

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Media informasi adalah sebuah sarana yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang diberikan kepada penerima agar pesan dapat dipahami dan dimanfaatkan. Media informasi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyusun, mengolah dan mengumpulkan informasi yang dapat diberikan kepada penerima. Bentuk dari media informasi ini bermacam – macam, mulai dari media cetak seperti buku, koran, dan majalah hingga media elektronik dan digital seperti televisi, radio, website, dan media sosial (Turow, 2017). Media informasi ini juga dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi secara cepat dan terstruktur. Media informasi tidak hanya berfungsi dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menjadi sarana dalam membentuk suatu opini dan meningkat kesadaran publik.

##### 2.1.1 Tujuan Media Informasi

Tujuan media informasi menurut Joseph Turow (2017) bahwa tujuan utama dari media informasi adalah sebagai sarana dalam menyampaikan informasi yang dapat digunakan oleh audiens sesuai kebutuhan. Media informasi tidak hanya menyampaikan berita atau hiburan, tetapi juga dapat membantu audiens dalam memahami informasi dengan relevan. Dalam buku *Media Today: Mass Communication in a Converging World*, Joseph Turow (2017) bahwa secara umum, media informasi dapat memberikan informasi menjadi empat yaitu, hiburan, berita, pendidikan dan pengawasan.

## **1. Aspek Pendidikan**

Dalam aspek pendidikan, media informasi memiliki peran dalam menyampaikan pengetahuan, wawasan, dan informasi pada masyarakat. Fungsi pendidikan ini membantu masyarakat dalam mendapatkan wawasan baru, mengembangkan keterampilan dan dapat menggunakan informasi secara baik. Joseph Turow (2017) menjelaskan bahwa media informasi bukan hanya sarana dalam penyampaian hiburan, tetapi juga sarana penting dalam pendidikan *formal* maupun *nonformal*.

## **2. Aspek Hiburan**

Selain menjadi sarana pendidikan media informasi juga dapat digunakan dalam sarana hiburan. Konten seperti film, acara televisi, musik, permainan, hingga sosial media dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan memiliki fungsi lain yaitu sebagai menikmati kreativitas. Fungsi hiburan ini juga dapat membantu mengelola stress, membangun pengalaman, dan memberikan sarana dalam bersosial.

## **3. Aspek Berita**

Pada aspek Joseph Turow (2017) menjelaskan fungsi berita yang menyediakan informasi yang relevan tentang peristiwa nasional hingga internasional. Berita juga dapat membantu masyarakat untuk tetap mengetahui informasi yang terjadi serta dapat memberikan pemahaman tentang peristiwa yang terjadi dengan penyampaian yang kredibel dan bermanfaat bagi masyarakat.

## **4. Aspek Pengawasan**

Aspek pengawasan adalah fungsi dimanamedia informasi berfokus dalam menyampaikan tentang peristiwa atau kondisi yang terjadi pada lingkungan sosial. Fungsi ini

juga dapat memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat bagi masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi. Media dapat menyampaikan tentang politik, ekonomi, bencana, kriminalitas, dan fenomena sosial sehingga masyarakat dapat memiliki pengetahuan yang cukup dan relevan.

Kesimpulan dari beberapa aspek diatas adalah media memiliki beberapa fungsi yang dapat digunakan sesuai kebutuhannya dalam kehidupan sosial. Aspek Pendidikan yang berfungsi dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam meningkatkan pemahaman serta literasi audiens. Aspek hiburan dimana media informasi memberikan konten hiburan seperti film dan acara kartun yang dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan pengalaman baru. Aspek berita berfungsi menyampaikan informasi yang relevan agar masyarakat tetap mengetahui berita secara cepat. Aspek pengawasan berfungsi untuk pengawas lingkungan sosial, politik dan ekonomi sehingga audiens dapat memahami peristiwa dan cepat dalam melakukan perubahan.

### **2.1.2 Jenis Media Informasi**

Media informasi merupakan sarana dalam menyampaikan informasi seperti pesan pada masyarakat luas. Dalam perkembangan media informasi, media informasi dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu media cetak dan media digital. Dari beberapa kategori tersebut memiliki ciri khas tersendiri dalam cara menyampaikan informasi serta keunggulan yang berbeda. Tetapi kedua kategori media tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu memberikan informasi yang relevan sehingga dapat meningkatkan pemahaman masyarakat.

#### **1. Media Cetak**

Media cetak merupakan salah satu bentuk media tradisional yang digunakan dalam menyampaikan informasi, pengetahuan, dan hiburan kepada masyarakat dalam bentuk fisik. Beberapa

contoh media cetak yaitu koran, majalah, dan buku. Media cetak memiliki keunggulan yaitu penyajian informasi yang terstruktur , lengkap, dan dapat diakses kembali oleh pembaca kapan saja tetapi media cetak juga memiliki kelemahan dimana media cetak yang berbentuk fisik tidak dapat disimpan atau membutuhkan tempat dalam menyimpan karena media cetak yang akan selalu dibuatkan dan selalu terbaru akan selalu muncul. Dalam aspek Pendidikan media cetak sering digunakan sebagai sumber referensi, literatur, dan sarana pembelajaran *formal* dan *nonformal*.

Selain menjadi aspek pendidikan, media cetak juga dapat menjadi sarana dalam hiburan dan berita seperti contohnya majalah, buku cerita, dan surat kabar. Meski kini media digital sudah banyak digunakan, tetapi media cetak memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi yang akurat dan kredibel serta konten yang melalui pemilihan konten untuk disampaikan kepada Masyarakat.

## 2. Media Digital

Media digital merupakan sarana informasi yang sudah banyak digunakan pada era sekarang karena informasinya yang dapat didapatkan secara mudah dan mencakup audiens luas. Beberapa contoh media digital yaitu website, blog, media sosial, aplikasi *mobile*, podcast hingga *streaming* dimana media digital tersebut memiliki keunggulan dibandingkan media cetak yaitu dalam hal aksesibilitasnya yang cepat dalam menyampaikan informasi, karena informasi tersebut dalam diakses dimana saja dan kapan saja. Media digital juga memungkinkan dalam melakukan interaksi dengan audiens lain melalui kolom komentar, berbagi, atau memberikan tanggapan dan opini secara

langsung sehingga menciptakan pengalaman komunikasi dua arah yang lebih dinamis.

Dalam hal Pendidikan, media digital dapat menjadi sarana literasi dan pembelajaran jarak jauh. Platform digital yang dapat digunakan sebagai penyedia materi pembelajaran, jurnal akademik, serta pembelajaran lainnya sehingga audiens dapat mengakses secara mandiri ketika informasi tersebut dibutuhkan. Selain pendidikan media digital juga dapat menjadi sarana hiburan bagi masyarakat seperti music, video game, media sosial yang memberikan pengalaman interaktif. Media digital juga dapat menyebarkan berita yang luas untuk khalayak banyak seperti dalam melakukan pencegahan, perawatan kesehatan hingga informasi politik yang diberikan secara cepat.

