

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website adalah situs daring untuk memberi identitas seseorang atau perusahaan yang terdiri atas beberapa halaman berisikan gambar, dokumen, dan teks yang dapat diakses melalui suatu tautan (*Digital Design Essentials: 100 Ways to Design Better Desktop, Web, and Mobile Interfaces*, 2013, h. 52). Serupa dengan pengertian dari Elgamar yang dikutip oleh Sonny and Rizki (2021), *website* didefinisikan sebagai media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling terkait untuk menampilkan informasi berupa gambar, video, teks, suara, maupun gabungan dari semuanya.

2.1.1 Anatomi Website

Dalam buku *Principle of Web Design* oleh Miller (2022), *website* memiliki struktur yang seragam. Berikut adalah bagian dari *website* yang mampu memuat berbagai jenis konten.

1. Header

Header dalam *website* menjadi elemen yang bersifat konsisten. Letaknya selalu berada di atas dan menampilkan logo. Bentuk dan visual header akan selalu sama dalam setiap halaman sebagai identitas *website*. Bagian ini juga dapat digunakan sebagai *CTA* atau *Call to Action* untuk *user*. Sehingga pada area *header*, biasanya akan ada menu lainnya seperti menu pencarian, registrasi, dan pembelian.

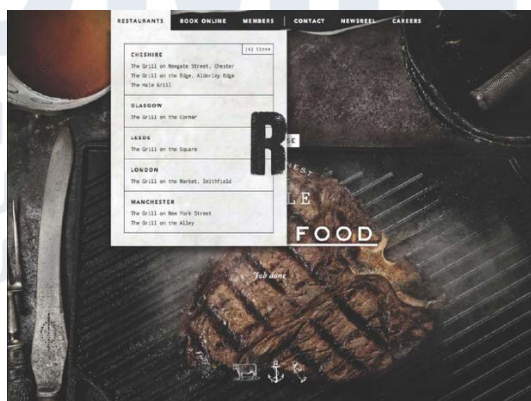


Gambar 2.1 Menu *Header* Situs Berita.
Sumber: “*Principle of Web Design*” (2022)

Tampilan *header* yang konsisten berperan sebagai pemersatu seluruh halaman *website* secara visual. Hal ini membuat tampilan *website* lebih tertata dan user dapat dengan mudah menavigasi isi *website*.

2. Navigation

Menu navigasi biasanya muncul bersama dengan *header*. Namun bagian ini harus terlihat lebih mencolok dan memberi kesan interaktif sebagai CTA. Menu navigasi terbagi menjadi dua, yakni menu navigasi utama dan sekunder. Menu navigasi utama diutamakan untuk memberi informasi yang paling sering user cari, seperti pencarian, berita, registrasi, dan sejenisnya. Sedangkan menu navigasi sekunder mengarahkan user pada informasi lebih lengkap mengenai pemilik *website*. Misalnya kontak pemilik dan tautan ke halaman lain.

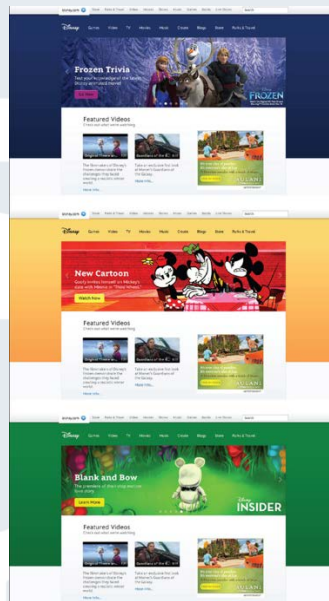


Gambar 2.2 Contoh Menu Navigasi.
Sumber: “*Principle of Web Design*” (2022)

Tampilan menu navigasi dapat berupa horizontal mengikuti *header* ataupun vertikal di sisi *website*. Secara keseluruhan, menu navigasi selalu terlihat lebih menonjol dibanding elemen lainnya dalam halaman *website*. Dengan demikian, *user* dengan mudah mengetahui bahwa menu navigasi merupakan fitur interaktif yang *clickable*.

3. Feature Area

Dalam *website*, struktur hirarki visual sangat penting untuk menarik perhatian *user*. Sebagai solusi, *website* memiliki feature area yang biasanya mengisi sebagian besar halaman utama. Biasanya, feature area menampilkan *slideshow* yang terdiri dari gambar gambar atau konten tertentu yang disediakan oleh *website*.

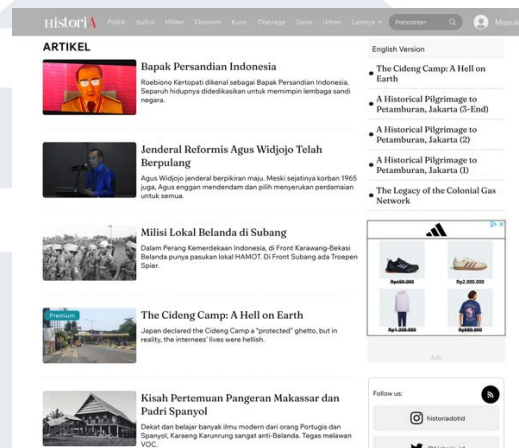


Gambar 2.3 Contoh Menu *Feature Area* pada Situs Disney.
Sumber: “*Principle of Web Design*” (2022)

Ukuran *feature area* berukuran besar agar menjadi *focal point* pada halaman. *User* kemudian akan lebih memperhatikan konten pada *feature area*. Selain menjadi *focal point*, adanya *feature area* juga membagi informasi pada halaman sehingga informasi disampaikan secara hierarkis.

4. *Body/content*

Pengunjung *website* paling banyak menghabiskan waktu mereka pada bagian *body* atau *content*. Informasi utama yang menjadi fondasi dibentuknya *website* terletak pada bagian *body*. Untuk memastikan informasi tersampaikan secara baik, informasi biasanya disajikan secara singkat namun padat.

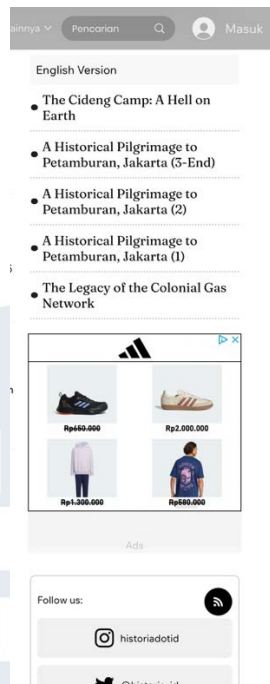


Gambar 2.4 Contoh Menu Artikel pada Situs Historia.id.
Sumber: Historia.id

Penyajian informasi akan lebih tersampaikan pada user apabila konten memiliki headline yang jelas, deskriptif, dan menarik. Headline membantu user merasa lebih tertarik ketika membaca judul yang menarik perhatian mereka. Karena user terbiasa menelusuri lebih jauh tentang suatu konten apabila ada hal dalam konten tersebut yang mampu menarik perhatian mereka.

5. *Sidebar*

Sidebar adalah menu pada *website* yang dipergunakan untuk menyajikan informasi sekunder. Menu ini biasanya mengarah pada halaman lain di *website* yang sama sebagai penopang informasi utama pada *body*. Menu *sidebar* juga dapat digunakan sebagai tempat untuk meletakkan iklan.

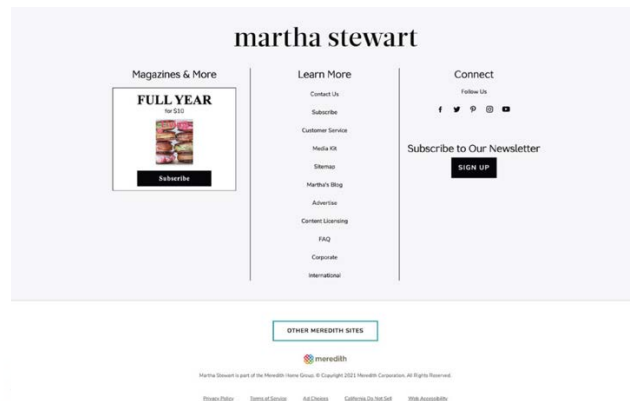


Gambar 2. 5 Contoh Menu *Sidebar* pada Situs Historia.id.
Sumber: Historia.id

Sebagai penghubung *user* pada konten konten pada *website*, tampilan *sidebar* harus diperhatikan desainnya sehingga tidak lebih mencolok dari elemen konten. Menu sidebar tidak harus terletak pada sisi samping halaman. Pada beberapa *website*, *sidebar* dapat terletak di bagian bawah *body/content* dengan catatan isi informasi pada sidebar masih berhubungan dengan informasi pada *body/content*.

6. Footer

Footer terletak pada bagian paling bawah *website*. Bagian ini adalah salah satu bagian penting dalam *website* karena mencakup berbagai informasi seperti navigasi, kontak, tautan ke profil, hingga menampilkan peta kecil untuk menunjukkan letak suatu perusahaan pemilik *website* berada.

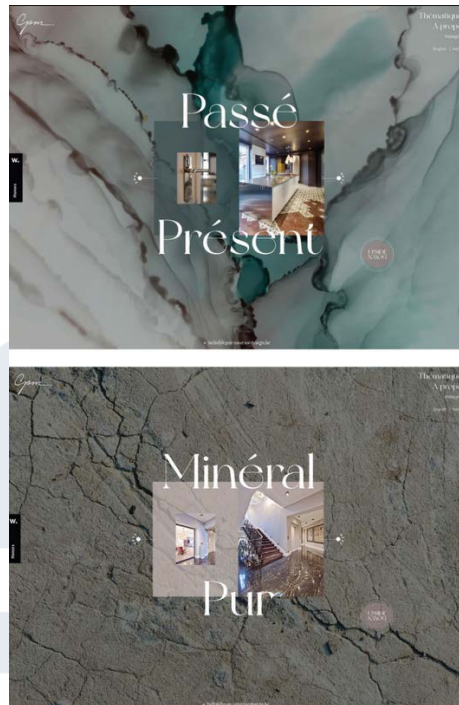


Gambar 2.6 Contoh Menu *Footer*.
Sumber: “*Principle of Web Design*” (2022)

Footer memiliki fungsi yang penting selain menghadirkan informasi tambahan pada halaman *website*. Dalam perkembangannya, *footer* berfungsi sebagai *mini site-map* yang mempermudah *user* menavigasi halaman *website*. Selain itu, dengan adanya link yang tertaut dalam *footer*, Google dapat mengangkat *website* yang bersangkutan sehingga lebih mudah muncul dalam pencarian Google.

7. Background

Struktur terakhir dari *website* adalah latar belakang. Latar belakang berfungsi untuk menambah pengalaman dan imersifitas *user* dalam menggunakan sebuah *website*. Pada masa kini, latar belakang sebuah *website* tidak hanya berwarna polos ataupun terbuat dari supergrafis saja. Terkadang, ada *website* yang menyajikan ilustrasi, foto, hingga video untuk membuat tampilan *website* lebih menarik.



Gambar 2.7 Contoh Latar Belakang pada *Website*.
Sumber: “*Principle of Web Design*” (2022)

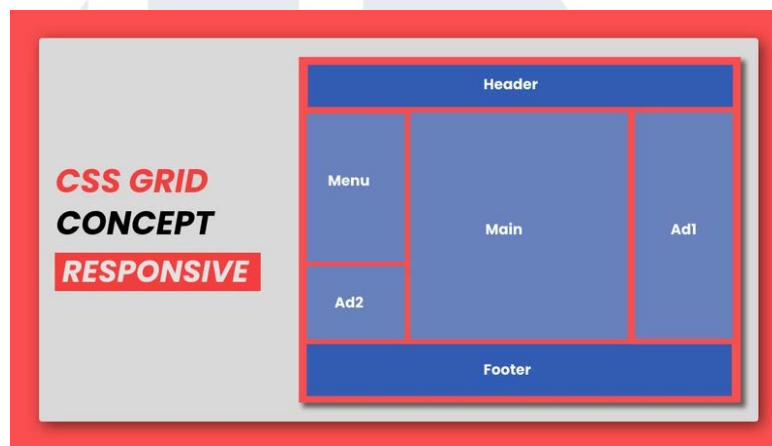
Selain membuat tampilan *website* lebih menarik, *background* juga dapat difungsikan sebagai perpanjangan konten dan dibuat interaktif. Informasi tambahan juga dapat diintegrasikan ke dalam *background* untuk membuat setiap bagian pada *website* memiliki karakteristik yang lebih menonjol. Sehingga *user* merasa lebih tertarik untuk mengeksplorasi setiap halaman pada *website*.

2.1.2 Elemen Desain *Website*

Selain struktur *website*, terdapat pula elemen desain *website*. Menurut Beaird pada bukunya yang berjudul *The Principles of Beautiful Web Designs* (2010), terdapat beberapa elemen *website* yakni *layout & composition*, warna, tekstur, tipografi, dan *imagery*. Elemen elemen ini diperlukan untuk mendukung visual dan tingkat keterbacaan informasi yang disampaikan di *website*.

1. Grid

Dalam proses perancangan *website*, grid berfungsi sebagai kerangka untuk mengatur elemen desain supaya tertata dan terstruktur. Adanya grid bertujuan untuk membuat keseimbangan visual dan mengelompokkan elemen elemen seperti teks, gambar, dan navigasi agar informasi yang disampaikan tepat dan dapat dimengerti pada *target user* (Beaird, 2020).

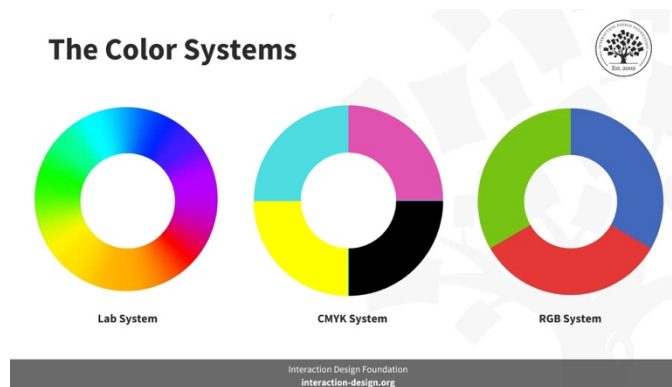


Gambar 2.8 Contoh Grid *Website*.
Sumber: DEV Community

Selain sebagai alat pembantu untuk mengelompokkan elemen, grid juga berfungsi untuk mengatur proporsi ruang *website*. Proporsi ini dapat membuat kesan menarik apabila digunakan dengan baik dan seimbang. Penggunaan grid sangat penting dalam perancangan *website* agar *user* nyaman dalam menggunakan *website* serta informasi yang disampaikan dapat dengan dipahami dengan baik.

2. Warna

Pemilihan warna dalam proses perancangan *website* merupakan hal yang krusial. Menurut Beaird (2020), untuk memilih warna yang tepat dalam membuat *website*, perlu dipertimbangkan estetika, identitas, dan fungsi dari masing masing warna yang dipakai. Penggunaan warna dapat membantu pengelompokan elemen maupun informasi seperti grid.

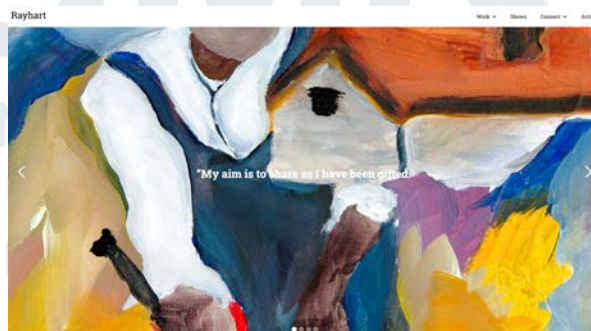


Gambar 2.9 Sistem Warna.
Sumber: interaction-design.org

Menurut Beaird (2020), warna memiliki pengaruh secara psikologis. Pengaruh ini berbeda beda bagi orang. Beberapa arna memiliki makna atau simbol tertentu bagi budaya tertentu. Sedangkan suatu warna juga dapat memberi kesan tertentu sesuai dengan pengalaman seseorang terhadap warna tersebut.

3. Tekstur

Tekstur dapat didefinisikan sebagai karakteristik permukaan dari sebuah objek atau desain yang dapat dirasakan melalui sentuhan (Beaird, 2020). Dalam perancangan website, tekstur tidak dapat diraba dengan tangan, namun dapat menimbulkan dimensi. Adanya tekstur memberi tampilan visual yang menonjol dan lebih hidup bagi user.



Gambar 2.10 Tekstur dalam *Website*.
Sumber: Rayhart.com

Tekstur dapat berupa titik, garis, bentuk, volume dan dimensi, serta pola. Pada contoh di atas, *website* memiliki latar belakang yang

terdiri dari tekstur cat warna untuk menggambarkan *website* tersebut adalah milik seorang pelukis. Meski tidak dapat diraba, goresan cat warna pada latar belakang dapat dirasakan hanya dengan dilihat.

4. Tipografi

Fungsi utama *website* sebagai media informasi tidak lepas dari elemen tipografi. Tipografi menjadi bagian krusial dalam penyampaian pesan. Dalam konteks perancangan *website*, tipografi tidak hanya berarti mengatur font sejenis untuk dibuat menjadi sebuah tulisan yang bisa dibaca. Teks harus disusun dengan tujuan untuk mudah dibaca, dipahami, juga memiliki identitas visual (Beaird, 2020).



Gambar 2.11 Tipografi.
Sumber: Rayhart.com

Tipografi juga memiliki fungsi estetika sebagai identitas visual sebuah *website*. Pemilihan jenis huruf atau font dapat mempengaruhi kesan user terhadap *website*. Untuk *website* informasi, tipografi juga digunakan untuk memperjelas informasi secara hierarkis dari sorotan utama hingga informasi sampingan.

5. Fotografi

Dalam desain, fotografi adalah gambar yang ditata sedemikian rupa sesuai dengan kaidah desain. Fungsinya adalah sebagai pemberi

informasi atau penekanan terhadap suatu konten. Selain itu, foto dapat memberi dimensi pada suatu desain dan menyampaikan emosi yang ada dalam gambar untuk membantu memperjelas informasi.



Gambar 2.12 Fotografi.
Sumber: “*Design Principles for Photography*” (2020)

Dalam perancangan *website*, foto biasanya digunakan untuk menarik perhatian user terhadap konten yang dibahas (Webb, 2020). User mungkin akan tertarik untuk memperhatikan hingga berinteraksi dengan foto tersebut. Hal ini dapat dicapai apabila komposisi desain pada foto memperhatikan warna, bentuk, dan kontras.

Salah satu hal yang sangat mempengaruhi dalam fotografi adalah adanya *angle* atau sudut saat pengambilan foto. Sudut pengambilan foto dapat menentukan informasi apa saja yang disampaikan dan apa makna yang ada dalam suatu foto (Thompson & Bowen, 2009). Terdapat 3 jenis sudut pengambilan foto yang umum diketahui dalam dunia fotografi, yakni *highangle*, *neutral* atau *horizontal*, dan *low angle*. Berikut adalah penjelasan dari setiap sudut pengambilan foto.

a. *High angle*

Sesuai dengan namanya, sudut pengambilan foto melalui *high-angle* adalah teknik pengambilan foto dari posisi yang lebih tinggi dari objek. Efek dari penggunaan teknik ini adalah membuat objek foto terkesan lebih kecil atupun lemah. Hal ini terjadi dikarenakan adanya *foreshortening*.

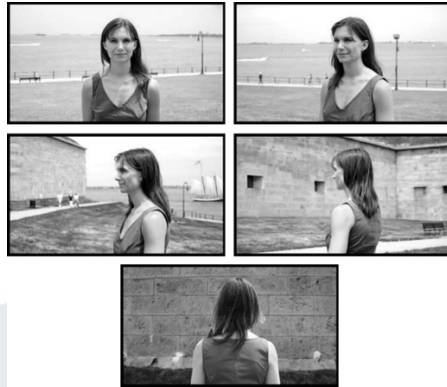


Gambar 2.13 Contoh Foto *High Angle*.
Sumber: “*Grammar of The Shot*” (2009)

Penggunaan sudut atas dalam fotografi tidak hanya terbatas dalam menciptakan kesan objek lebih kecil. *High angle shot* juga dapat digunakan untuk menangkap banyak objek dalam jangkauan area yang luas. Contohnya seperti tampak atas kota dan piring piring makanan di meja makan.

b. *Neutral/horizontal*

Horizontal camera angle dikenal dengan posisi kamera yang tepat sejajar dengan objek, khususnya bagian wajah pada orang. Menggunakan teknik pengambilan sudut foto ini memiliki potensi hasil foto yang *flat* atau kurang menarik. Namun, dengan bantuan cahaya dan penempatan posisi objek, hasil dari penggunaan teknik ini juga dapat terlihat lebih menarik dan berkesan. Sebagai contoh, hasil foto subjek menggunakan *horizontal camera angle* dari tampak depan dan belakang akan menceritakan kesan yang berbeda.



Gambar 2.14 Contoh Foto *Horizontal Camera Angle*.
Sumber: "Grammar of The Shot" (2009)

Horizontal camera angle cocok digunakan untuk menangkap foto lanskap atau panorama. Selain itu, teknik ini juga seringkali digunakan untuk objek yang bergerak seperti orang yang sedang berolahraga atau aktivitas hewan.

c. *Low angle*

Terakhir, terdapat *low angle* atau sudut pengambilan foto dari bawah. Bertentangan dengan sudut pengambilan foto *high angle*, posisi kamera *low angle* membuat foto menyampaikan kekuatan dan kesan besar. Kesan ini membuat orang yang melihat foto tersebut ditempatkan sebagai subjek yang kecil dan sedang melihat objek yang besar.



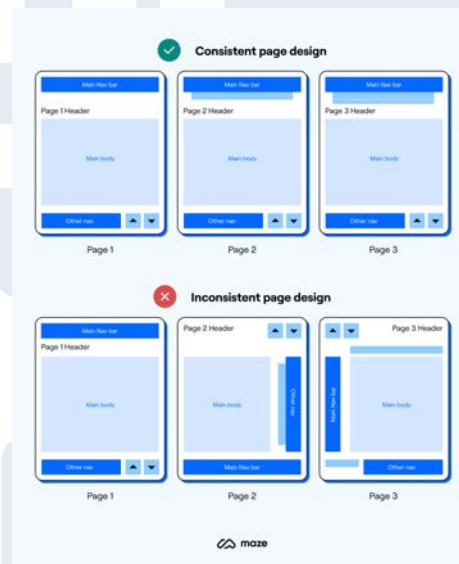
Gambar 2.15 Contoh Foto *Low Angle*.
Sumber: "Grammar of The Shot" (2009)

Dengan mengambil foto melalui arah bawah, suatu objek juga dapat terlihat megah. Karena itu, pengambilan foto

menggunakan teknik *low angle* seringkali dipakai untuk mengambil foto bangunan atau objek yang tinggi.

6. User Interface (UI)

Menurut Calonaci pada bukunya yang berjudul *Designing User Interfaces* (2021), *interface* atau antarmuka merujuk pada titik atau ruang pertemuan antara dua elemen, yakni pengguna dan objek yang saling berinteraksi dan memengaruhi. Dalam *website*, setiap halaman dan elemen yang interaktif dapat memberi pengalaman bagi penggunanya. Pengalaman ini dapat memberikan informasi baru.

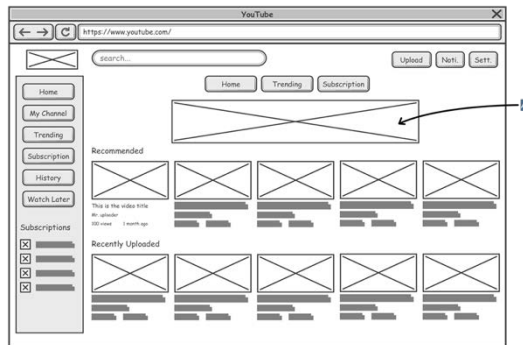


Gambar 2.16 Desain *User Interface*
Sumber: Maze.co

Perancangan UI dalam *website* harus memperhatikan tampilan dan kenyamanan *user* dalam mencari informasi dalam *website*. Interaksi yang dihasilkan harus efektif namun juga memperhatikan estetika.

7. Wireframe

Wireframe dapat diartikan sebagai sketsa atau rancangan kasar dari konten dan letak informasi yang akan ditampilkan pada *website*. Elemen ini penting untuk menempatkan pengelompokan elemen elemen dalam *website* berdasarkan fungsi. *Wireframe* dapat diciptakan dari grid.



Gambar 2.17 Desain *Wireframe Website*
Sumber: visual-paradigm.co

Penggunaan *wireframe* dalam *website* membantu desainer untuk melakukan perubahan dengan mudah pada awal perancangan. Kegunaan lainya dari elemen *wireframe* adalah untuk memberi gambaran bagi *target user* mengenai tampilan *website*. Sebagai tahap perancangan awal, user dapat memberi masukan pada *wireframe* sebelum dijadikan desain akhir *high fidelity*.

2.1.3 Fungsi *Website*

Sebagai salah satu media informasi, *website* berperan dalam menjadi sumber informasi masa kini. Menurut Jusna et al. (2024), *website* memiliki beberapa fungsi.

1. *Website* sebagai media komunikasi bersifat dinamis, yakni menghantarkan pesan dan menerima pesan.
2. *Website* sebagai media informasi yang lebih fokus pada isi konten yang disampaikan pada penerima pesan.
3. *Website* sebagai media hiburan atau *entertainment*
4. *Website* sebagai media transaksi bisnis, barang, serta jasa antara pembeli dan penjual.

2.2 Tari Tradisional Bali

Tari Bali adalah seni dari Bali yang memiliki nilai dan karakteristik budaya masyarakat Hindu di Bali (Erawati, 2024). Setiap tarian Bali memiliki nilai sakral dan profan. Nilai sakral berarti tari tradisional Bali dilakukan sebagai wujud

suguhan kepada kekuatan alam dan semesta. Sedangkan nilai profan berarti tari tradisional Bali dilakukan sebagai keindahan dan hiburan bagi masyarakat dan wisatawan. Berikut adalah tari tradisional Bali yang memiliki nilai-nilai tersebut.

2.2.1 Tari Pendet

Tari Pendet adalah salah satu tari tradisional Bali yang sering dipentaskan sebagai tarian penyambut. Tarian ini sebelumnya ditarikan untuk para leluhur yang disebut Bhatara Bhatari. Tari Pendet biasanya dipentaskan di halaman Pura atau rumah ibadah Hindu. Namun, seiring berkembangnya zaman, Tari Pendet kemudian dimodifikasi untuk menjadi tari penyambutan. Tari Pendet memiliki beberapa ciri khas dari kostumnya, yaitu;

1. Hiasan kepala atau mahkota yang terbuat dari bunga kamboja, cempaka, mawar, maupun bunga lainnya.
2. Kemben, yaitu kain yang dililit pada tubuh bagian dada hingga pinggang.
3. Tapih, yaitu kain yang digunakan sebagai bawahan.
4. Selendang yang dikenakan melingkar dari pundak ke pinggang.
5. Gelang di pergelangan tangan untuk menambah kesan mewah.
6. Bokor atau nampan yang dihias dengan janur kuning untuk tempat *canang sari*.

2.2.2 Tari Kecak

Tari Kecak adalah tari tradisional Bali yang berkembang dari ritual keagamaan (Bandem dan DeBoer, 1995). Tarian ini ditarikan untuk mengusir roh jahat dan tidak dipentaskan sebagai hiburan. Modifikasi untuk sarana hiburan baru dilakukan pada sekitar tahun 1930 agar tarian dapat menjadi pertunjukan seni yang terstruktur. Pada modifikasi ini, ditambahkan elemen baru berupa cerita mengenai Ramayana.

Tari Kecak memiliki keunikan di mana tarian ini tidak diiringi oleh musik seperti tarian lainnya, melainkan menggunakan suara penarinya. Penari menyerukan “cak-cak-cak” sebagai simbol cerita epik Ramayana. Tarian ini dilakukan dengan cara penari duduk secara melingkar dengan membiarkan bagian tengahnya kosong untuk tokoh-tokoh seperti Ramayana,

Sinta, dan Rahwana membawakan cerita. Koreografi dari tari Kecak sendiri banyak dilakukan bersama sama atau kolektif sebagai simbol kebersamaan dalam budaya Bali. Adapun posisi penari yang duduk membentuk lingkaran juga melambangkan siklus kehidupan manusia dengan alam semesta.

2.2.3 Tari Topeng

Menurut Suardana (2015), Tari Topeng di Bali terdiri dari 2 jenis yang dikategorikan berdasarkan keperluannya saat ditampilkan. Kategori pertama yakni tari topeng yang ditampilkan untuk upacara keagamaan. Pada jenis tari topeng ini, beberapa penari mengalami *kerawuhan* atau kerasukan. Tari topeng yang masuk dalam kategori ini adalah tari Sang Hyang Dedari dapat ditemui di pura Jagon Agung Ketewel, Gianyar. Contoh lainnya adalah tari Topeng Gajah Mada yang ditampilkan di pura Ageng Blahbatuh.

Kategori lainnya adalah tari topeng yang ditampilkan sebagai sarana hiburan. Pada kategori ini, penari menarikan tari topeng untuk menghidupi karakter yang ditarikan. Misalnya pada tari Topeng Pajegan yang ditarikan oleh satu penari, namun ia menarikan semua karakter topeng.

2.2.4 Tari Barong

Tari Barong pada mulanya adalah tari sakral yang dipentaskan untuk upacara keagamaan. Barong sendiri diyakini adalah perwujudan Sang Hyang Tri Murti atau Dewa Brahma, Dewa Wisnu, dan Dewa Siwa. Karena keyakinan ini, tari Barong dianggap memiliki nilai magis religius (Dewi, 2016). Tari Barong secara umum menceritakan pertengkaran antara ‘kebajikan’ dan ‘kebatilan’. Kebajikan dalam tarian ini digambarkan dengan topeng Barong. Sedangkan ‘kebatilan’ atau keburukan digambarkan dengan topeng Rangda.



Gambar 2.18 Wujud Topeng Barong dan Topeng Rangda.
Sumber: Andi Wawanda & Rollan Budi

Kedua karakter yang muncul dalam tari Barong menggambarkan bagaimana manusia selalu dihadapkan oleh pilihan baik dan buruk dalam hidupnya. Untuk menyampaikan cerita tersebut lebih dalam dalam pariwisata, kini tari Barong seringkali dibawakan dengan cerita Kunti Sraya.

2.2.5 Tari Rejang Dewa

Menurut Putu Ayu Wardani et al. (2025), tari Rejang Dewa adalah tarian sakral yang hanya dipertunjukan di halaman dalam sebuah Pura. Hal ini dikarenakan tari Rejang Dewa mengandung makna interaksi masyarakat Bali dengan dewa pencipta Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Nilai sacral dari tarian Rejang Dewa sendiri dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu;

1. Kostum penari memiliki perpaduan warna putih dan kuning yang menyimbolkan kesucian Dewa Bhatara Iswara dan kebijaksanaan Dewa Bhatara Mahadewa.
2. Tari Rejang Dewa ditarikan untuk menyambut turunnya Ida Sang Hyang Widhi Wasa ke bumi dan bersemayam di Pura.

Adapun nilai estetika dan hiburan yang terlihat dalam tarian ini berupa;

1. Tata rias penari yang sederhana namun cantik agak indah dipandang
2. Tarian dipertunjukkan untuk mengatasi rasa bosan saat menunggu ibadah dimulai.

2.2.6 Tari Sekar Jepun

Tari Sekar Jepun adalah tari khas dari kabupaten Badung yang mulai muncul pada tahun 2008 sebagai tarian yang mengiringi peresmian gedung pemerintahan. Selanjutnya, tarian ini berkembang menjadi tarian pembuka pada acara resmi di kabupaten Badung. 'Sekar Jepun' sendiri berarti bunga kamboja (Sugita & Pastika, 2024). Tarian ini ditarikan oleh 5 penari mengenakan kostum yang sama. Jumlah dan keseragaman pada tarian ini mewakili kelima kelopak bunga kamboja.

Meski tari Sekar Jepun tergolong sebagai tari *balih-balihan* atau tari hiburan, tarian ini juga menjadi bentuk persembahan pada Tuhan atau Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Bentuk persembahan pada tari Sekar Jepun berupa nyanyian vokal yang mengiringi tarian. Lirik pada nyanyian pengiring tersebut berbunyi:

“Kesucian dening mase, Sekar Jepun pinaka srana, Tat kala manggehang, Ning kayun sujati, Unteng ne pinaka, Paleburan Panca Maha Bhuta, Kuning petak, kesucianne, Ring Sang Hyang Widhi Wasa, Mogi asung kerta, Dulurin sembah bakti, Ampurayang pari solah ingsun, Jagadhita kalanggengin”.

Lirik tersebut menyampaikan pesan bahwa dalam kehidupan, manusia harus selalu ingat akan penciptanya dan rajin beribadah. Lirik tersebut juga dapat dianggap sebagai doa pada Tuhan.

2.2.7 Tari Cendrawasih

Tari Cendrawasih berasal dari Buleleng yang dibuat oleh I Gede Manik pada tahun 1920 (Sacani & Ramendra, 2023). Tarian ini menceritakan

tentang burung Cendrawasih atau juga disebut sebagai Manuk Dewata yang sedang merayu pasangannya saat musim kawin. Keunikan dari tari ini adalah kategori tariannya yang disebut sebagai kategori bebancihan. Artinya, pada tarian ini tokoh maskulin atau laki laki diperankan oleh perempuan.

Dalam tari Cendrawasih, kisah cinta disampaikan melalui gerakan penarinya. Berikut adalah beberapa arti dari gerakan dalam tari Cendrawasih:

1. Mentang laras: menggambarkan burung Cendrawasih yang sedang kawin dan menyimbolkan hubungan cinta yang abadi.
2. Ngeper: gerakan menggetarkan kedua tangan sebagai simbol dari sayap burung Cendrawasih atau Manuk Dewata yang dianggap sebagai perwujudan dewa oleh masyarakat Bali.
3. Jeriring: gerakan menggetarkan jari sebagai simbol karisma burung Cendrawasih.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penulis menggunakan penelitian yang relevan sebagai wawasan tambahan dalam merancang website. Penelitian yang digunakan memiliki topik serupa, yakni mengenai arti dan makna tari tradisional Bali dan perancangan *website*. Adapun penelitian relevan yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Relation of Dance and Music to Balinese Hinduism	I Gede Arya Sugiartha	Penelitian ini memberi penjelasan mengenai bagaimana tari tradisional dan musik Bali memiliki nilai, identitas budaya,	Tari dan musik tradisional Bali memiliki kaitan erat dengan nilai kehidupan beragama Hindu. Sebagai sarana dari perpanjangan

			serta ekspresi seni dari masyarakat Bali, khususnya pada nilai agama Hindu. Dalam penelitian ini juga dijelaskan mengapa tari dan musik tradisional Bali menjadi sarana ajaran hidup damai dengan alam dan sesama manusia.	ajaran agama Hindu, tari dan music tradisional Bali harus dilestarikan agar tidak punah.
2.	Perancangan Webiste Pusat Dokumentasi Informasi Kebudayaan Minangkabau Sebagai Media Informasi	Nadia Vedri, Ferry Fernando	Penelitian ini merupakan penelitian mengenai perancangan <i>website</i> untuk mengenalkan identitas budaya Minangkabau. <i>Website</i> yang dirancang dalam penelitian ini merupakan <i>website</i> interaktif berisi informasi mengenai sejarah dan dan budaya Minangkabau.	Responden dari penelitian ini menunjukkan sikap positif terhadap media digital untuk mencari informasi mengenai sejarah dan wisata dibanding menggunakan media cetak atau konvensional.

3.	Perancangan Desain User Interface Website Metanesia Sebagai Media Informasi dan Edukasi	Sang Balarama, Muhammad Ro'is Abidin	Jurnal ini membahas mengenai perancangan desain <i>website</i> metanesia sebagai media informasi dan komunikasi yang memperkenalkan metanesia dan metaverse.	Perkembang teknologi berperan dalam perkembangan komunikasi dan sosial masyarakat. Salah satu media yang populer dalam hal ini adalah <i>website</i> .
----	--	--	--	---

Informasi yang ditemukan dari ketiga penelitian berhubungan dengan perancangan *website* untuk memberi informasi mengenai cerita dan makna tari tradisional Bali. Penelitian pertama membuktikan bahwa tari tradisional Bali merupakan salah satu katalis untuk menyebarkan dan melestarikan budaya dan nilai moral kehidupan masyarakat Bali. Penelitian kedua dan ketiga mendukung bahwa penggunaan media digital lebih efisien dan menarik bagi kalangan muda zaman sekarang. Karena itu, perancangan *website* dapat dijadikan media informasi mengenai cerita dan makna tari tradisional Bali.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA