau studio utama yang bertugas menetapkan landasan strategi atau konsep tersebut untuk upaya pemasaran atau kampanye terintegrasi.



Gambar 1. 3 Website pengacara bertema cowboy  
Sumber: <https://lawfirma.com/>

### 2.1.2 Elemen *Website*

Elemen *Website* merupakan sekumpulan komponen yang membentuk tampilan sebuah halaman agar terlihat menarik sekaligus berfungsi secara optimal (Maturidi et al, 2023). Elemen tersebut terbagi menjadi dua bagian, yaitu *User Interface* (UI) yang berfokus pada aspek visual, serta *User Experience* (UX) yang menitikberatkan pada kemudahan navigasi. Kehadiran kedua elemen ini sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap kenyamanan pengguna ketika mengakses *Website*.

### 2.1.2.1 Desain Visual

Menurut Landa (2019, hl. 338) Desain visual tidak hanya terbatas pada tampilan luar. Secara mendasar, desain visual berfungsi untuk menyelaraskan bentuk (*form*) dengan kegunaan (*function*) demi memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendekatan desain terintegrasi, di mana elemen visual disusun secara terstruktur untuk mendukung tujuan komunikasi tanpa elemen dekoratif yang berlebihan.

Dalam proses visualisasi, keselarasan antara *look and feel* dengan identitas merek yang sudah ada mutlak diperlukan. Sebagai contoh, pada perancangan situs web untuk seniman yang menggunakan media *ballpoint* desain visual sebaiknya menggunakan warna monokrom dengan elemen grafis yang menonjolkan tekstur *hand-drawn* yang ekspresif.



Gambar 1. 4 web thevertmenthe Visual Desain  
Sumber: <https://thevertmenthe.dault-lafon.fr/gallery>

### 2.1.2.2 User Interface (UI)

Menurut Deacon (2020), *User Interface* (UI) adalah cara seorang pengguna berinteraksi dengan media digital melalui tampilan visual yang disajikan. Dalam konteks *Website*, UI mencakup keseluruhan tampilan visual yang meliputi aspek konsistensi desain seperti pemilihan warna, ukuran dan jenis huruf, gaya, hingga penggunaan gambar. Ketidakkonsistenan dalam desain dapat menimbulkan kesan rumit dan membuat *Website* kurang nyaman

dipandang. Selain itu, UI juga sebaiknya menggunakan kata-kata yang jelas serta ringkas agar mudah dipahami pengguna. Jika terdapat tautan, maka tautan tersebut harus mengarah pada informasi yang akurat dan dapat dipercaya.



Gambar 1. 5 Contoh UI/UX  
Sumber: <https://www.isellercommerce.com/blog/ui-ux-design>

Dengan demikian, UI dapat dipahami sebagai bagian dari desain yang berfokus pada aspek visual media digital, sekaligus memengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi dengan Website. Tidak hanya sekadar tampilan, UI juga mencakup unsur desain yang konsisten seperti warna, tipografi, gambar, serta gaya visual secara menyeluruh untuk menciptakan pengalaman akses yang nyaman dan informatif (Deacon, 2020).

#### 2.1.2.3 *Images*

Dalam perancangan interface digital, elemen visual meliputi spektrum yang sangat luas, mulai dari gambar statis seperti; fotografi, ilustrasi, ikon, simbol, tekstur, dan pola, visualisasi data seperti; grafik, diagram, peta, bahkan sampai dengan hingga elemen dinamis; animasi dan *motion graphics*. Terkait proses pengadaannya desainer memiliki fleksibilitas dalam menentukan sumber aset tersebut. Materi visual dapat diproduksi secara mandiri atau dikerjakan melalui kolaborasi dengan spesialis seperti fotografer, ilustrator, atau animator, klien juga bisa

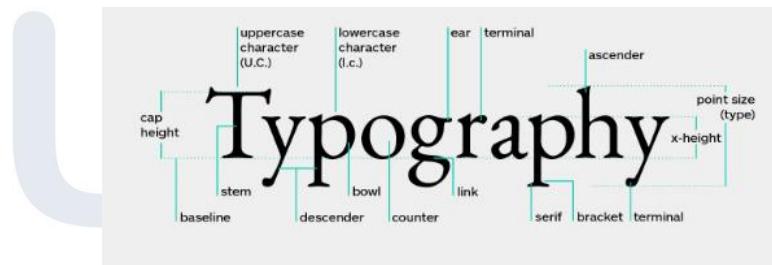
memanfaatkan arsip dokumentasi milik klien, ataupun diperoleh melalui penyedia lisensi aset digital.



Gambar 1. 6 Nat Geo Website fokus dengan fotografi  
Sumber: <https://www.nationalgeographic.com/>

#### 2.1.2.4 Tipografi

Pada dasarnya, tipografi adalah seni dan teknik menata huruf agar teks tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dibaca dan dipahami. Dalam edisi terbaru bukunya, Lupton (2024, hl. 4) menegaskan bahwa tipografi bukan sekadar soal memilih jenis *font* yang estetis, melainkan sebuah alat komunikasi visual yang mengubah bahasa lisan menjadi bentuk tulisan yang memiliki karakter dan intonasi.