Penyebaran informasi melalui media digital seperti sosial media, website, dll. Media Informasi ini dilakukan dalam bentuk online yang direncanakan untuk mencapai sasaran tertentu seperti contohnya anak muda maupun remaja yang aktif menggunakan platform – platform digital, serta untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi dengan audiens diberbagai platform digital untuk memperluas kesadaran (Firmansyah, Widodo, 2025). Berdasarkan data datarepotal.com bahwa pengguna media sosial di indonesia menyentuh 49,9% dari total populasi dan rata – rata menghabiskan waktu mengakses media sosial hampir 3 jam 11 menit per hari. Lalu menurut Komdigi pengguna internet indonesia di tahun 2025 mencapai 79,5% dari total populasi Indonesia.

Website dapat menjadi sarana media informasi digital yang memiliki interaktivitas yang tinggi serta sarana informasi yang detail beserta gambar yang mendukung. Website juga dapat diakses melalui berbagai platform yang digunakan pengguna karena website dapat menjangkau luas audiens dengan cepat melalui internet. Media sosial platform dimana untuk menyebarkan pesan dan membangun komunikasi dua arah yang memiliki interaktivitas yang bermacam dimulai dari *share*, *like*, dan *comment*. Media sosial juga menjadi sarana media informasi untuk

menargetkan kalangan generasi muda melalui jejaring sosial yang sering di akses oleh generasi muda pada saat ini, menjadikan media sosial sebagai sarana yang efektif untuk menyebarluaskan informasi serta tentang topik yang dibahas. Media – media digital seperti media sosial, website serta media digital lainnya dapat menyampaikan pesan dengan cepat, berulang dan tingginya interaktif pengguna (Zuhdi et al. 2025).

## 2.2 Desain Grafis

Desain grafis adalah bentuk komunikasi yang disatukan dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, tulisan, dan warna untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ingin diberikan secara efektif dan menarik untuk audiens. Menurut robin landa dalam bukunya *Graphic Design Solution* (Landa, 2010) menyatakan bahwa desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang memberikan pesan atau informasi kepada audiens.

### 2.2.1 Elemen Desain

Elemen desain menurut landa (2010) dalam bukunya *Graphic Design Solution* menyatakan bahwa elemen desain terbagi menjadi empat kategori yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur.

#### 1. Garis

Garis merupakan titik terkecil yang memanjang berperan penting dalam membentuk visual. Garis juga menjadi elemen desain karena perannya yang digunakan dalam membuat komposisi dan komunikasi. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, dan bersudut fungsinya untuk memandu perhatian pembaca ke satu direksi (Landa, 2010. h.16). Garis juga memiliki karakteristik tertentu seperti tajam, halus, tebal, dan tipis dari karakteristik tersebut dapat menimbulkan arti sesuai garis yang digambarkan seperti garis mendatar dapat memberikan arti penekanan pada suatu gambar serta arti yang penting garis tegak digunakan untuk memberikan kesan pemisah sesuatu.

GARIS LURUS	
GARIS MELENGKUNG	
GARIS MAJEMUK	
GARIS KOMBINASI	

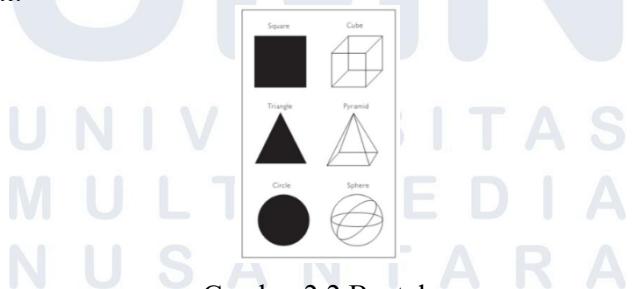
Gambar 2.1 Macam – macam Garis

Sumber : <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7552734/macam-macam-garis-dalam-seni-rupa-dan-kesan-yang-diciptakan>

## 2. Bentuk

Bentuk adalah bangun dua dimensi yang memiliki tinggi dan lebar.

Bentuk dapat dibagi menjadi tiga bentuk sederhana yaitu kotak, segitiga, dan bulat. Namun setiap bentuk dasar memiliki bentuk bervolumenya seperti kubus, limas, dan bola (Landa, 2010, h. 17). Bentuk juga bisa terbagi kebeberapa dimana bentuk yang geometric bentuk yang lebih kaku dibentuk dari garis – garis dan garis ujung yang presisi membentuk kesan yang kaku serta memiliki rasa yang serius. Bentuk juga memiliki bentuk yang lebih organik seperti bentuk yang lebih natural tidak memiliki garis yang kaku melainkan garis yang lebih membentuk bentuk bulat maupun oval terkesan lebih santai dan tidak kaku untuk dilihat.

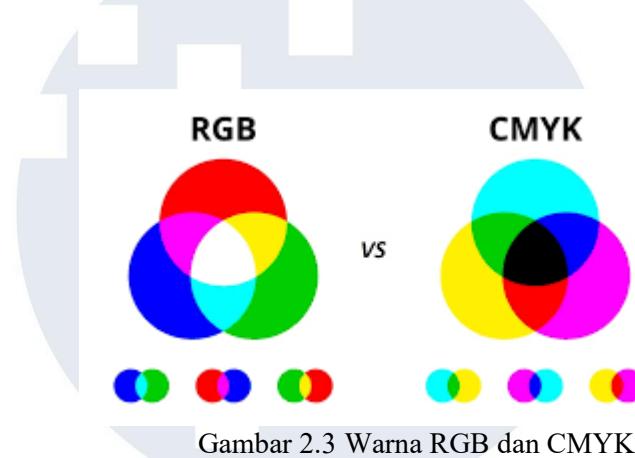


Gambar 2.2 Bentuk

Sumber : Landa, 2010

### 3. Warna

Warna adalah cahaya yang dapat dilihat melalui pantulan yang ditemukan pada objek – objek sekitar lingkungan. Warna dapat dibagi menjadi dua yaitu warna dasar yang meliputi warna merah, kuning, biru yang tidak dapat dihasilkan oleh mencampur warna lain, sedangkan warna sekunder seperti oranye, hijau, ungu dihasilkan dari percampuran warna – warna primer (Landa, 2010, h. 19).



Gambar 2.3 Warna RGB dan CMYK

Sumber : <https://instiki.ac.id/2022/06/12/apa-bedanya-rgb-dengan-cmyk>

Warna primer juga dapat disebut RGB (Red, Green, Blue). Dalam dunia printing warna yang dapat digunakan yaitu cyan (C), magenta (M), and yellow (Y), dan black atau dapat disingkat menjadi CMYK kode warna yang digunakan dalam dunia printing untuk menghasilkan warna yang presisi.

Warna dibagi kedalam tiga bagian yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tertiary. Yang menjadi warna primer yaitu warna kuning, merah dan biru warna – warna ini bila dicampurkan satu sama lain akan memunculkan warna – warna baru yang disebut warna sekunder warna ini bisa berupa warna – warna campuran dari warna primer seperti warna oranye, ungu, dan hijau warna tertiary bisa terbentuk dengan warna primer dan warna sekunder yang menghasilkan warna – warna yang menerupai warna sekunder atau warna yang berdekatan.



Gambar 2.4 Color Wheel

Sumber : <https://leeangold.com/blogs/news/rethinking-the-colour-wheel-mixing-primaries-from-secondaries>

#### 4. Tekstur

Tekstur adalah suatu kualitas dari permukaan. Robin Landa (2010) dalam bukunya Graphic Design Solution menyebutkan tekstur memiliki dua jenis yaitu, tekstur taktil yang dapat dirasakan oleh indra peraba banyak jenis teknik printing yang digunakan untuk menciptakan tekstur taktil seperti *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Kemudian tekstur visual yang dibuat oleh digital dan hanya dapat dilihat tidak bisa dirasakan oleh indra peraba berbeda dengan tekstur taktil (Landa, 2010, h. 23).



