

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

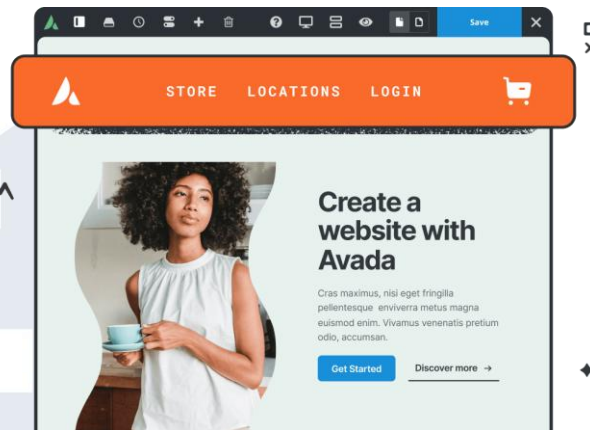
Website adalah sebuah halaman yang bersifat digital yang terhubung dan bisa diakses melalui *internet*. *Website* digunakan sebagai informasi dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen yang bersifat interaktif yang dapat diakses oleh pengguna. *Website* perlu dirancang menggunakan prinsip *accessible* supaya pengguna gampang memahami *website* tanpa berpikir terlalu banyak (Krug, 2013, h. 11). Pengguna *website* biasanya kurang membaca setiap informasi secara detail, mereka membutuhkan informasi yang mereka butuhkan dengan cepat (Krug, 2013, h. 22). Seiring berkembangnya teknologi digital, *website* tidak hanya digunakan untuk media penyampaian informasi tetapi juga sebagai media edukasi serta *storytelling* digital. Pendekatan *storytelling* digital memungkinkan informasi dapat disampaikan menggunakan narasi, visual, serta interaksi dari pengguna sehingga pengalaman belajar atau penggunaan *website* menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga pengalaman menjadi *memorable*. (Interactive Storytelling, 2024, h.34).

2.1.1 Struktur Website

Struktur pada *Website* adalah tahap penyusunan dan organisasi halaman untuk menentukan dimana dan bagaimana informasi disajikan dan dapat diakses oleh pengguna. Struktur yang baik dapat membantu *user* untuk memahami *website* serta mempermudah proses navigasi. Struktur dalam desain interaktif berfungsi untuk mengelola informasi sehingga *user* dapat memahami alur interaksi secara logis dan sistematis (Steane, 2023, h.48). Struktur *website* yang baik dapat membantu meningkatkan efisiensi penggunaan serta mempermudah pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan. Adapun beberapa elemen yang terdapat dalam sebuah struktur *website* yaitu:

1. Header

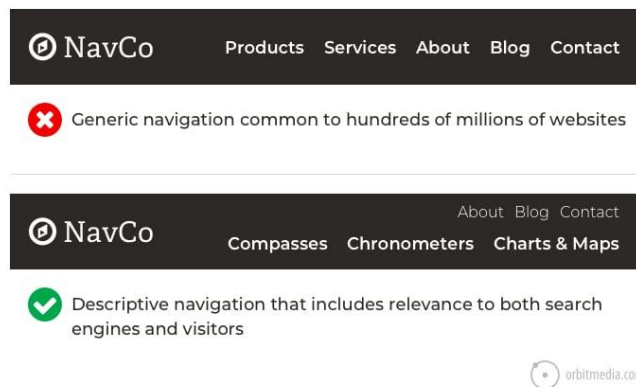
Header menampilkan logo, judul, dan menu utama dari *website*. Selain itu, *header* juga harus bersifat *global* yaitu bisa terlihat di semua halaman (Krug, 2013).



Gambar 2.1 *Header Website*
Sumber: <https://avada.com/feature/header-builder/>

2. Navigation

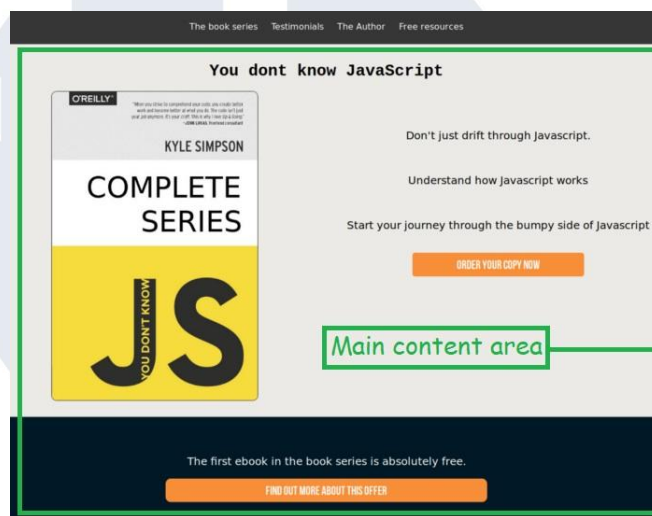
Navigation atau *menu bar* adalah sebuah fitur yang dapat mengakses cepat ke halaman penting seperti *home*, *about*, dan kontak. *Navigation* merupakan menu untuk mengakses halaman penting dalam *website* (Ali et al., 2023). *Bar menu* selalu berada di dekat *header* ataupun di bawah *header*. *Bar menu* ini akan membantu *user* untuk dapat mengunjungi berbagai *section* didalam *website*. Pada *mobile devices*, biasanya *bar menu* bersifat *hamburger menu*.