Gambar 1. 7 Tipografi  
Sumber: <https://www.shillingtoneducation.com/blog/what-is-typography>

Spiekermann (2022, hl. 19) menjelaskan bahwa tipografi berfungsi untuk memandu mata pembaca melalui pengaturan spasi dan hirarki, yang bertujuan agar informasi dapat tersampaikan tanpa menimbulkan kebingungan. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar desain di mana keterbacaan (*legibility*) dan kenyamanan baca (*readability*) menjadi kunci utama agar pesan visual dapat diterima dengan efektif oleh audiens (Ambrose, 2020 hl. 32)

## A. Legibility

Menurut Landa (hl. 340) dalam pemilihan tipografi untuk media digital, aspek keterbacaan ditentukan oleh beberapa karakteristik fisik huruf. Berikut karakteristik tersebut:

### 1. X-Height

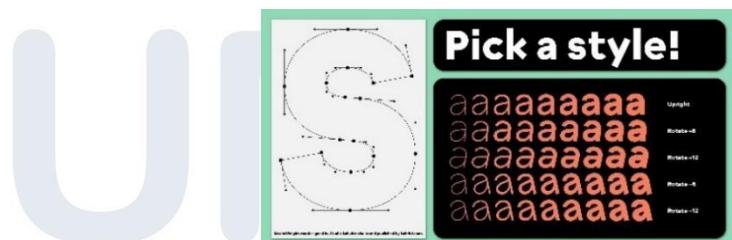
Dalam tipografi, *x-height* atau ukuran korpus adalah jarak antara *baseline* dan *mean line* pada huruf kecil dalam sebuah jenis huruf. Rupa huruf yang ideal sebaiknya memiliki proporsi *x-height* yang memadai agar karakter mudah dikenali.



Gambar 1. 8 Contoh x-height  
Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/what-are-caps-and-x-height-in-typography--cms-31110>

### 2. Ketebalan garis

Ketebalan garis (*stroke weight*) harus cukup tebal dengan menghindari jenis huruf bergaya modern yang memiliki garis terlalu tipis, serta mengutamakan kontras garis yang moderat.



Gambar 1. 9 Contoh ketebalan  
Sumber: <https://fonts.ilovetypography.com/fonts/sc..>

## B. Readability

Menurut Landa (hl. 341) kenyamanan baca (*readability*) sangat bergantung pada pengaturan kontras antara tipografi dan latar belakang. Pengalaman membaca yang optimal dapat dicapai melalui kontras tinggi, di mana penerapan teks putih di atas latar gelap. Apabila desain menggunakan warna dengan saturasi tinggi atau cerah, ukuran piksel

huruf perlu diperbesar untuk mengimbangi potensi penurunan keterbacaan.



Gambar 1. 10 Nat geo Website headline  
Sumber: <https://www.nationalgeographic.com/>

Penyajian informasi juga harus dipecah menjadi segmen-segmen kecil (*chunks*) atau paragraf pendek untuk menghindari kejemuhan visual akibat blok teks yang terlalu padat. Terakhir, penggunaan jenis huruf bergaya *condensed* atau jarak spasi yang terlalu rapat perlu dihindari karena dapat menghambat kenyamanan membaca pada layar.

#### I - THE TABLETS OF THE LAW

Having fled Egypt, the Israelites enter the wilderness where they will remain for about 40 years. When they reach the sacred Mount Sinai, Moses, their leader, is summoned to the top by Yahweh, who appears wrapped in dense cloud and gives Moses the Tablets of the Law inscribed with the Ten Commandments. Yahweh also provides instructions on how the Israelites should offer sacrifices to him. (Top left)

#### II - CONSTRUCTING THE ARK

After coming down from Mount Sinai, Moses carries out Yahweh's orders to build an ark to house the Tablets of the Law: "Have them make an ark of acacia wood—two and a half cubits long, a cubit and a half wide, and a cubit and a half high. Overlay it with pure gold, both inside and out, and make a gold molding around it" (Exodus 25:10). (Top right)

Gambar 1. 11 Chunks dari Website natgeo  
Sumber: <https://www.nationalgeographic.com/>

#### 2.1.2.5 Colors

Warna merupakan elemen visual yang paling cepat direspon oleh persepsi pengguna dan memiliki spektrum aplikasi yang sangat luas dalam desain (Tidwell dkk., 2020, hl. 258). Ketentuan warna di dalam sebuah media itu lebih dari sekadar estetika, Landa (2019, hl. 124) menyatakan bahwa setiap warna mengandung simbolisme yang merepresentasikan identitas budaya, negara, maupun peristiwa tertentu.

Dalam perancangan produk digital, warna bukan sekadar elemen dekoratif semata. Warna memegang peranan krusial dalam

mendefinisikan identitas visual secara keseluruhan, serta mempengaruhi persepsi dan pengalaman pengguna terhadap produk. Stevens (2023) menjabarkan tiga alasan utama mengapa warna menjadi elemen vital di luar aspek estetika:

#### A. Identitas dan Pengenalan Merek (*Brand Recognition*)

Warna merupakan inti dari merek yang mudah diingat. Penggunaan warna yang konsisten membantu pengguna memvisualisasikan identitas jenama secara instan, seperti asosiasi warna biru-kuning pada IKEA.



*Gambar 1. Logo IKEA*  
Sumber: <https://www.ikea.co.id/>

#### B. Pengaruh Psikologis dan Perilaku

Berdasarkan prinsip psikologi warna, warna yang berbeda dapat memicu respons emosional yang berbeda pula. Respons emosional ini dapat memengaruhi perilaku pengguna, yang menjadi aspek strategis dalam merancang produk yang ditujukan untuk mendorong aksi pengguna tertentu.

#### C. Keterbacaan dan Aksesibilitas

Warna berfungsi untuk menciptakan kontras, yang secara langsung meningkatkan keterbacaan teks dan kemudahan akses pada produk digital. Pengaturan kontras warna yang tepat memastikan elemen antarmuka (*UI elements*) dapat dibedakan satu sama lain dengan mudah, sehingga meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.