Gambar 2.5 Tekstur

Sumber : Landa, 2010

Tekstur juga bisa berupa *pattern* yang memiliki arti pengulangan visual yang konsisten oleh satu elemen visual. Pada beberapa contoh pattern memiliki pengulangan yang membentuk arah yang sama atau terlihat jika dilihat pada pattern ada beberapa tiga dasar yaitu titik, garis, dan grid.

## **2.2.2 Prinsip Desain**

Prinsip desain adalah suatu aturan, pedoman, dan dasar yang digunakan dalam mengatur elemen – elemen visual agar dari elemen – elemen tersebut menciptakan karya yang memiliki sifat harmonis ,seimbang,dan komunikatif. Robin landa (2010) menyebutkan bahwa prinsip desain dibagi menjadi tujuh jenis sebagai berikut :

### **1. Format**

*Format* adalah suatu batasan untuk area sekitarnya pada desain seperti pada kertas, mobile phone screen, billboard. Prinsip ini untuk menentukan bagaimana penempatan elemen visual di dalam suatu ruang. Desainer menggunakan beberapa format standar untuk keperluan masing – masing seperti contohnya format pada CD cover memiliki format ukuran yang sama, pada poster ukuran dengan berbagai macam ukuran, ukuran juga dapat menentukan harga dari suatu produk seperti kertas, ukuran dan teknik printingnya (Landa, 2010, h. 25).

### **2. Balance**

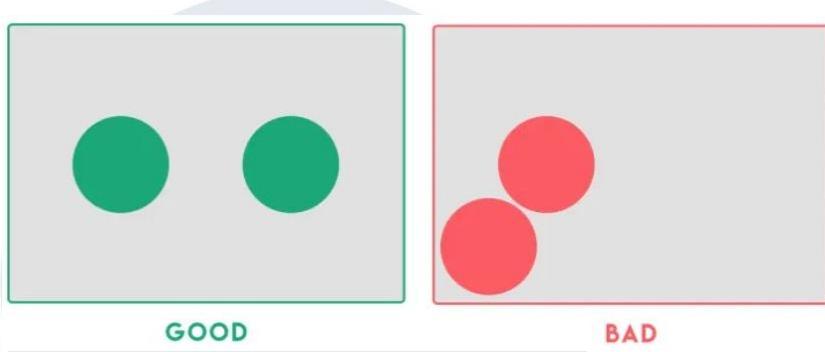
*Balance* adalah keseimbangan atau eqilibrium yang diciptakan oleh suatu bobot visual pada kedua sisi dengan poros tengah dan juga menjadi distribusi pada bobot di antara semua elemen komposisi. Dengan komposisi pada elemen yang tidak seimbang akan memberikan kesan yang tidak seimbang dan membuat audiens menilai negative karena komposisi yang tidak seimbang. Keseimbangan juga dapat bisa dibagi menjadi dua yaitu *symmetric* dan *asymmetric balance* :

#### **a. Symmetric**

*Symmetric* adalah elemen yang mengikuti ukuran dan komposisi yang sama satu dengan lainnya yang terpotong oleh garis poros tengah atau yang bisa disebut *reflection symmetry*.

### b. *Asymmetric*

*Asymmetric* merupakan komposisi dimana untuk menghasilkan keseimbangan diperlukan salah satu elemen lebih besar dibandingkan elemen yang lainnya tanpa harus sama dengan elemen yang salah satu sisinya pada poros Tengah.



Gambar 2.6 Keseimbangan

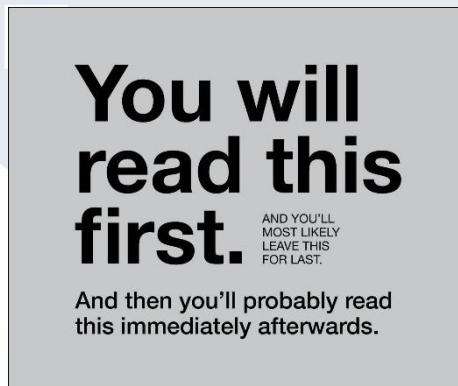
Sumber : <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis>

### 3. *Visual Hierarchy*

*Visual hierarchy* adalah prinsip untuk menentukan susunan elemen grafis dalam desain yang bertujuan mengatur urutan elemen agar audiens mengetahui informasi yang dilihat terlebih dahulu dari awal hingga ke informasi terakhir. Serta prinsip ini membantu desainer dalam menentukan porsi bagi elemen – elemen desain untuk tidak bertabrakan dengan elemen lainnya dan tidak menciptakan kebingungan bagi para audiens ketika membaca atau melihat desain. Dimana aspek ini perlu diperhatikan untuk menentukan elemen apa yang akan dilihat pertama oleh audiens lalu lanjut dengan elemen – elemen lainnya. *Visual hierarchy* jug membantu dalam menentukan emphasis dari desain yang dibuat karena semua elemen tidak bisa menjadi fokus poin didalam satu desain atau akan terjadi kebingungan tentang fokus poin mana yang jadi utama. Penentuan bentuk, ukuran, warna, kecerahan, dan tekstur dapat dijadikan acuan dalam menentukan fokus poin pada suatu elemen (Landa, 2010, h. 28).

#### **4. *Emphasis***

*Emphasis* digunakan dalam desain untuk membentuk hierarki pada visual desain serta untuk menarik perhatian audiens pada elemen tertentu dalam sebuah kompisi. Elemen yang menjadi *emphasis* dalam visual akan menjadi titik fokus awal dilihat oleh para audiens sebelum berganti ke elemen visual lainnya. *Emphasis* bisa ditentukan dari penempatannya bagaimana suatu elemen ditempatkan pada suatu komposisi yang berbeda dengan elemen lainnya, *emphasis* dari ukuran yang bisa dibedakan langsung dengan perbedaan ukuran yang terlihat jelas karena mencolok, *emphasis* dari kontras yang bisa juga dari gelap dan terangnya suatu elemen yang membedakan dari elemen – elemen lain yang berwarna (Landa, 2010, h. 29).