Gambar 2.2 *Website Navigation*
Sumber: <https://www.orbitmedia.com/blog/website..>

3. *Content Area*

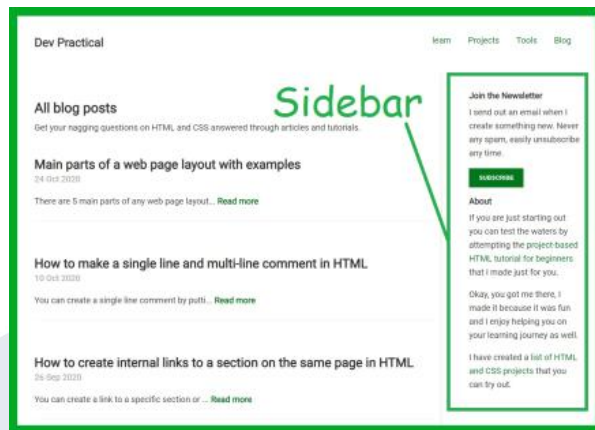
Content Area menyajikan teks, ilustrasi, animasi, dan interaksi (Steane, 2023). Bagian ini merupakan informasi utama yang diterima oleh *user*. Pada bagian ini, meletakkan konten yang *engaging* dapat membantu pengalaman *user*.



Gambar 2.3 *Content Area*
Sumber: <https://devpractical.com/main-parts-of-webpage...>

4. *Sidebar*

Sidebar merupakan sebuah bagian dari *web page* yang dekat peletakannya dengan *main content area*. Segala bentuk hal dapat ditambahkan kedalam sidebar asal tidak mengganggu *emphasis* dari *website*. Untuk *website* yang menggunakan landing page, *sidebar* tidak perlu digunakan.

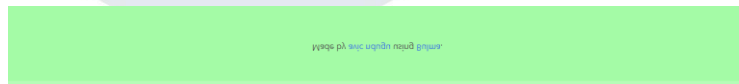


Gambar 2.4 Sidebar

Sumber: <https://devpractical.com/main-parts-of-webpage...>

5. Footers

Footers biasanya terletak pada bagian paling bawah *website*. Biasanya mencakup konten legal dan *notices* seperti *copyright*, *privacy policy*, dan *disclaimers*. Selain itu, *footer* juga dapat mencakup kontak dan *link* terhadap media sosial.



Gambar 2.5 Footers

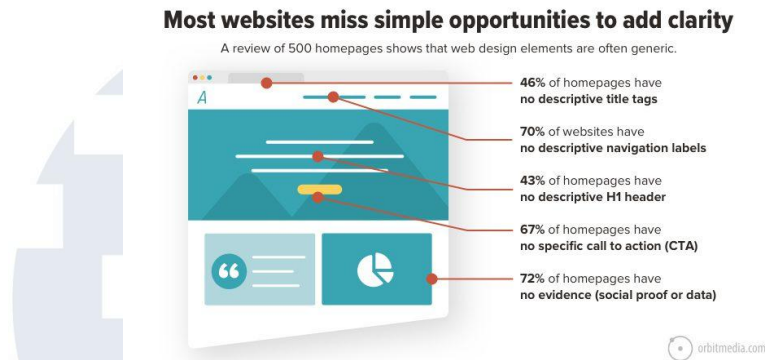
Sumber: <https://devpractical.com/main-parts-of-webpage...>

2.1.2 Prinsip Website

Website yang baik adalah *website* yang dapat digunakan secara intuitif tanpa memerlukan *effort* yang lebih dari pengguna (Krug, 2013). Prinsip perancangan *website* merupakan landasan untuk membuat *website* yang efektif, mudah dipakai, dan informatif. Prinsip-prinsip ini tidak hanya fokus dalam aspek visual, tetapi juga menempatkan diri sebagai bagaimana pengguna menggunakan *website*, menavigasi, dan menoperasikan. Prinsip perancangan dalam *website* sangat penting jika ditujukan ke *website storytelling*, karena alur cerita dan pesan harus dipahami dengan cepat tanpa bantuan teks oleh pengguna. Adapun beberapa elemen yang terkandung dalam prinsip *website*:

1. Kejelasan (*Clarity*)

Clarity adalah salah satu prinsip yang penting di *website*. Setiap elemen *website* seperti ikon, teks, tombol, *button*, ataupun navigasi harus bersifat jelas. Pengguna harus dapat langsung memahami tujuan dan intuisi *website* tanpa berpikir ataupun membaca instruksi panjang (Krug, 2013).