##### 2.1.2.6 Color Wheel

Penggunaan *Color Wheel* (roda warna) membantu desainer memetakan hubungan antarwarna untuk menciptakan skema warna yang

efektif sesuai tujuan desain. Berikut adalah enam skema warna utama menurut Stevens (2023).

#### A. Komplementer (*Complementary*)

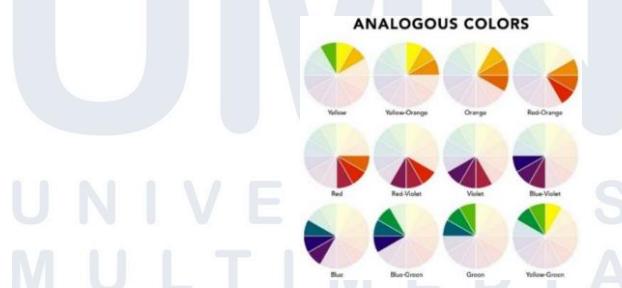
Skema ini menggunakan dua warna yang posisinya berseberangan langsung pada roda warna. Pasangan warna komplementer menghasilkan tingkat kontras tertinggi di antara skema lainnya.



*Gambar 1. 13 Warna Komplementer*  
Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/top...>

#### B. Analog (*Analogous*)

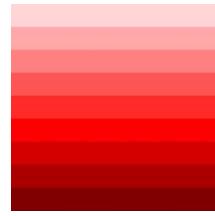
Skema analog menggunakan rangkaian warna yang posisinya berdampingan pada roda warna (misalnya, satu warna utama dengan warna di sisi kiri dan kanannya). Karakteristik skema ini adalah terciptanya harmoni visual yang kuat, namun dengan tingkat kontras yang minimal.



*Gambar 1. 14 Warna Analogus*  
Sumber: <https://www.kaarwan.com/blog/ui-ux-design/simplif...>

#### C. Monokromatik (*Monochromatic*)

Sesuai namanya, skema ini hanya menggunakan satu warna dasar dengan variasi *tint*, *shade*, dan *tone* yang berbeda. Skema ini sering diasosiasikan dengan kesederhanaan (*simplicity*), kebersihan, dan elegan, meskipun memiliki kontras yang rendah.



Gambar 1. 15 Warna Monokromatik  
Sumber: <https://dauky.co.id/blogs/fashion-update/the-real-m...>

#### D. Triadik (*Triadic*)

Terdiri dari tiga warna yang berjarak sama satu sama lain di sekeliling roda warna. Skema triadik sangat efektif untuk menciptakan kontras yang tinggi namun tetap mempertahankan harmoni visual.



Gambar 1. 16 Warna triadik  
Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/top...>

#### E. *Split-Complementary*

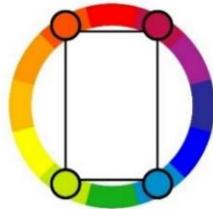
Skema ini mengambil satu warna dominan, lalu memadukannya dengan dua warna yang berada di sisi kiri dan kanan dari warna komplementernya. Teknik ini menawarkan variasi visual yang lebih dinamis dibandingkan komplementer biasa.



Gambar 1. 17 Warna Split complementary  
Sumber: <https://www.incolororder.com/2011/11/art-of-c...>

#### F. Tetradik (*Tetradic*)

Dikenal juga sebagai skema komplementer ganda (*double complementary*). Skema ini menggunakan dua pasang warna komplementer yang jika ditarik garis pada roda warna akan membentuk pola persegi panjang.



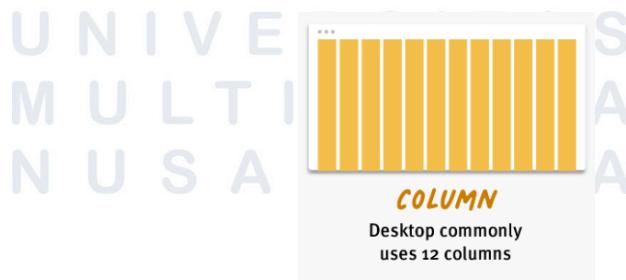
*Gambar 1. 18 Warna Tetradik  
Sumber: <https://www.colorsexplained.com/tetradic-colors/>*

#### **2.1.2.7 Grid**

Grid merupakan kerangka fundamental dalam desain multipage yang berfungsi sebagai panduan struktural. Landa (2019, hl. 163) mendefinisikan grid sebagai sistem komposisi yang menggunakan garis vertikal dan horizontal untuk membagi ruang menjadi format kolom dan margin. Penerapan grid yang disiplin tidak hanya menciptakan harmoni visual, tetapi juga secara signifikan mengurangi cognitive load pengguna saat memproses informasi (Tidwell dkk., 2020, hl. 217). Terkait variasi penerapannya dalam antarmuka digital, Gordon (2022) dari Nielsen Norman Group mengklasifikasikan sistem grid ke dalam beberapa tipologi utama yang memiliki fungsi spesifik, yaitu:

##### **A. Column Grid**

Merupakan jenis grid yang paling umum digunakan dalam desain web responsif. Sistem ini membagi area halaman menjadi beberapa lajur vertikal (biasanya berjumlah 12 kolom pada tampilan desktop) yang dipisahkan oleh celah atau gutter.



*Gambar 1. 19 Grid Kolom  
Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>*

Gordon (2021) menjelaskan bahwa fungsi utama grid kolom adalah untuk menjaga keteraturan perataan objek secara horizontal,

namun tetap memberikan fleksibilitas tinggi bagi desainer untuk mengatur lebar elemen yang bervariasi sesuai ukuran layar perangkat.