Gambar 2.7 Emphasis

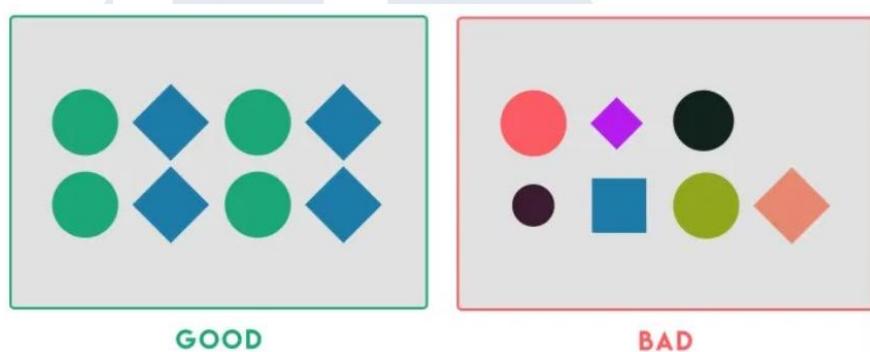
Sumber :

<https://www.creator-fuel.com/blog/what-is-visual-hierarchy-in-design-explained-with-examples>

#### **5. *Rhythm***

*Rhythm* atau ritme adalah prinsip desain yang menciptakan pola pergerakan visual melalui pengulangan dan variasi elemen. Ritme membuat elemen visual lebih mudah dilihat dari satu elemen ke elemen lain secara teratur dan untuk membangun rasa tertentu seperti ritme yang cepat akan mempunyai sifat yang dinamis dan aktif sedangkan ritme lambat memberikan sifat tenang. Ritme sama seperti musik dimana pada

desain ritme bisa membantu audiens untuk melihat informasi atau elemen dengan baik dari beberapa elemen . Ritme juga memiliki dua jenis yaitu repetisi dan variasi, repetisi dapat ditemukan ketika ritme yang sama dilakukan berulang kali dengan konsisten, sedangkan ritme variasi bisa berupa perubahan elemen dari bentuk, warna, dan ukuran yang menghasilkan ritme yang berbeda dan bisa menarik perhatian bagi audiens (Landa, 2010, h. 31).



Gambar 2.8 Ritme

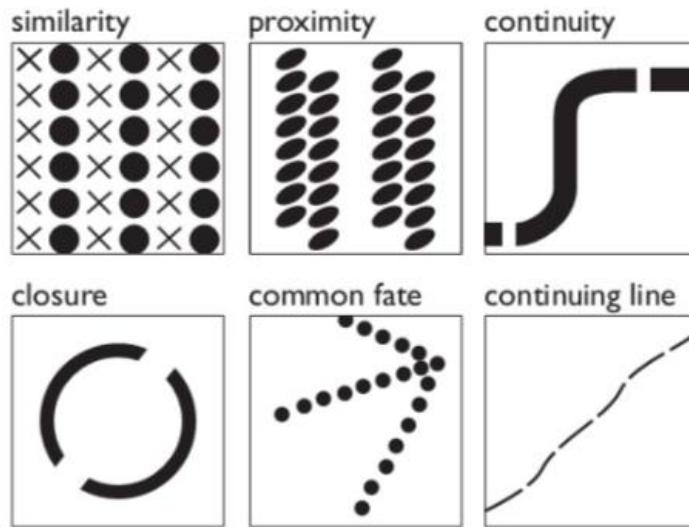
Sumber : <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis>

## 6. *Unity*

*Unity* atau kesatuan adalah prinsip desain yang memastikan semua elemen visual dalam sebuah karya terasa saling berhubungan dan selaras satu dengan yang lainnya. *Unity* digunakan untuk mengatur desain untuk tidak terlihat kurang teratur. Layout yang baik dimana memperhatikan komposisi elemen yang menyatu dalam satu desain.

## 7. *Laws of Perceptual Organization*

*Laws of perceptual organization* merupakan peraturan elemen – elemen visual sebuah desain. Peraturan ini dibagi menjadi enam jenis yaitu similarity, proximity, continuity, closure, common fate (elemen yang dianggap sebagai satu kesatuan jika bergerak kearah yang sama), continuing line (memberikan kesan dari keseluruhan gerak dari garis yang terhubung atau putus).



Gambar 2.9 Laws of Perceptual Organization

Sumber : Landa, 2010

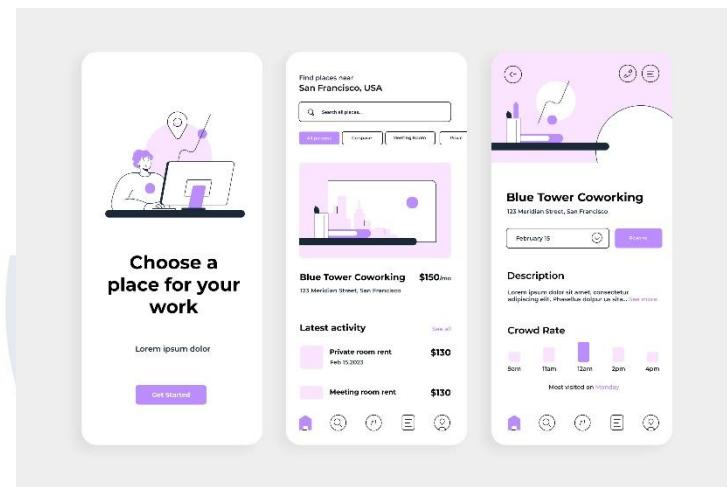
Similarity adalah elemen yang memiliki karakteristik yang sama dianggap milik bersama, *proximity* adalah element yang berdekatan satu dengan lainnya dalam kedekatan, *continuity* adalah koneksi antara elemen yang berkelanjutan dengan elemen yang sebelumnya dan memiliki koneksi menciptakan kesan gerakan, *closure* adalah koneksi antara elemen untuk menghasilkan bentuk yang sempurna, *common fate* yaitu elemen yang ketika bergerak ke tujuan yang sama terlihat bersama, *continuing line* garis biasanya mengikuti jalur yang paling sederhana,

## 2.3 Website

### 2.3.1 User Interface (UI)

*User interface* adalah tampilan visual dan elemen interaktif dari sebuah sistem seperti website, aplikasi, dan software yang digunakan untuk langsung berinteraksi dengan pengguna atau *user*. User interface (UI) adalah suatu jalan untuk penyatu pengguna dengan fitur – fitur yang tersedia, sehingga mempermudah pengguna dalam berinteraksi. UI menyatukan beberapa aspek pada penggunaannya seperti tipografi, warna, fotografi, dan tata letak untuk memberikan pengalaman yang lebih nyaman dan interaktif. Menurut Jason beaird dalam bukunya *the principle of*

*beautiful web design* untuk mengetahui desain yang baik memiliki beberapa aspek yang perlu diperhatikan seperti pengguna tidak hanya tertarik pada desain tetapi dengan kontennya, pengguna dapat mudah menggunakan dengan mudah melalui setiap navigasi, dan pengguna mengenali setiap halamannya.



Gambar 2.10 User Interface

Sumber : <https://mockflow.com/glossary/User-Interface-Design>

Desain UI yang efektif adalah UI yang tidak terlalu rumit untuk digunakan dan berbagai macam elemen – elemen yang terlalu banyak membuat pengalaman pengguna menjadi tidak efektif dan akhirnya berakhir menyulitkan pengguna. Desain UI yang efektif adalah desain yang memnyesuaikan kebutuhan penggunanya dengan tidak hanya mengedepankan estetika tetapi juga fungsional yang jelas (beiard, 2010).

Pada website tentunya ada aturan atau anatomi halaman website yang terdiri dari beberapa aspek yang penting dalam menyusun suatu halaman website seperti yang dijelaskan oleh Jason beiard (2010) pada bukunya bahwa menyusun kata – kata tetapi ada beberapa komponen dalam membuat halaman web seperti :

#### a. Container Block

Setiap halaman web memiliki wadah dimana untuk menampung elemen – elemen dan konten dalam halaman web. Ukuran untuk wadah halaman web ini memiliki bebagai macam ukuran disesuaikan dengan website di perangkat. Penggunaan block juga sebagai pemudah dalam desain web sebagai desain yang bisa digunakan kembali pada halaman web selanjutnya untuk memangkas waktu.