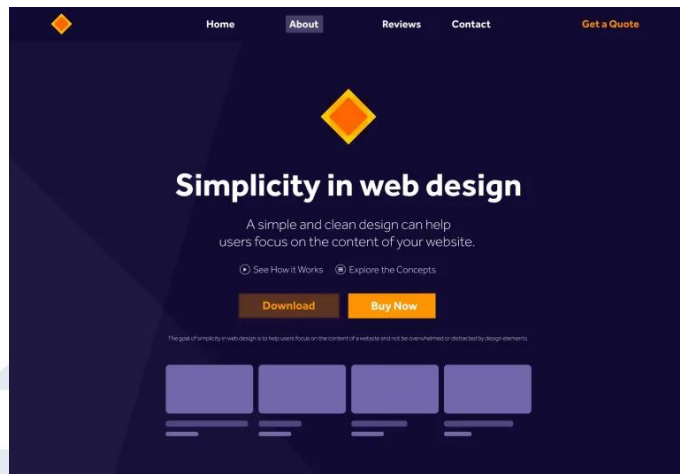


Gambar 2.6 *Website Clarity*

Sumber: <https://www.orbitmedia.com/blog/web...>

2. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Tujuan dari *simplicity* adalah untuk mengurangi *visual overload* yaitu banyaknya kompleksitas yang terdapat pada elemen *website* sehingga mengurangi fokus terhadap konten utama. Prinsip ini menekankan bahwa hanya elemen yang benar benar diperlukan lah yang diletakkan dalam *website* (Krug, 2013). Prinsip kesederhanaan dalam perancangan *storytelling* dapat membantu pengguna lebih paham konten yang ingin disampaikan dengan lancar.



Gambar 2.7 *Website Simplicity*
Sumber: <https://www.yonet.co.uk/resources/sim..>

3. *Consistency* (Konsistensi)

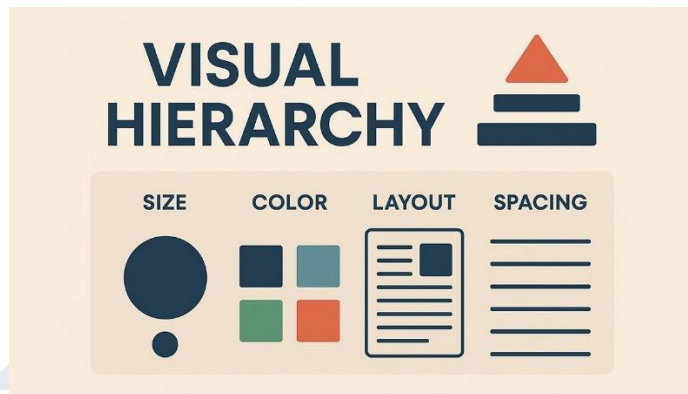
Dengan konsistensi yang tepat, sebuah *website* dapat mempertahankan elemen visualnya. Menggunakan elemen visual seperti warna, tipografi, serta menggunakan navigasi yang dapat membantu pengguna memahami pola interaksi dalam *website* (Steane, 2023, h. 73).



Gambar 2.8 *Website Consistency*
Sumber: <https://gofishdigital.com/blog/guide..>

4. *Visual Hierarchy*

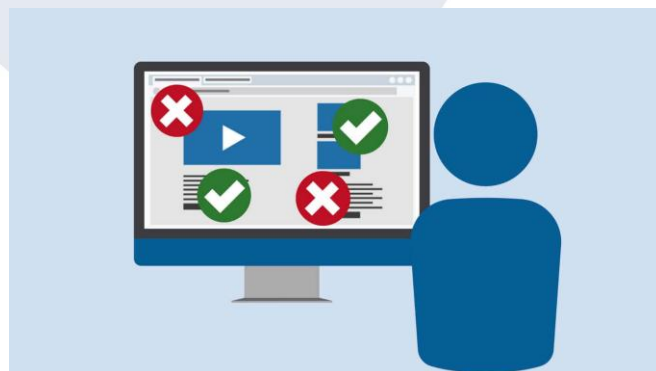
Penggunaan hierarki visual dapat membantu *user* memahami prioritas informasi seperti ukuran, warna, posisi elemen huruf teks, dalam sebuah halaman *website* supaya *website* lebih teratur (Steane, 2023, h.84).