### **B. Hierarchical Grid**

Berbeda dengan grid kolom yang memiliki pola berulang yang ketat, hierarchical grid disusun secara lebih intuitif berdasarkan kebutuhan spesifik dari konten yang akan ditampilkan. Dalam sistem ini, penempatan dan ukuran elemen ditentukan oleh tingkat kepentingannya (hierarchy visual).



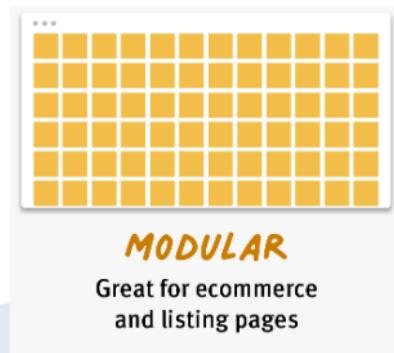
*Gambar 1. 20 Grid Hiererkal*

*Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>*

Menurut Gordon (2021), pendekatan ini sangat efektif diterapkan pada situs web yang memiliki variasi konten yang beragam, seperti portal berita atau majalah digital, di mana artikel utama perlu mendapatkan porsi ruang yang lebih dominan dibandingkan berita sekunder.

### **C. Modular Grid (Grid Modular)**

Jenis ini merupakan pengembangan dari grid kolom dengan penambahan baris horizontal (rows), sehingga membentuk perpotongan yang menciptakan ruang-ruang kotak atau "modul". Gordon (2021) menekankan bahwa grid modular sangat ideal untuk desain yang membutuhkan ketepatan tinggi dalam penataan informasi yang kompleks, seperti pada tampilan dashboard, e-commerce, atau tata letak berbasis kartu (card-based layout), karena memungkinkan desainer untuk mengontrol struktur vertikal dan horizontal secara bersamaan.



Gambar 1. 21 Grid Modular

Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>

#### 2.1.2.8 Header

Menurut Beaird (2014) salah satu komponen fundamental dalam struktur anatomi halaman web adalah *Header*. Elemen ini terletak pada posisi teratas *User Interface*, area ini berfungsi sebagai wadah utama bagi elemen identitas visual, seperti logo, nama perusahaan, atau pemilik situs. Mengingat posisinya sebagai titik fokus pertama yang ditangkap oleh mata pengunjung (*first impression*).

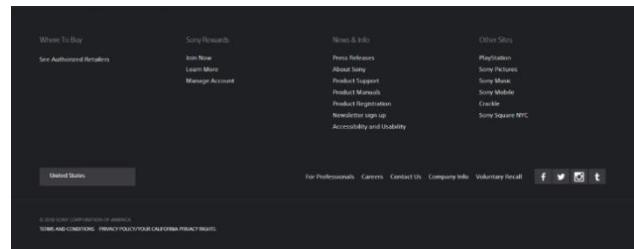


Gambar 1. 22 Contoh Header pada Website

Sumber: <https://sympaweb.com/blog/71>

#### 2.1.2.9 Footer

Terletak pada posisi paling dasar dari struktur halaman, *footer* berfungsi sebagai area penutup yang memuat berbagai informasi pendukung. Beaird (2014) menjelaskan bahwa komponen ini umumnya difungsikan untuk menampilkan elemen administratif dan navigasi sekunder, seperti keterangan hak cipta (*copyright*), detail kontak, tautan ke halaman internal lainnya, serta akses menuju platform media sosial terkait.



Gambar 1. 23 Contoh Footer pada Website  
Sumber: <https://colibriwp.com/blog/Website-footters/>

### 2.1.2.10 Tombol

Sebagai elemen interaktif utama dalam sebuah *interface*, tombol berfungsi untuk memicu aksi spesifik dari pengguna, seperti pengiriman data formulir atau konfirmasi perintah. Interaction Design Foundation (2025) menekankan bahwa tombol harus dirancang dengan penanda visual (*signifiers*) yang jelas seperti penggunaan warna kontras, atau efek bayangan agar pengguna dapat segera mengenali fungsinya sebagai objek yang dapat ditekan (*clickable*).

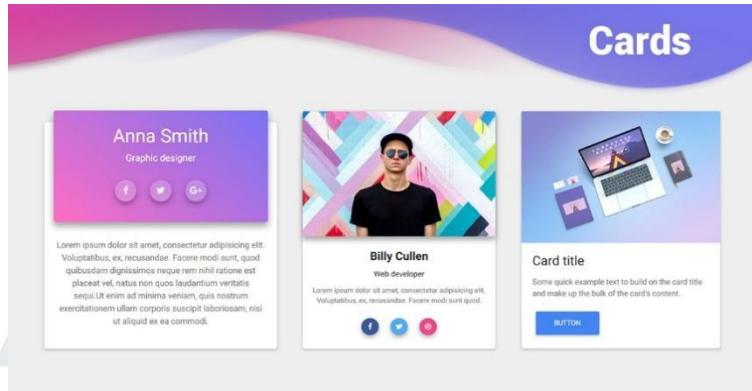


Gambar 1. 24 Contoh button di dalam Website  
Sumber: <https://www.justinmind.com/blog/button/>

### 2.1.2.11 Cards

*Cards* merupakan komponen antarmuka yang berfungsi sebagai wadah untuk menyajikan beragam informasi dalam satu kesatuan. Komponen ini umumnya mengintegrasikan elemen visual (seperti foto dan ikon) dengan elemen teks dan tombol interaktif guna memfasilitasi pengambilan keputusan pengguna. Secara visual, *card* memiliki fleksibilitas tinggi karena dapat disusun dalam berbagai tata

letak, baik secara vertikal, horizontal, *grid*, maupun bertumpuk (*stack*) sesuai kebutuhan desain (Malewicz, 2020, hl. 212).