#### b. Logo

Ketika dalam merancang website untuk identitas penggunaan logo pada website digunakan dan ditempatkan pada atas setiap halaman website untuk meningkatkan kesadaran pada logo tersebut.

#### c. Navigation

Navigasi adalah sistem menu untuk memandu pengguna dalam menggunakan serta menjelajahi informasi pada halaman website. Navigasi juga perlu memberikan pengalaman yang baik untuk pengguna dengan tidak menyulitkan untuk ditemukan.

#### d. Content

Konten adalah informasi yang dibawakan pada halaman website dengan menyertakan informasi – informasi yang dibutuhkan dimana konten akan menjadi fokus utama dari pengguna dalam mengakses website dan informasi yang *credible* akan memberikan pengalaman pengguna yang baik dalam mengakses halaman website.

#### e. Footer

Footer dapat ditemukan pada bagian bawah setiap halam web, footer biasanya menampilkan kontak, hak cipta, sosial media, dan beberapa tautan yang dapat diakses oleh pengguna.

#### f. Whitespace

Whitespace adalah bagian kosong yang tidak memiliki informasi atau elemen yang berfungsi untuk menyeimbangkan konten agar elemen dan konten yang diberikan tidak terasa berantakan serta untuk meningkatkan keterbacaan konten pada setiap informasi yang diberikan.

Pada desain *user interface* (UI) memiliki aspek penting dalam menyusun website ada beberapa yang perlu di perhatikan yaitu layout, color, texture, typogrhapay, imagery.

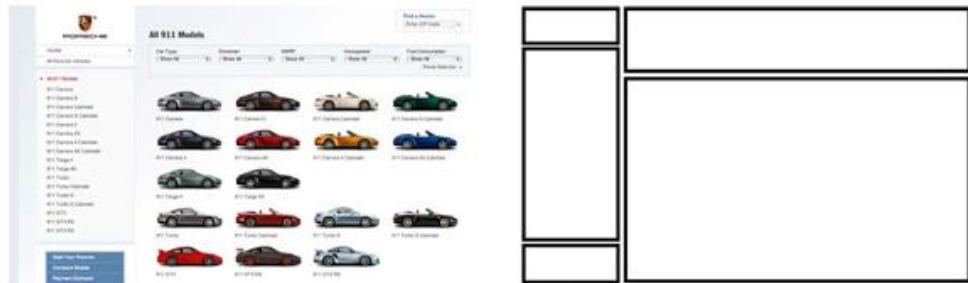
### 1. Layout

Layout pada website adalah tata letak atau pengaturan elemen – elemen visual (teks, gambar, tombol,dan menu). Fungsi layout bertujuan untuk menentukan posisi dimana elemen tersebut akan di posisikan serta dalam penggunaannya mempermudahkan pengguna dalam mencari informasi dan navigasi yang dibutuhkan. Ada beberapa contoh layout yang digunakan dalam beberapa website yaitu *left-column navigation*, *right-column navigation*, dan *three-column navigation* (Beaird, 2010 , h.26).

#### Left-column Navigation

Left-column navigation banyak ditemukan pada website -website yang menggunakan navigasi ini untuk setiap halaman sebagian website juga ada yang menggunakan pola yang berbeda namun dengan navigasi yang berada di bagian kiri dari halaman website. Menu navigasi ini sering ditemukan dengan tampilan secara vertikal pada bagian kiri halaman web yang dimana pengguna dapat mengakses menu dan pengguna dapat lebih fokus pada sisi bagian kiri area layer. Menu pada bagian kiri

ini juga memiliki kelebihan yaitu untuk memberikan fokus yang terlihat dari awal audiens masuk pada website yang menggunakan *Left column navigation* (beiard, 2010).

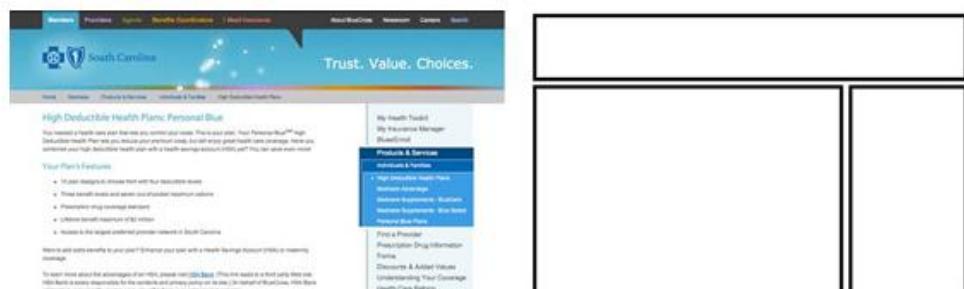


Gambar 2.11 Left Column Navigation

Sumber : *the principle of beautiful web design*, h. 26

### Right-column Navigation

Right-column navigation adalah dimana navigasi dan titik fokus pengguna berada pada bagian kanan layer yang mencakup informasi dan menu yang dapat dipilih peggunaan right-column navigation ini dapat kita temukan pada website berita yang menggunakan sisi bagian kanan sebagai menu dan bagian kiri untuk informasi yang diberikan (Beiard, 2010).

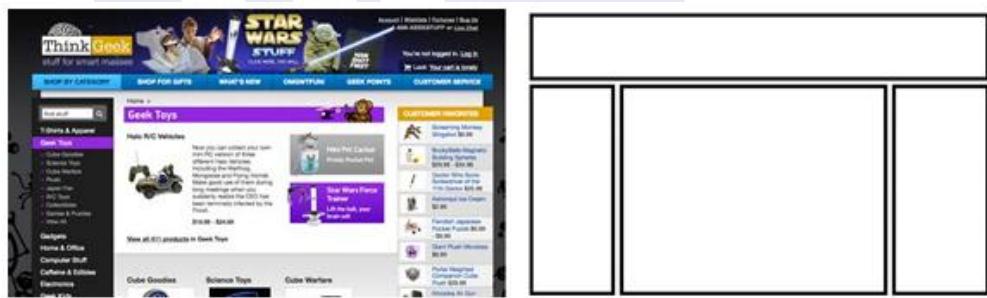


Gambar 2.12 Right Column Navigation

Sumber : *the principle of beautiful web design*, h. 27

### Three-column Navigation

Three-column navigation adalah layout desain web yang menampilkan konten dalam bentuk tiga kolom vertikal yang tersusun pada halaman utama. Penggunaan three-column navigation dimana fokus pada konten yang singkat atau iklan yang ingin ditampilkan. Namun untuk menjadikan halaman web yang tidak terlalu penuh dengan tiga kolom sangat penting untuk memberikan ruang kosong dan menentukan tata letak yang baik agar tidak terlihat menumpuk (Beiard, 2010).



Gambar 2.13 Three Column Navigation

sumber : *the principle of beautiful web design*, h. 28

## 2. Color

Menurut Jason beaird (2010) penggunaan warna bukan hanya untuk unsur estetika saja, melainkan juga menjadi aspek penting dalam mencerminkan identitas dan mendukung *usability* sebuah website. Penggunaan warna juga mempengaruhi psikologi pengguna karena setiap warna mengkomunikasikan emosional contoh pada merah memiliki arti dramatis, kuning memiliki arti cerah dan bahagia, hijau yaitu segar, dan biru memiliki arti tenang (Beaird, 2010 ,h. 44). Jason Beaird menyatakan bahwa warna dibagikan dalam dua sesuai dengan warna temperature yaitu hangat dan dingin.