Gambar 2.9 *Website Visual Hierarchy*
 Sumber: <https://wpdean.com/what-is-visual-hierar...>

5. *Accessibility*

Website dirancang supaya dapat digunakan oleh berbagai jenis pengguna termasuk pengguna dengan keterbatasan visual maupun usia (Steane, 2023, h. 92).



Gambar 2.10 *Website Accessibility*
 Sumber: <https://adasitecompliance.com/qui...>

2.1.3 *User Interface*

User Interface (UI) adalah aspek interaktif visual yang digunakan sebagai penghubung koneksi antara *website* antara pengguna. UI berfokus terhadap visual dari *website* supaya sifatnya intuitif dan menarik. UI bagus bisa meningkatkan kemauan pengguna untuk merasa terlibat serta dapat memperkuat pesan yang disampaikan dalam *website storytelling*. *User Interface* berfungsi sebagai media komunikasi antara sebuah sistem dan *user* sehingga desain visual dapat menyampaikan informasi secara jelas serta

menarik secara estetika (Steane, 2023, h.131). Berikut adalah beberapa elemen yang terdapat dalam sebuah UI yaitu:

1. Layout dan Grid System

Layout dapat berupa pengaturan posisi elemen visual terhadap elemen *website*. *Grid* digunakan supaya penyusunan elemen visual terlihat terstruktur dan konsisten untuk dilihat (Steane, 2023, h. 142).



Gambar 2.11 Website Layout dan Grid
Sumber: <https://www.ramotion.com/blog/website-g...>

2. Tipografi

Elemen UI berkaitan dengan penggunaan huruf, jenis huruf, serta jarak antar teks yang dapat mempengaruhi keterbacaan konten dan hierarki (Steane, 2023, h. 149).



Gambar 2.12 *Website Typography*
Sumber: <https://dtjax.com/artwalk/>

3. Warna

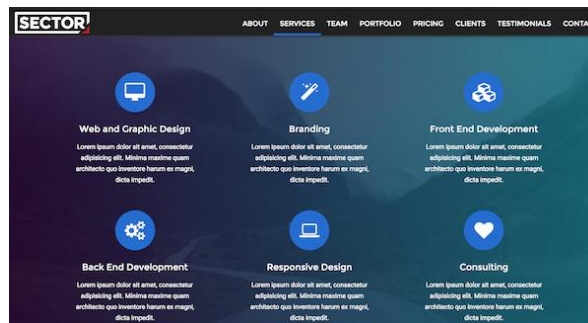
Warna dapat digunakan untuk memperoleh dan memperkuat identitas visual serta membantu *user* untuk memahami hierarki informasi (Steane, 2023, h.155).



Gambar 2.13 *Website Colors*
Sumber: <https://whello.id/tips-dig...>

4. Ikon dan Elemen Visual

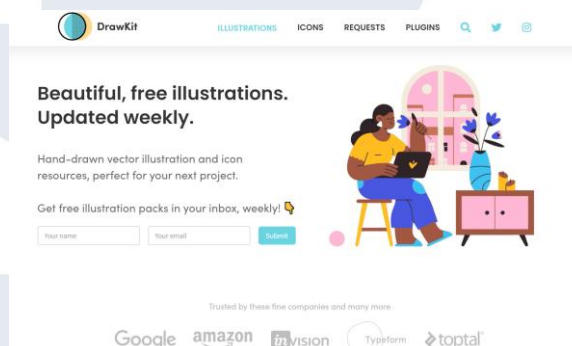
Ikon atau elemen visual digunakan sebagai indikator untuk mewakili *action* dari suatu informasi. Ikon juga dapat menciptakan sebuah komunikasi visual menjadi lebih gampang dan mempermudah *user* memahami fungsi suatu fitur (Steane, 2023, h. 160).



Gambar 2.14 *Website Icons*
Sumber: <https://sonysimon.com/d...>

5. Ilustrasi dan *Visual Storytelling*

Ilustrasi berperan sebagai visual utama menyampaikan cerita, dalam *website* edukatif, ilustrasi bisa menjelaskan informasi yang kompleks menjadi lebih menarik dan gampang dipahami (Rimbakara, 2023, h. 18).