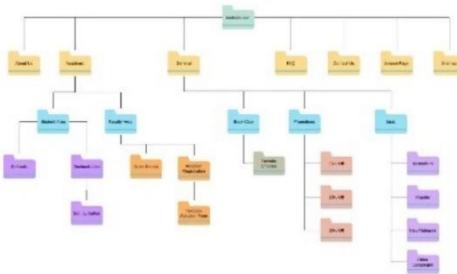
Gambar 1. 25 Contoh Design Cards di dalam Website  
Sumber: <https://www.figma.com/community/file/1...>

### 2.1.1 *User Experience (UX)*

*User Experience (UX)* memiliki kaitan yang ketat dengan User Interface (UI). Jika UI berfokus pada tampilan visual, maka UX menekankan pada bagaimana pengguna merasakan proses penggunaan serta menelusuri halaman *Website*. Tujuan utama UX adalah memberi pengalaman yang mudah dan menyenangkan, sehingga navigasi *Website* perlu dirancang dengan memperhatikan kenyamanan pengguna (Deacon, 2020). Prinsip dasar UX adalah menghadirkan kenyamanan dalam berinteraksi. Oleh karena itu, pengujian langsung terhadap pengguna perlu dilakukan untuk memperoleh masukan yang relevan.

#### 2.1.1.1 *Information architecture*

*Information Architecture* dapat diartikan sebagai sebuah proses dalam merancang sebuah konten agar seluruh hal dalam *Website* dapat tersusun dengan rapi, tidak muncul kebingungan, dan memberikan sebuah pengalaman yang berkesan bagi pengguna. Hal ini menjadi sebuah pondasi dasar dalam menghubungkan segala macam informasi yang dapat berperan penting dalam menjelajah isi dari *Website* dengan lebih efisien dan efektif.



*Gambar 1. 26 Contoh Information Architecture*  
*Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/inform..>*

Dalam perancangan *Website*, *information architecture* juga dapat memandu pengguna secara tidak langsung dan mereka secara alami menentukan alur interaksinya sendiri. Hal ini menjadi sangat penting karena dengan menentukan alur halaman dengan baik dan penataan layout yang baik, akan meminimalisir kesulitan pengguna dalam menggunakan *Website* yang dirancang. Sehingga, *information architecture* menjadi sangat penting dalam merancang sebuah *Website* yang baik dan efisien kepada pengguna. Berikut adalah beberapa tahapan dalam *information architecture*.

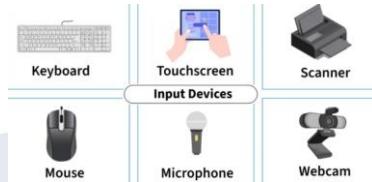
### **2.1.2 Graphical User Interface**

Selain UI dan UX, di dalam sebuah media interaktif, terdapat salah satu komponen yang tidak kalah pentingnya yaitu Graphical User Interface, Menurut Interaction Design Foundation (2025), *Graphical User Interface* (GUI) didefinisikan sebagai format antarmuka pengguna di mana interaksi antara manusia dan perangkat digital difasilitasi melalui representasi visual pada panel kontrol, seperti yang lazim ditemukan pada tampilan desktop komputer. Dalam membangun interaksi antarmuka yang efektif, GUI tersusun atas serangkaian komponen visual yang saling terintegrasi. Omoyeni (2023) menguraikan lima elemen fundamental yang membentuk struktur interaksi pada GUI, yaitu:

#### **2.1.2.1 Input Devices**

Input Devices merupakan perangkat keras periferal yang berfungsi sebagai jembatan interaksi antara pengguna dan sistem digital.

Contoh perangkat ini meliputi tetikus (*mouse*), papan ketik (*keyboard*), serta bantalan sentuh (*touchpad*) yang memungkinkan pengguna mengirimkan perintah navigasi.



Gambar 1. 27 Contoh Input Devices  
Sumber: <https://www.geeksforgeeks.org/computer-...>

#### 2.1.2.2 Pointer

Dikenal juga sebagai kursor, elemen ini berfungsi sebagai indikator visual yang merepresentasikan lokasi aktif serta pergerakan navigasi pengguna di atas layar antarmuka secara *real-time*.



Gambar 1. 28 Cursor Computer  
Sumber: <https://app.uxcel.com/courses/ui-comp...>

#### 2.1.2.3 Icons

Ikon adalah representasi simbolis grafis yang melambangkan fungsi, fitur, atau perintah tertentu dalam aplikasi (seperti simbol rumah untuk 'beranda' atau kaca pembesar untuk 'pencarian'). Selain berfungsi sebagai elemen visual pendukung konten, ikon juga sering digunakan sebagai tombol interaktif yang dapat dipilih (*selectable buttons*).

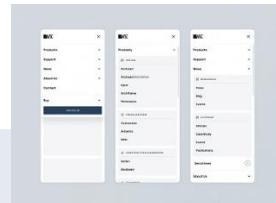


Gambar 1. 29 Contoh Ikons  
Sumber: <https://www.titanui.com/38623-ikons-web-icon-set/>

#### 2.1.2.4 Menu

Menu menyajikan daftar opsi perintah atau tindakan yang muncul melalui interaksi pada tombol atau objek tertentu. Fitur ini

dirancang untuk meningkatkan efisiensi pengalaman pengguna (*user experience*) dengan menyediakan akses cepat (*shortcuts*) terhadap berbagai fungsi program yang sedang berjalan.