## 1. Warm Colors

Warna hangat adalah warna yang terdiri dari warna – warna merah hingga kuning warna yang juga termasuk warna hangat seperti oranye, pink, coklat, dan burgundy. Warna hangat ini memiliki intensitas warna yang mencolok dibandingkan warna – warna biru warna hangat bisa digunakan untuk menarik perhatian audiens karena warnanya yang mencolok (Beaird, 2010).



Gambar 2.14 Warm Colors

Sumber : Beaird, 2010

## 2. Cool Colors

Warna dingin adalah warna yang terdiri dari warna hijau, biru, dan beberapa warna ungu. Warna dingin ini bisa digunakan untuk latar belakang dan menjadi warna dasar elemen karena tidak terlalu mencolok seperti warna – warna hangat untuk dilihat oleh mata audiens (Beaird, 2010).



Gambar 2.15 Cool Colors

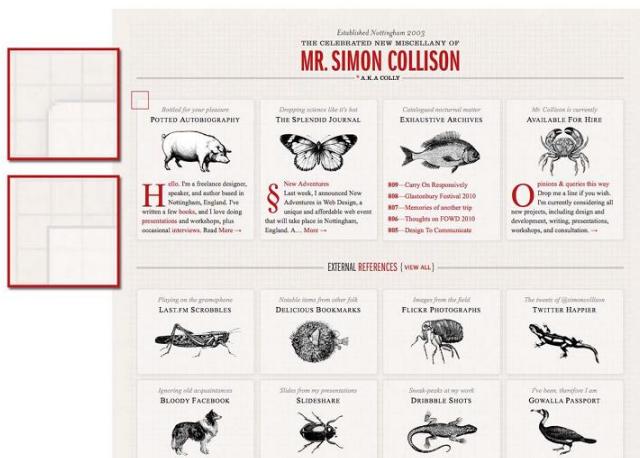
Sumber : Beaird, 2010

Tidak hanya dibagi menjadi warna hangat dan dingin, warna juga memiliki pembagian umum seperti warna primer dan warna sekunder warna primer yang terdiri dari warna merah, kuning,

dan biru dimana warna primer ini dapat dicampurkan dan menghasilkan warna – warna campuran atau sekunder, sedangkan warna sekunder adalah warna – warna campuran dari warna primer yang membuat warna baru yaitu hijau, oranye, dan ungu.

### 3. Texture

*Texture* digunakan untuk menjadikan desain website terasa lebih halus dan tidak membosankan karena bentuk yang terlalu kaku dan terlalu geometris membuat pengguna menjadi kurang nyaman. Contoh penggunaan dengan menggunakan sudut – sudut yang membulat untuk memotong garis vertikal yang terkesan monoton car aini dapat membuat pengguna lebih nyaman saat melihat website untuk jangka waktu yang lama. (Beaird, 20 ,h. 81).

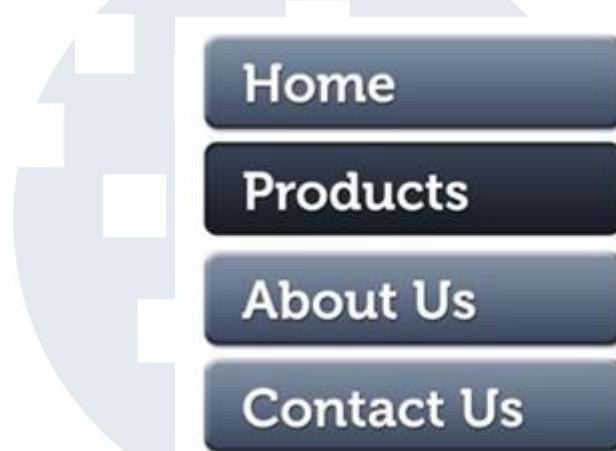


Gambar 2.16 Tekstur

Sumber : Beaird, 2010

*Texture* dapat berupa bentuk seperti penggunaan bentuk yang geometrik dan yang lebih alami seperti berbentuk bulat yang tidak terlalu kaku untuk dilihat. Pada website dapat menggunakan bentuk – bentuk yang lebih berbentuk bulat untuk menghasilkan halaman website yang lebih nyaman dan tidak

terlalu serius sedangkan dengan elemen – elemen bentuk geometris memberikan kesan yang lebih serius. Tekstur juga dapat berupa cahaya dan bayangan yang dapat membuat elemen visual yang berbeda dan seperti hidup tidak terlalu monoton saat dilihat atau ditekan oleh audiens menambahkan bayangan pada teks dan object dapat memberikan kedalam dalam elemen layout.



Gambar 2.17 Shadow

Sumber : Beaird, 2010

#### 4. Typography

Typography adalah salah satu elemen penting dalam website karena menjadi media utama untuk menyampaikan pesan. Typogrphy bukan hanya menentukan font yang memiliki estetika yang bagus, tetapi menentukan font yang mudah untuk dibaca, dipahami, dan memberikan sifat emosional kepada pengguna. Beaird mengatakn font harus memiliki keterbacaan yang jelas dan kontras dengan *background* dan menghindari ukuran dan warna agar tidak menyatu dengan background serta ukuran huruf yang tidak terlalu kecil. Penggunaan typography tidak jauh dengan menggunakan dan pemilihan font untuk menjadi teks dan disusun menjadi kata, font dapat berpengaruh

dalam pengalaman audiens membaca informasi pada halaman website font terbagi menjadi dua jenis yaitu sans-serif dan serif

### 1. Serif Fonts

Serif memiliki ciri – ciri yang membedakan dengan sans serif yaitu adanya garis kecil disetiap ujung hurufnya yang menjadikan ciri khas dari font serif itu penggunaan serif memberikan kesan yang tradisional, elegan, dan formal. Serif bisa ditemukan di beberapa website seperti web berita yang masih menggunakan font serif karena kesan yang formal dan profesional untuk para pembacanya.



Gambar 2.18 Serif Font

Sumber : Beaird. 2010

### 2. Sans-Serif Fonts

Sans-serif memiliki perbedaan dengan serif yang mempunyai ciri khas dengan nada garis kecil disetiap ujung hurufnya namun pada sans-serif tidak memiliki garis tersebut. Penggunaan sans-serif juga ditemukan pada web yang memiliki kesan yang modern dan minimalis ada beberapa contoh font serif yang digunakan seperti helvetica, arial, futura dan calibri.

# SANS SERIF

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS

TUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 2.19 Sans Serif

Sumber : Beaird, 2010

Sans-serif digunakan juga pada beberapa body text untuk memberikan informasi yang jelas dan terbaca karena font yang minimalis tidak seperti serif yang memiliki garis dibawahnya.

## 5. Imagery

*Imagery* adalah penggunaan gambar, foto, dan ilustrasi yang bertujuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dengan gambar yang sesuai serta menciptakan pengalaman pengguna yang tidak membosankan. Dengan pemilihan gambar yang tepat, dapat membuat website menjadi lebih interaktif dengan visual – visual yang ditunjukkan bukan hanya teks.



Gambar 2.20 Website Traveloka

Sumber : <https://www.traveloka.com/id-id>

*Imagery* dapat berfungsi sebagai pendukung informasi bagi topik yang diberikan pada website gambar atau foto juga sebagai penarik perhatian pengguna visual menarik bisa membuat audiens untuk mengakses dengan waktu yang lama dan tidak membuat bosan. Dengan foto dan gambar yang terpercaya juga membangun pengalaman emosi yang terbangun dengan melihat gambar atau foto yang sesuai dengan informasi yang diberikan.

### **2.3.2 User Experience (UX)**

*User experience* adalah dimana pengguna merasakan pengalaman saat berinteraksi dengan website dan juga kemudahan dalam menggunakannya ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menghasilkan user experience yang baik untuk pengguna dengan aspek pengalaman, perasaan, dan kesan. UX mencakup beberapa hal seperti hal yang dapat disentuh dan didengar dimana keadaan seperti ini dapat membangun kesan pengguna yang baik karena banyaknya interaksi yang dapat dilakukan pada website (Wiwesa, 2021).

Untuk menghasilkan *user experience* yang baik ada beberapa aspek utama dengan menggunakan *honeycomb model* (Morville, 2004) aspek tersebut adalah:

#### *1. Useful*

*Useful* memiliki fungsi untuk manfaat nyata bagi penggunanya seperti fitur atau konten yang disajikan berguna dan harus relevan dengan yang dibutuhkan oleh audiens.

#### *2. Usable*

*Usable* adalah aspek dimana navigasi maupun elemen – elemen seperti button dan fitur lainnya mudah digunakan serta memudahkan pengguna untuk memahaminya. Kemudahan ini bisa membantu audiens dalam memilih navigasi seperti pada menu dengan responsive saat digunakan.

### *3. Desireable*

Dalam *user experience* tentunya visual yang diberikan harus memiliki nilai estetika untuk menarik perhatian pengguna seperti desain, tipografi, warna, dan imagery.

### *4. Findable*

Dalam website interaksi elemen harus mudah untuk digunakan dan ditemukan sehingga memiliki struktur menu, search bar dan navigasi yang jelas. Agar pengalaman pengguna lebih baik tentunya navigasi – navigasi yang dibutuhkan oleh pengguna harus memiliki kemudahan dalam menemukan navigasi yang ingin digunakan dan memiliki titik fokus dengan penataan yang baik untuk setiap halaman web.

### *5. Accessible*

Website dapat diakses dengan mudah oleh semua orang seperti website bisa digunakan pengguna yang memiliki keterbatasan contohnya seperti website yang dapat diakses oleh penderita buta warna.

### *6. Credible*

*User experience* harus memberikan informasi yang melalui elemen – elemen yang dapat membuat pengguna lebih percaya dengan sistem. Desain yang profesional dan konsisten dapat membuat kepercayaan pengguna meningkat tentunya ini juga menjadi pengalaman penting bagi pengguna dalam mencari informasi tentang pengguna ingin menemukan informasi – informasi yang dapat dipercaya dengan keasliannya untuk sebagai pertanggung jawaban dari informasi yang didapat semakin terpercaya informasi yang diberikan semakin pengguna menggunakan website dengan waktu yang lama.

## **2.4 Kebotakan Dini**

Alopecia Androgenetik atau yang kita kenal sebagai kebotakan dini adalah keadaan dimana rambut mengalami kerontokan bersifat progresif yang dapat dialami pria maupun wanita. Pada pria dengan rentang umur dibawah rata – rata pengidap memiliki kemungkinan peluang mengalami alopecia androgenetik atau kebotakan dini (Dermatol., 2022). Alopecia androgenetik mempunyai beberapa cara untuk memperlambat pembotakan yang dialami seperti penggunaan obat – obatan dengan anjuran dokter yaitu minoxidil dan finasteride adapun terapi yang dapat dilakukan seperti terapi sinar laser dan yang banyak dilakukan msayarakat pengidap kebotakan adalah transplasasi rambut (Monica, Kariosentono, Widhiati., 2024). Namun, ada beberapa alternatif bahan alami yang dapat digunakan seperti minyak kemiri, lidah buaya, rosemary akan tetapi pengobatan menggunakan minoxidil dan bahan alami perlu dengan pemakaian rutin untuk menghasilkan hasil yang optimal karena pengobatan dengan minoxidil dan bahan alami memiliki waktu yang sementara jika digunakan tidak teratur (Sari, Wibowo., 2016).

### **2.4.1 Jenis Kebotakan**

Alopecia memiliki berbagai macam jenis tidak hanya alopecia androgenetic namun banyak beberapa alopecia yang disebabkan oleh berbagai macam aktivitas sehari – hari.

#### **1. Alopecia Areata**

Alopecia areata merupakan kondisi autoimun yang menyebabkan rambut rontok berupa bercak bulat atau oval pada daerah kulit kepala maupun bagian tubuh lain seperti alis, bulu mata, janggut, hingga rambut tubuh yang disebabkan oleh sistem imun yang menyerang folikel rambut. Alopecia areata juga memiliki berbagai macam jenis seperti alopecia totalis, alopecia universalis, dan alopecia ofiasis.

### **A. Alopecia Totalis**

Alopecia totalis adalah kondisi lanjut dimana kebotakan alopecia areata yang ditandai oleh kebotakan rambut berbentuk bercak menjadi kebotakan total pada kulit kepala. Kondisi ini disebabkan oleh kondisi *autoimun* pada tubuh yang menyerang jaringan sehat yaitu rambut menyebabkan kerontokan rambut esktrem. Faktor penyebab seseorang mengalami alopecia totalis ini belum ditemukan tetapi umumnya alopecia totalis ini terjadi pada anak – anak hingga orang dewasa (Taylor, 2017).

### **B. Alopecia Universalis**

Alopecia universalis memiliki kesamaan dengan alopecia totalis dimana kebotakan total terjadi namun, alopecia universalis tidak hanya menyebabkan kebotakan total pada rambut tetapi juga pada tubuh. Alopecia universalis ini menyebabkan kebotakan di daerah tubuh seperti pada bagian rambut tubuh, alis, rambut kepala, dan bulu mata (Taylor, 2017).

### **C. Alopecia Ofiasis**

Alopecia ofiasis adalah salah satu bentuk dari alopecia areata dimana keadaan autoimun menyerang folikel rambut yang menyebabkan kerontokan dan akhirnya menimbulkan kebotakan. Alopecia ofiasis memiliki ciri – ciri kebotakan yang membentuk pola seperti pita atau ular yang melingkar dikareanakan alopecia ofiasis ini ditemukan pada sepanjang garis tepi kepala yang menyebabkan kebotakan pada tepi kepala.

## **2. Alopecia Androgenetik**

Alopecia androgenetik merupakan kebotakan yang disebabkan oleh faktor genetik dan hormon androgen (DHT) yang dapat menyerang pria dan wanita. Pengidap utama dari alopecia androgenetic ini merupakan pria dengan rentang usia 30 – 50 tahun dengan memiliki pola khas dimana dari pelipis dan puncak kepala mengalami penipisan alopecia androgenetik ini merupakan alopecia yang paling umum ditemukan pada masyarakat. Alopecia androgenetic adalah alopecia yang bersifat progresif dimana

kebotakan akan dimulai dengan penipisan hingga membentuk suatu pola dan akhirnya menyebabkan kebotakan. Alopecia androgenetik adalah salah satu jenis kebotakan yang bersifat permanen karena disebabkan oleh hormon atau keturunan yang menyebabkan kebotakan.