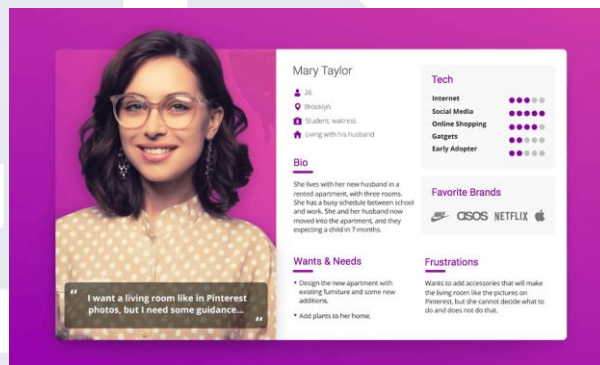
Gambar 2.15 *Website Illustration*
Sumber: <https://idcloudhost.com/>

2.1.4 *User Experience*

User Experience (UX) adalah pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem digital. UX mempunyai aspek untuk memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi. UX yang baik dapat dicapai dengan merancang sistem yang memungkinkan pengguna mencapai tujuan mereka dengan cepat dan tanpa kebingungan (Krug, 2013), h. 4). Berikut merupakan beberapa elemen yang terdapat dalam UX antara lain:

1. User Persona

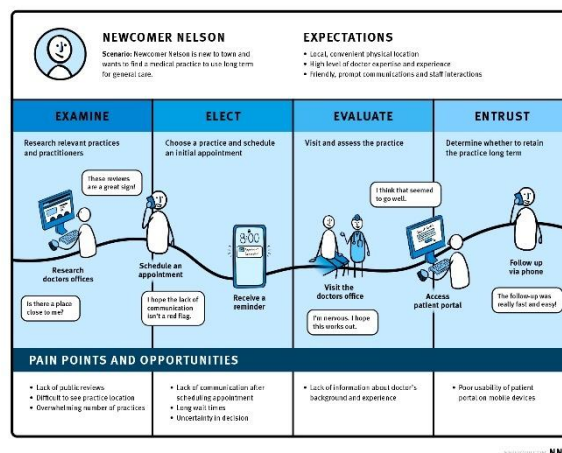
User persona adalah gambaran terhadap target audiens yang dibuat dengan data dan observasi, guna untuk mengetahui masalah dan hambatan pengguna sampai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna. *User persona* merupakan representasi fiktif dari target *user* sesuai dengan penelitian (Steane, 2023, h. 203).



Gambar 2.16 *User Persona*
Sumber: <https://www.justinmind...>

2. User Journey

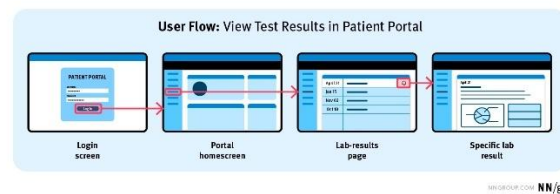
User journey merupakan perjalanan pengguna dalam mengakses *website* dari awal hingga akhir (Steane, 2023, h. 208), tahap ini dilakukan dalam perancangan UX untuk mengetahui *behavior* pengguna pada bagian tertentu.



Gambar 2.17 *User Journey*
Sumber: <https://www.nngroup.com..>

3. *User Flow*

User flow yang tepat dan sederhana dapat mengurangi kebingungan pengguna ketika menggunakan *website* (Krug, 2013). *User flow* menunjukkan langkah-langkah yang dilakukan *user* untuk mencapai tujuan tertentu dalam sebuah *website* (Steane, 2023, h. 214).



Gambar 2.18 *User Flow*
Sumber: <https://www.nngroup.com>..

2.1.5 *Website for Storytelling*

Website dapat digunakan sebagai media penyampaian cerita secara digital melalui pendekatan *interactive storytelling*. Penyampaian cerita tidak hanya dilakukan menggunakan teks, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan ilustrasi, gambar, video, audio, maupun elemen interaktif sehingga *user* dapat mengikuti alur cerita dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan berbagai media tersebut membuat informasi dapat disampaikan secara bertahap sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang. *Digital storytelling* juga telah banyak digunakan pada berbagai bidang seperti media sosial dan pendidikan karena mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh pengguna (Pizzo et al., 2024, h. 3–4).



Gambar 2.19 *The Boat*
Sumber: <https://www.sbs.com.au/theboat/>

Berbeda dengan media yang bersifat linear, *website storytelling* memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi selama proses penyampaian cerita berlangsung. Pengguna tidak hanya membaca informasi dari awal hingga akhir, tetapi juga dapat menentukan urutan eksplorasi sesuai dengan navigasi yang telah disediakan. Menurut Pizzo et al. (2024, h. 10–13), storytelling konvensional umumnya memiliki alur yang berjalan secara linear, sedangkan interactive storytelling dapat dikembangkan menjadi alur bercabang sehingga user dapat berpindah ke bagian cerita lain melalui interaksi yang dilakukan. Dengan adanya interaksi tersebut, pengalaman yang diperoleh setiap pengguna dapat berbeda meskipun masih berada pada tujuan cerita sama.

Berdasarkan teori tersebut, *website* merupakan media yang sesuai untuk menyampaikan cerita secara interaktif karena mampu menggabungkan berbagai jenis media digital dengan sistem yang mengatur interaksi pengguna. Penyampaian cerita melalui *website* tidak hanya menampilkan informasi secara visual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengeksplorasi cerita melalui navigasi dan berbagai bentuk interaksi yang telah dirancang. Dengan demikian, *website storytelling* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena *user* terlibat secara aktif selama proses memahami isi cerita, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Adapun beberapa teori yang terdapat dalam *website storytelling* yaitu.

1. *Interactive Storytelling*

Interactive storytelling merupakan metode penyampaian cerita yang memungkinkan *user* untuk berpartisipasi selama cerita berlangsung. Berbeda dengan storytelling konvensional yang memiliki alur tetap, interactive storytelling memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi dengan sistem sehingga pengalaman yang diperoleh dapat berbeda pada setiap pengguna. Menurut Pizzo et al. (2024), *interactive storytelling* merupakan perpaduan antara teori naratif dan

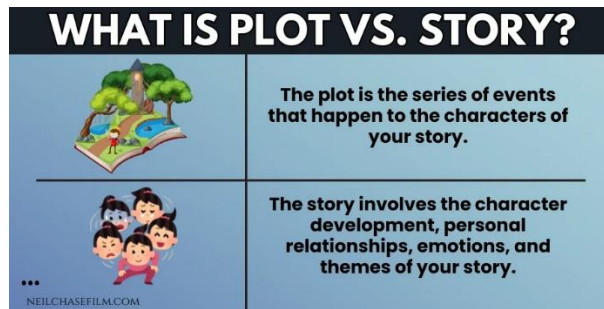
teknologi digital yang bertujuan menciptakan pengalaman bercerita melalui interaksi antara *user* dan sistem (Pizzo et al., 2024, h. 4–6).



Gambar 2.20 *Interactive Storytelling*
Sumber: <https://publuu.com/knowledge...>

2. *Story and Plot*

Story and plot merupakan dua konsep yang saling berkaitan dalam proses penyampaian cerita. Menurut Pizzo et al. (2024), *story* merupakan rangkaian peristiwa yang membentuk sebuah cerita, sedangkan *plot* adalah cara peristiwa tersebut disusun dan disampaikan kepada *user*. Dengan kata lain, *story* berisi isi cerita yang ingin disampaikan, sementara *plot* mengatur urutan penyampaian cerita agar mudah dipahami dan mampu membangun pengalaman yang menarik bagi *user* (Pizzo et al., 2024, h. 15–17). Penyusunan *story and plot* yang baik dapat membantu *user* mengikuti perkembangan cerita tanpa kehilangan arah. Setiap peristiwa disusun secara bertahap sehingga informasi dapat diterima dengan lebih jelas.



Gambar 2.21 *Plot and Story*
 Sumber: <https://neilchasefilm.com/plot..>

3. *Storyworld*

Storyworld merupakan dunia tempat cerita berlangsung yang berisi berbagai elemen pendukung, seperti karakter, lingkungan, objek, ruang, dan waktu. Menurut Pizzo et al. (2024), *storyworld* berfungsi sebagai dasar dalam membangun sebuah cerita sehingga setiap peristiwa yang terjadi memiliki hubungan yang jelas dengan dunia yang telah dirancang. Melalui *storyworld*, *user* dapat memahami latar belakang cerita dan mengenal karakter selama cerita berlangsung (Pizzo et al., 2024, h. 24–27). Pada *website storytelling*, penerapan *storyworld* dapat dilakukan melalui penggunaan ilustrasi, visual lingkungan, karakter, maupun elemen interaktif yang mendukung isi cerita. Penyusunan *storyworld* yang baik dapat membantu *user* lebih memahami konteks cerita sekaligus meningkatkan keterlibatan selama interaksi. Dengan demikian, *storyworld* tidak hanya berfungsi sebagai latar cerita, tetapi juga menjadi bagian penting dalam membangun *user experience* selama mengikuti alur cerita (Pizzo et al., 2024, h. 29–31).



Gambar 2.22 *Storyworld*
Sumber: <https://scottishgames.net/...>

4. *User Participation*

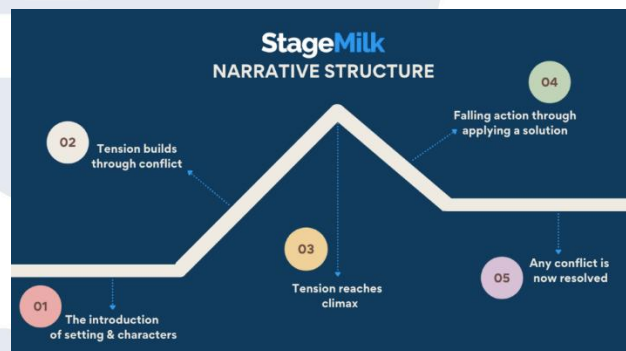
Salah satu karakteristik utama dalam *interactive storytelling* adalah keterlibatan pengguna selama proses penyampaian cerita. Berbeda dengan media konvensional yang hanya menempatkan pengguna sebagai pembaca atau penonton, *interactive storytelling* memberikan kesempatan kepada *user* untuk berinteraksi dengan cerita melalui tindakan yang dilakukan selama proses eksplorasi. Menurut Pizzo et al. (2024), interaksi tersebut menjadi bagian dari pengalaman naratif karena setiap tindakan *user* akan menghasilkan respons dari sistem sehingga cerita dapat terus berkembang tanpa menghilangkan tujuan utama yang telah dirancang (Pizzo et al., 2024, h. 30–33).



Gambar 2.23 *User Participation*
Sumber: <https://scottishgames.net/...>

5. *Narrative Structure*

Struktur naratif merupakan susunan peristiwa yang membentuk sebuah cerita sehingga alur yang disampaikan dapat dipahami oleh *user*. Menurut Pizzo et al. (2024), sebuah cerita tidak hanya terdiri dari kumpulan peristiwa, tetapi juga memiliki hubungan yang saling berkaitan sehingga setiap peristiwa memiliki fungsi dalam mendukung perkembangan cerita. Penyusunan struktur naratif yang baik dapat membantu *user* memahami hubungan antara awal, perkembangan, hingga akhir cerita tanpa perlu kehilangan konteks dari informasi yang telah disampaikan (Pizzo et al., 2024, h. 18–21).



Gambar 2.24 *Narrative Structure*
Sumber: <https://scottishgames.net/...>

6. *Immersion*

Immersion merupakan kondisi ketika pengguna merasa terlibat dan fokus selama mengikuti sebuah cerita. Dalam *interactive storytelling*, pengalaman tersebut tidak hanya diperoleh dari alur cerita, tetapi juga melalui interaksi yang dilakukan *user* dengan sistem. Menurut Pizzo et al. (2024), *immersion* terjadi ketika berbagai elemen dalam cerita, seperti karakter, lingkungan, alur, dan interaksi, saling mendukung sehingga pengguna merasa menjadi bagian dari pengalaman yang sedang berlangsung. Semakin baik

hubungan antar elemen tersebut, semakin mudah *user* memahami dan mengikuti cerita yang disampaikan.



Gambar 2.25 *Immersion*
Sumber: <https://scottishgames.net/...>

7. *Narrative Transportation*

Narrative transportation merupakan kondisi ketika *user* atau audiens merasa “terbawa masuk” atau imersif ke dalam dunia *storytelling* yang dibuat. Dalam keadaan ini, fokus *user* tidak lagi hanya pada informasi yang disampaikan, tetapi juga pada pengalaman yang dirasakan selama mengikuti alur cerita. Proses ini melibatkan aspek kognitif dan emosional secara bersamaan, sehingga cerita tidak hanya dipahami, tetapi juga dialami.



Narrative Transportation

Gambar 2.26 *Narrative Transportation*
Sumber: <https://scottishgames.net/...>

8. *Digital Storytelling*

Digital storytelling merupakan pendekatan penyampaian cerita yang memanfaatkan media digital

sebagai platform utama, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan interaktivitas. Dalam pendekatan ini, cerita tidak lagi disampaikan secara linear melalui teks panjang, tetapi dipecah menjadi elemen-elemen multimedia yang saling mendukung terjadinya *storytelling*.



Gambar 2.27 Digital Storytelling
Sumber: <https://markpegrum.com>

9. Emotional Design

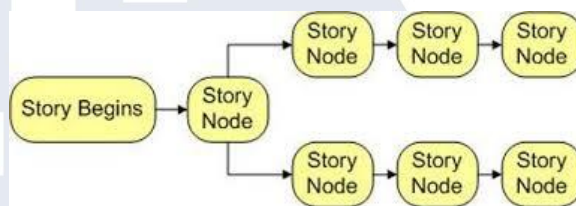
Emotional design merupakan pendekatan desain yang berfokus pada pembentukan respons emosional pengguna terhadap suatu pengalaman interaktif. Dalam *storytelling*, *emotion* memiliki peran penting karena dapat memperkuat keterhubungan *user* dengan cerita *storytelling* yang disampaikan.



Gambar 2.28 Emotional Design
Sumber: <https://www.outcrowd.io/>.

10. *Nodes and Satellite Structure*

Nodes and satellite structure merupakan cara penyusunan informasi dalam *interactive storytelling* yang membagi konten menjadi dua bagian utama, yaitu *node* sebagai titik utama cerita dan *satellite* sebagai informasi pendukung. Menurut Pizzo, Lombardo, dan Damiano, struktur ini memungkinkan *user* untuk mengeksplorasi cerita secara non-linear tanpa kehilangan arah naratif utama.



Gambar 2.29 *Nodes and Satellite Structure*
Sumber: <https://www.cs.cmu.edu>

2.2 Hewan Endemik Indonesia

Indonesia adalah negara dengan keanekaragaman hayati yang tinggi, hal ini disebabkan oleh kondisi geografis Indonesia yang berupa negara kepulauan dengan berbagai variasi ekosistem. Hewan endemik merupakan spesies fauna yang hanya ditemukan pada wilayah geografis tertentu, keberadaan mereka memiliki peran penting untuk menjaga keseimbangan ekosistem karena setiap spesies memiliki fungsi ekologis yang berbeda (Kusmana & Hikmat, 2015). Menurut penelitian mengenai konservasi biodiversitas di Indonesia, kerusakan habitat merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan ancaman terhadap kelangsungan hidup berbagai spesies satwa liar (Setiadi, 2021).

2.2.1 Jenis Hewan Endemik Indonesia

Indonesia mempunyai berbagai macam jenis hewan endemik yang tersebar di berbagai pulau, seperti komodo, anoa, burung cendrawasih. Setiap spesies. Setiap spesies mempunyai karakteristik unik masing-masing sesuai dengan habitat ekosistemnya (Rimbakara, 2023).

2.2.2 Perlindungan Hewan Endemik Indonesia

Perlindungan dilaksanakan melalui kebijakan konservasi, Kawasan lindung, dan edukasi terhadap masyarakat (Sugianto, 2021). Perlindungan terhadap hewan endemik Indonesia bertujuan untuk mencegah kepunahan hewan akibat perusakan habitat, perburuan liar, ataupun perubahan iklim.

2.2.3 Peran Masyarakat dalam Pelestarian Hewan Endemik

Masyarakat juga memiliki peran yang cukup penting untuk menjaga kelestarian pada hewan endemik seperti dengan kesadaran lingkungan, melakukan konservasi, dan menyebarkan informasi edukatif. *Website* interaktif bisa menjadi sarana edukasi yang efektif untuk meningkatkan kepedulian masyarakat (Rimbakara, 2023).

2.3 Penelitian yang Relevan

Sebelum masuk kepada tahap analisa data dan perancangan, penulis melakukan penelitian yang relevan sebagai landasan untuk membentuk kebaruan (*novelty*) terhadap penelitian dengan topik dan tujuan yang sama dengan topik perancangan penulis. Berikut adalah penelitian relevan yang telah dipilih oleh penulis yang memiliki hubungan dengan topik yang sedang diambil oleh penulis:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pembuatan Ensiklopedia Hewan Punah dan Terancam Punah Berbasis <i>Web</i>	Gabriella Vanessa	Hasil perancangan berupa sebuah <i>website</i> ensiklopedia interaktif yang memuat informasi tentang hewan punah dan terancam	Penulis menyampaikan informasi tentang hewan punah dan terancam punah melalui metode <i>storytelling</i> dan menggunakan media <i>website</i>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			punah, yang bersifat <i>up to date</i> yang mudah diakses oleh masyarakat untuk memperluas wawasan mereka.	interaktif <i>storytelling</i> .
2.	Desain Media Edukasi <i>Virtual Reality</i> Hewan <i>Endangered</i> Indonesia	Kent Vin Lievianto, Yana Erlyana	Hasil perancangan berupa VR yang imersif dan interaktif untuk meningkatkan kesadaran dan meningkatkan pengalaman edukasi pengguna terhadap hewan langka.	Penulis menyampaikan informasi tentang hewan punah dan terancam punah melalui metode <i>storytelling</i> dan menggunakan media <i>website</i> interaktif <i>storytelling</i> .
3.	Perancangan Media Interaktif Website Tentang Hewan yang Terancam Punah di Laut	Caren Tam Xi Qi	Hasil penelitian menunjukkan <i>website</i> interaktif	Penulis menyampaikan informasi tentang hewan punah dan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			yang dirancang sebagai media edukasi untuk anak-anak sehingga mereka dapat mengenali hewan laut yang terancam punah dengan pembelajaran yang menarik.	terancam punah melalui metode <i>storytelling</i> dan menggunakan media <i>website</i> interaktif <i>storytelling</i> .

Berdasarkan tabel penelitian yang relevan di atas, dapat dilihat bahwa kebaruan yang diberikan penulis adalah melalui cara penyampaian *storytelling* dan menggunakan media *website* interaktif *storytelling*. Dengan menggunakan dan memanfaatkan media interaktif sebagai *medium* untuk melakukan edukasi ataupun menyampaikan informasi, dapat diharapkan bahwa yang menerima media tersebut dapat teredukasi dengan tepat.