Gambar 1. 30 Contoh Menu GUI  
Sumber: <https://dribbble.com/search/menu>

#### 2.1.2.5 Scrollbar

Komponen navigasi berbentuk batang vertikal atau horizontal ini muncul secara otomatis ketika dimensi konten melebihi batas area tampilan layar. Bilah gulir memfasilitasi pengguna untuk menjangkau informasi yang tersembunyi melalui mekanisme geser (*drag*).



Gambar 1. 31 Contoh GUI Scrollbar  
Sumber: <https://www.geeksforgeeks.org/pyth...>

## 2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk visual yang digunakan untuk memperjelas, dan menyampaikan pesan atau informasi tertentu kepada audiens. Dalam desain komunikasi visual ilustrasi berperan sebagai media komunikasi nonverbal yang mampu menyampaikan makna serta narasi secara efektif melalui pengolahan elemen visual seperti garis, warna, bentuk, dan komposisi. Menurut Yusa dkk. (2024) ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen yang memperindah, tetapi juga sebagai sarana penyampaian konsep yang membantu audiens memahami pesan secara lebih cepat dan mendalam.

Oleh karena itu, ilustrasi memiliki peran yang besar dalam berbagai media, khususnya media interaktif, informasi, dan hiburan yang menuntut penyampaian pesan secara komunikatif dan menarik

### **2.2.1 Perancangan Ilustrasi**

Male (2023) menjelaskan bahwa dalam proses perancangan ilustrasi, desainer tidak dapat bekerja secara acak, melainkan perlu memperhatikan tiga arahan utama sebelum memulai proses perancangan, yaitu *the rationale*, *the aim*, dan *the objectives*. Ketiga arahan ini berfungsi sebagai dasar konseptual yang membantu desainer menentukan arah, tujuan, serta hasil yang ingin dicapai melalui ilustrasi yang dibuat. Dengan adanya arahan yang jelas, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai media komunikasi yang memiliki maksud dan konteks yang terstruktur. Penjelasan tiga arahan dalam perancangan sebuah ilustrasi sebagai berikut:

#### **2.2.1.1 *The Rationale***

*The rationale* berkaitan dengan alasan dan latar belakang pembuatan ilustrasi. Pada tahap ini, desainer perlu menentukan tema serta kebutuhan komunikasi visual yang ingin disampaikan. Selain itu, ilustrator juga harus mengidentifikasi permasalahan dan informasi yang perlu diteliti dan disajikan agar pesan visual yang dihasilkan memiliki dasar yang jelas.

#### **2.2.1.2 *The Aim***

*The aim* mengacu pada tujuan utama dari pembuatan ilustrasi. Tujuan ini berkaitan dengan hasil akhir yang ingin dicapai, sehingga arah perancangan ilustrasi menjadi lebih terfokus dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi yang telah ditetapkan.

#### **2.2.1.3 *The Objectives***

*The objectives* berhubungan dengan perencanaan yang lebih rinci dan terstruktur dalam proses perancangan ilustrasi. Hal ini mencakup tahapan kerja, hasil pengetahuan baru yang diharapkan, serta bagaimana

ilustrasi tersebut dapat mendukung pengembangan akademik maupun profesional.

### 2.2.2 Fungsi Ilustrasi

Menurut Soewardikoen (2019), ilustrasi dalam desain komunikasi visual memiliki peran yang sangat penting dikarenakan beban fungsional yang dibawa oleh ilustrasi dapat menyampaikan sebuah pesan tanpa teks. Ilustrasi tidak hanya dipandang sebagai elemen penambah estetika, namun juga sebagai alat kognitif yang membantu audiens memproses informasi secara lebih efisien. Berikut adalah beberapa fungsi-fungsi ilustrasi tersebut:

#### 2.2.2.1 Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif pada ilustrasi menekankan perannya dalam menjelaskan bentuk fisik suatu objek secara jelas, baik sebagai pendukung maupun pengganti teks. Ilustrasi dengan fungsi ini menuntut tingkat kemiripan yang tinggi dengan objek aslinya agar informasi yang disampaikan tidak menimbulkan kesalahan penafsiran atau ambiguitas bagi audiens. Male (2023) menjelaskan bahwa pada fungsi ini ilustrasi berperan sebagai *objective representation*, yaitu representasi visual yang mengutamakan kejelasan dan ketepatan bentuk dibandingkan dengan gaya personal ilustrator. Penerapan fungsi deskriptif dapat ditemukan pada ilustrasi anatomi, ilustrasi produk, serta panduan prosedural yang membutuhkan visualisasi konkret untuk mempermudah pemahaman.



*Gambar 1. 32 Contoh Ilustrasi Deskriptif*  
Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/foto-foto/makanan-ringan-ilustrasi>

### 2.2.2.2 Fungsi Ekspresif

Fungsi ekspresif pada ilustrasi bertujuan untuk membangun suasana, mood, serta keterikatan emosional antara audiens dan konten yang disampaikan. Ilustrasi tidak hanya menampilkan bentuk atau objek secara visual, tetapi lebih menekankan pada perasaan atau emosi yang ingin dikomunikasikan. Landa (2021) menyatakan bahwa unsur visual seperti gestur karakter, tekstur garis, dan penggunaan warna memiliki pengaruh psikologis yang kuat dalam membentuk kesan dan *tone of voice* suatu media bahkan sebelum audiens membaca teks secara verbal. Oleh karena itu fungsi ekspresif memiliki peran dalam menciptakan pengalaman yang lebih personal dan emosional terutama pada media naratif.



Gambar 1. 33 Contoh Ilustrasi Expressive  
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/2411742...>

### 2.2.2.3 Fungsi Analitis

Berbeda dengan fungsi deskriptif yang menampilkan bentuk luar suatu objek, fungsi analitis pada ilustrasi berperan dalam menjelaskan struktur yang lebih kompleks atau lebih *direct*. Ilustrasi dengan fungsi ini bertujuan untuk menyederhanakan informasi atau data yang rumit ke dalam bentuk visual yang sistematis dan mudah dipahami oleh audiens. Tufte (2001) dalam teorinya mengenai *Visual Explanations* menyatakan bahwa ilustrasi analitis yang efektif adalah ilustrasi yang meminimalkan penggunaan elemen visual yang tidak berkaitan langsung dengan data sehingga perhatian audiens tetap terfokus pada informasi utama. Contoh ilustrasi analitis pada umumnya diterapkan dalam bentuk infografis, ataupun *flowchart* yang banyak digunakan pada media edukasi dan teknis.



Gambar 1. 34 Contoh Ilustrasi Analitis  
Sumber: <https://www.kompas.com/skola/read/2...>

### 2.2.3 Ilustrasi Digital

Seiring dengan perkembangan teknologi, ilustrasi mengalami transformasi dalam proses penciptaannya yang dikenal sebagai ilustrasi digital. Ilustrasi digital merupakan bentuk ilustrasi yang dibuat dengan bantuan perangkat digital seperti komputer, tablet grafis, serta perangkat lunak desain. Kehadiran teknologi digital memungkinkan proses produksi ilustrasi menjadi lebih efisien, fleksibel, dan mudah direvisi dibandingkan dengan ilustrasi konvensional.



Gambar 1. 35 Pembuatan Ilustrasi Digital  
Sumber: <https://idseducation.com/arti...>

Sama seperti ilustrasi konvensional, ilustrasi digital memiliki peran penting dalam Desain Komunikasi Visual sebagai media yang mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui visual. Menurut Yusa dkk. (2024), ilustrasi digital tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi utama yang mampu menjembatani pesan antara komunikator dan audiens.

#### 2.2.4 *Character Design*

*Character design* adalah salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembuatan ilustrasi, walaupun ilustrasi tidak semuanya harus memiliki sebuah karakter, kehadiran karakter berfungsi sebagai penghubung antara informasi yang disampaikan dengan audiens sehingga membantu audiens memahami konten secara lebih mudah serta membangun keterikatan emosional terhadap pesan yang disajikan. Karakter yang dirancang secara visual dan konseptual dengan baik akan mempermudah audiens dalam mengenali peran, fungsi, dan pesan yang ingin dikomunikasikan melalui media tersebut (Male, 2023).



*Gambar 1. 36 Contoh Character Design*  
Sumber: <https://arcadiaquill.com/8656/uncateg..>

Dalam media informatif berbasis website, character design tidak hanya berperan sebagai elemen visual pendukung tetapi juga dapat berfungsi sebagai pemandu informasi, representasi identitas visual, maupun elemen naratif yang mendukung alur penyampaian konten. Menurut Wang (2022) desain karakter yang konsisten dan relevan dengan tema media akan meningkatkan dan memperkuat identitas media, serta memperkaya pengalaman pengguna dalam mengakses informasi.

### 2.3 Senjang

Senjang adalah tradisi seni menari dan menyanyi yang mempunyai keunikan pola terstruktur di mana lantunan syair dan musik pengiring tidak pernah berbunyi bersamaan, struktur ini dilakukan dengan saling bergantian. Kesenian asal Musi Banyuasin ini umumnya dibawakan oleh dua orang, terkadang berpasangan bujang dan gadis, yang menari saat memasuki panggung dan mulai melantunkan

syair atau pantun. Senjang adalah hiburan yang lokal sukai, namun di balik aspek hiburannya, nama "Senjang" sendiri berakar dari kata "kesenjangan" yaitu dua faksi yang tidak pernah bersatu, kesenjangan ini juga mewakili berbagai persoalan sosial, ekonomi, dan politik yang terjadi di tengah masyarakat yang Senjang sering ungkit di dalam syair-syairnya (Zamhari, 2023).



*Gambar 1. 37 Dua seniman senjang*  
Sumber: <https://harianmuba.disway.id/utama/re...>

Muatan kritik dan nasihat mengenai isu-isu tersebut biasanya disampaikan dalam berbagai acara perayaan yang bersifat profan, seperti pernikahan atau syukuran rumah. Kritik tersebut dikemas melalui balutan humor dan senda gurau agar pesan atau sindiran yang ditujukan, baik kepada pengantin maupun pejabat yang hadir, dapat diterima tanpa kesan menggurui atau menyinggung perasaan (Ardiansyah, 2015).

### **2.3.1 Sejarah Senjang**

Ardiansyah (2015, hl. 71) mencatat bahwa literatur yang mengkaji kesenian Senjang secara spesifik dan mendalam masih tergolong langka. Referensi akademik terdahulu seperti studi dari Haris (2004), Linny (2008), hingga Suan dkk. (2008), umumnya hanya menempatkan Senjang dalam klasifikasi sastra lisan Musi Banyuasin tanpa elaborasi historis yang rinci. Keterbatasan arsip tertulis ini memicu diskursus yang beragam di kalangan budayawan dan pemerintah daerah mengenai genealogi atau asal-usul geografis kesenian ini.

Sejarah lisan memberikan gambaran yang lebih praktis mengenai eksistensi Senjang. Berdasarkan wawancara Ardiansyah dengan pelaku seni

senior seperti Tarmizi dan Sulaiman, kesenian ini telah memiliki fungsi sosial yang kuat sejak era pemerintahan Marga. Pada masa kepemimpinan Bupati Abdullah Awam (1965-1971), Senjang tercatat mencapai puncak popularitasnya sebagai media hiburan utama dalam forum-forum pertemuan antar-marga di Sekayu, mengungguli kesenian daerah lainnya seperti gitar tunggal atau seramba.

### **2.3.2 Seniman Senjang**

Seniman Senjang adalah orang-orang yang menyairkan Senjang sebagai perkerjaan mereka. Dilihat dari sejarahnya, dapat dipahami jika kepandaian atau kemahiran tukang Senjang itu dapat saja melekat pada setiap orang asalkan ingin berlatih. Amrullah yang berasal dari Dusun Muara Teladan mengabdikan dan menggantung hidupnya pada Senjang, beliau mengandalkan kehidupan keluarganya pada Senjang. Amrullah juga terlibat sebagai pengajar di SD Jantibun dan mengajar di sanggar yang dibina oleh Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata.

### **2.3.3 Tata Busana Senjang**

Dalam seni pertunjukan Senjang, tata busana (kostum) dan tata rias memegang peranan krusial, tidak hanya sebagai penunjang estetika visual, tetapi juga sebagai representasi identitas budaya Musi Banyuasin. Fungsi utama tata rias dan busana adalah mentransformasi karakter pribadi penutur menjadi tokoh panggung yang menarik, sekaligus memperkuat ekspresi selama pertunjukan (Ardiansyah, 2015, hl. 138.).

#### **2.3.3.1 Tata Busana Laki-laki**

Busana laki-laki mencerminkan kekhasan pakaian adat Melayu pria. Atribut standar meliputi baju teluk belango atau setelan bekap, celana panjang, serta kain sarung yang dililitkan di pinggang sebatas lutut. Kelengkapan kepala yang wajib digunakan adalah peci atau *tanjak* (ikat kepala adat) yang biasa dipakai dalam perhelatan resmi. Berbeda dengan wanita, tata rias pada penutur laki-laki sangat minimalis dan sederhana, umumnya hanya berupa penggunaan bedak tipis untuk menghindari kekusaman wajah di bawah sorotan lampu.

### 2.3.3.2 Tata Busana Perempuan

Secara umum *Tukang Senjang* perempuan mengenakan busana yang terdiri dari atasan kebaya kurung atau kebaya modern dengan warna-warna cerah yang dipadukan dengan bawahan kain sarung. Penggunaan aksesoris tambahan seperti selendang bersifat opsional, namun selendang tersebut sering digunakan saat pertunjukan. Untuk tata rambut, gaya sanggul yang rapi dengan hiasan seperti kembang goyang menjadi standar, meskipun variasi penutup kepala tradisional seperti tengkuluk yaitu kain penutup kepala atau modifikasi jilbab modern berbentuk topi juga lazim digunakan. Seiring berjalannya waktu, terjadi pergeseran tren busana dari yang dahulu sangat sederhana (hanya baju kurung dan kain batok) menjadi lebih variatif dan modern, namun tetap mempertahankan ciri khas daerah.

### 2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan menjadi dasar dalam menyusun rancangan media informasi berbasis *Website* mengenai tradisi Senjang. Penelitian terdahulu memberikan gambaran mengenai upaya pelestarian budaya, pemanfaatan teknologi digital, serta strategi desain informasi untuk mendukung keberlangsungan tradisi lisan. Sebagai contoh:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Tradisi Senjang di Kecamatan Sungai Keruh: Kajian Sejarah dan Perkembangannya	Apriadi & Chairunisa (2018)	Mengungkap sejarah Senjang, variasi bentuk penyajian, serta adaptasi alat musik tradisional ke modern.	Memberikan dasar pemahaman tentang perkembangan Senjang dari sisi sejarah dan bentuk pertunjukan.

2	Fungsi dan Makna Tradisi Senjang sebagai Identitas Budaya di Musi Banyuasin	Arif Ardiansyah (2016)	Menjelaskan Senjang sebagai sarana komunikasi sosial, simbol identitas, dan upaya pelestarian melalui pendidikan serta pertunjukan seni.	Memperkuat posisi Senjang sebagai warisan budaya yang harus dijaga, terutama dalam konteks identitas masyarakat lokal.
3	Digitalisasi Tradisi Lisan melalui Podcast Budaya Lokal	Wahyuningsih, dkk. (2025)	Menemukan bahwa transformasi tradisi lisan ke platform digital memperluas audiens, tetapi menghadapi tantangan menjaga orisinalitas.	Menawarkan perspektif baru dalam digitalisasi budaya, meski fokusnya masih pada format audio, bukan <i>Website</i> interaktif.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tradisi Senjang telah memperoleh perhatian akademik yang cukup signifikan, khususnya dalam aspek sejarah, fungsi sosial-budaya, serta

perannya sebagai identitas masyarakat lokal. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut memberikan landasan teoritis dan konseptual yang kuat mengenai eksistensi dan urgensi pelestarian tradisi Senjang. Seperti pembuatan podcast, penguatan Senjang sebagai identitats budaya Musi Banyuasin dan juga penjelasan sejarah dan asal usul tradisi tersebut dengan secara komprehensif.

Namun demikian, dapat diidentifikasi bahwa sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada kajian deskriptif, serta penelitian sebelumnya masih hanya memanfaatkan media digital yang bersifat terbatas dan kurang interaktif. Belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas perancangan media informasi berbasis *website* untuk memperkenalkan tradisi Senjang secara komprehensif. Dengan karena itu, diperlukannya kontribusi dalam pembuatan media interaktif yang dapat menjadi alternatif inovatif dalam pelestarian tradisi lisan.