### 3. Alopecia Traksi

Alopecia traksi adalah jenis kerontokan rambut yang terjadi akibat tarikan berulang dan berkepanjangan pada rambut, biasanya alopecia ini dikarenakan gaya rambut tertentu yang terlalu ketat seperti peggunaan gaya rambut kepang, ekstensi rambut, dan penggunaan produk rambut. Tarikan terus – menerus ini dapat merusak folikel rambut sehingga rambut menjadi rapuh, mudah patah, dan dapat mengalami kebotakan di daerah tertentu.

Beberapa jenis alopecia diatas umumnya sering ditemukan pada masyarakat. Namun masyarakat tidak menyadari bahwa mereka mengalami alopecia tersebut dan tidak mengetahui cara pencegahan lebih lanjut untuk mengurangi dampak lebih yang menyebabkan mereka mengalami kebotakan yang lebih sulit untuk diatasi.

#### 2.4.2 Pencegahan

Alopecia androgenetik dapat diperlambat dengan beberapa terapi atau obat yang direkomendasikan oleh dokter ahli. Untuk masyarakat mengetahui dirinya mengidap alopecia androgenetik perlu memahami tanda – tandanya yaitu rambut mulai terlihat menipis semakin cepat diketahuinya, semakin besar peluang untuk memperlambat kebotakan lebih lanjut. Beberapa obat dan terapi yang bisa dilakukan yaitu dengan penggunaan obat minoxidil, finasteride untuk pria serta beberapa terapi seperti farmakoterapi, terapi sinar dan transplasasi rambut. Tetapi pencegahan menggunakan obat minoxidil dan finasteride juga memiliki aturan pemakaian karena memiliki efek samping namun dengan dosis sesuai anjuran dokter, obat ini bisa menjadi salah satu pencegahan dalam permasalahan alopecia androgenetic (Darmaningrat, Ari, Louisiana, Nurhandayati, 2022).

Sebagai solusi perawatan rambut yang dapat dilakukan sehari – hari yaitu dengan menjaga gaya hidup, mengkonsumsi makanan kaya protein, zat besi, zinc, dan vitamin D lalu dengan mengurangi pemakaian produk kimia pada rambut yang bisa mempengaruhi kesehatan rambut seperti mewarnai rambut secara berulang, bleaching, dan produk penata rambut. Ada beberapa tumbuhan herbal yang memiliki khasiat untuk penumbuhan rambut serta mengatasi kerontok secara alami yaitu kemiri, lidah buaya, rosemary (Sari, Wibowo, 2016).

Menjaga kesehatan rambut dapat dilakukan melalui konsumsi makanan bergizi yang mempunyai vitamin D dan penggunaan produk – produk rambut sesuai dengan permasalahan rambut seperti shampo, conditioner, dan hair tonic. Kegiatan aktivitas sehari – hari juga dapat mempengaruhi kesehatan rambut penggunaan alat pengering rambut yang terlalu dekat dan terlalu panas dapat merusak folikel rambut yang menyebabkan kerusakan sehingga rambut menjadi kering dan mudah patah penggunaan produk – produk tata rambut yang banyak digunakan yaitu hair gel, hair powder, dan hair spray penggunaan produk dengan jangka panjang dapat mengurangi kesehatan rambut. Obat herbal alami yang dapat digunakan seperti minyak kemiri dan lidah buaya diketahui mempunyai khasiat untuk menebalkan dan mencegah kerontokan (Dinkes, 2025).



Gambar 2.21 Minyak Kemiri

Sumber : <https://www.alodokter.com/manfaat-minyak-kemiri-untuk-rambut-dan-cara-menggunakannya>

Penggunaan kemiri dikenal sebagai penyubur rambut bagian yang digunakan untuk menyuburkan rambut adalah minyak dari biji kemiri yang sudah diolah berbagai macam hair tonic yang menggunakan minyak kemiri sebagai salah satu bahan untuk penyubur rambut tidak hanya menyuburkan rambut diketahui minyak kemiri memiliki khasiat untuk menghitamkan rambut secara alami (Albaihaqi, Mustarichie, 2020). Minyak kelapa juga menjadi salah satu obat alami untuk merangsang pertumbuhan rambut karena kandungan yang ditemukan pada minyak kelapa bisa memberikan efek *hair growth* minyak kelapa juga sudah lama digunakan pada zaman dahulu untuk pertumbuhan rambut yang sehat secara alami. Namun karena wangi dari minyak kelapa yang kurang disukai oleh masyarakat menjadi salah satu faktor minyak kelapa kurang diminati oleh masyarakat (Albaihaqi, Mustarichie, 2020).



Gambar 2.22 Minyak Kelapa

Sumber : <https://www.alodokter.com/manfaat-minyak-kelapa-bagi-kesehatan-dan-kecantikan>

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat dasar dan kebaharuan penelitian ini, penulis melakukan studi mengenai penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu mengenai Media Informasi, kebotakan dini, dan variabel penelitian yang relevan lainnya.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Kerontokan dan Kebotakan pada	Bilkes Harris	Kerontokan dan kebotakan bisa	Didapati bahwa faktor kebotakan

	Rambut <i>Hair Loss and Alopecia</i> .		disebabkan oleh beberapa faktor dari keturunan maupun faktor gaya hidup. Kebotakan memiliki pola yang bermacam seperti bercak, ophiasis reticular, dan totalis atau universalis.	tidak hanya dari penyakit maupun keturuanan tetapi dari aktivitas sehari – hari yang dapat menyebabkan kebotakan seperti menggunakan ikat rambut yang terlalu kencang.
2.	Sosialisasi pembuatan dan pemanfaatan minyak kelapa murni dan minyak inti sawit pada sediaan hair oil untuk pertumbuhan rambut	Raissa Fitri, Antonius Wilson Sembiring, Sondang Purba	Penggunaan produk alami untuk rambut seperti minyak kelapa murni yang banyak digunakan oleh masyarakat dikarenakan hasil yang diberikan serta tidak memberikan efek samping	Ditemukan bahwa penggunaan minyak kelapa murni dapat membantu dalam menyuburkan rambut yang mengalami kerontokan maupun kebotakan karena efek yang

			setelah pemakaian.	diberikan minyak kelapa itu sendiri.
3.	Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Kesehatan Rambut Masyarakat.	Septiari Nawanksari	Aktivitas sehari – hari seperti aktivitas fisik yang dapat menghasilkan keringat dapat mempengaruhi Kesehatan rambut jika tidak segera dibersihkan yang akan memunculkan iritasi, ketombe, hingga kerontokan.	Didapat bahwa aktivitas sehari – hari atau kebiasaan yang dilakukan dapat menyebabkan kerontokan dan kebotakan contohnya menggunakan helm atau hijab saat kondisi rambut dalam kondisi basah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, penulis membuat keterbaruan pada perancangan. Dengan membuat media informasi yang menarik perhatian audiens dengan elemen visual dan interaktivitas yang diberikan untuk menyelesaikan permasalahan melalui pencegahan serta edukasi mengenai kebotakan dini yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Adapun faktor – faktor eksternal yang dapat mempercepat

terjadinya kebotakan dini yang kurang diwaspadai oleh dewasa awal melalui aktivitas sehari – hari yang akhirnya menimbulkan kebotakan. Penggunaan bahan – bahan alami yang digunakan untuk menyuburkan rambut seperti minyak kelapa dan bahan alami lainnya dapat mempercepat pertumbuhan rambut.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA