

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Website* Edukasi

Perancangan media digital berbasis website tidak bisa dilepaskan dari pemahaman mendasar tentang apa itu website edukasi dan bagaimana perannya dalam proses penyampaian informasi. Sebelum merancang Meniti Hening sebagai media edukasi tentang career anxiety, perlu dipahami terlebih dahulu dasar-dasar yang membentuk sebuah website menjadi alat komunikasi yang efektif. Bagian ini meninjau konsep website edukasi dari sudut pandang desain komunikasi visual bukan sekadar sebagai wadah informasi, melainkan sebagai ruang interaksi yang mampu membentuk cara pengguna memproses dan merespons pesan.

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan cara masyarakat mengakses informasi dan membentuk pemahaman terhadap isu sosial. media berbasis *Website* menjadi salah satu sarana komunikasi yang efektif karena mampu mengintegrasikan teks, visual, serta elemen interaktif dalam satu platform yang mudah dijangkau. *Website* edukasi tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang terstruktur dan partisipatif sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami (Kim & Lee, 2023). Dalam Konteks Desain komunikasi visual, penyusunan hierarki informasi, tipografi, warna, dan tata letak berperan penting dalam menentukan efektivitas penyampaian pesan digital.

Website edukasi merupakan media digital yang berfungsi sebagai platform untuk menyampaikan materi, sumber belajar, serta pengalaman pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel oleh pengguna. Perkembangan teknologi digital telah memperluas peran *website* dari sekadar tempat penyimpanan informasi menjadi alat pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan audiens. Dalam kajian terbaru, keberadaan *website* edukasi dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan akses informasi yang luas karena menyediakan konten yang terstruktur dan mudah diikuti serta menghadirkan pengalaman belajar yang adaptif terhadap

ritme pengguna (Almedia et al., 2021, hlm.114-116). *Website* ini dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk menemukan materi, refleksi, dan strategi pembelajaran yang relevan dengan tujuan akademiknya

Pendekatan desain yang empatik menjadi penting dalam merancang media edukasi mengenai isu psikologis. Desain empatik menempatkan pengalaman emosional pengguna sebagai pertimbangan utama dalam proses perancangan sehingga pesan yang disampaikan tidak terasa menggurui, melainkan mendukung dan memvalidasi pengalaman audiens (Gray, 2024). Melalui struktur konten yang reflektif bagi mahasiswa yang mengalami kecemasan karier. Dari teori yang telah dipaparkan, *Website* dapat dipahami sebagai medium komunikasi digital yang tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membentuk cara audiens memproses dan menginterpretasikan informasi. Kekuatan *website* terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur visual, teks, dan interaktivitas dalam satu sistem yang terstruktur. Dalam perspektif desain komunikasi visual, keberhasilan penyampaian pesan sangat ditentukan oleh pengelolaan elemen visual yang mampu mengarahkan fokus serta memudahkan pemahaman. Dengan demikian, *website* edukasi memiliki potensi menjadi pembelajaran yang efektif apabila dirancang secara sistematis dan berorientasi pada pengalaman pengguna.

2.1.1 Prinsip Desain Dalam *Website* Edukasi

Media Digital menuntut penyampaian informasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga terstruktur secara visual agar mudah dipahami pengguna. Dalam konteks *website* edukasi, hierarki visual berperan penting untuk mengarahkan perhatian audiens pada informasi utama melalui pengaturan ukuran, kontras, dan penempatan elemen desain. Hierarki yang jelas membantu pengguna memindai konten dengan lebih cepat serta memahami alur informasi tanpa merasa kewalahan (Lidwell, Holden, & Butler, 2020; Ambrose & Harris, 2015). Struktur Visual yang tertata juga meningkatkan efektivitas komunikasi karena pesan tersampaikan sesuai urutan prioritasnya.

Tipografi menjadi elemen fundamental dalam media berbasis teks seperti *website* edukasi. Pemilihan jenis huruf, ukuran, spasi, serta panjang baris memengaruhi tingkat keterbacaan dan kenyamanan membaca di layar digital. Desain Tipografi yang tepat mampu memperkuat karakter visual sekaligus menjaga kejelasan informasi agar tidak membebani pengguna. Keterbacaan yang baik berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih efektif karena pengguna dapat fokus pada isi pesan tanpa terganggu oleh tampilan visual yang kurang teratur.

Selain itu, penggunaan warna dan tata letak yang konsisten membantu membangun identitas visual sekaligus menciptakan pengalaman yang stabil bagi pengguna. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki peran psikologis dalam membangun suasana dan memengaruhi emosi audiens. Konsistensi dalam penempatan elemen, grid, dan navigasi memudahkan pengguna memahami pola interaksi pada halaman *website*. Dengan demikian, penerapan prinsip desain komunikasi visual dalam media digital menjadi dasar penting dalam perancangan *website* edukasi yang informatif, nyaman, dan komunikatif.

2.1.2 Informasi Website Edukasi

Website sebagai media informasi memiliki karakter utama berupa aksesibilitas tinggi, fleksibilitas distribusi konten, serta kemampuan integrasi multimedia dalam satu platform. Dalam Konteks komunikasi digital, *website* memungkinkan penyajian informasi yang terstruktur, terdokumentasi, dan dapat diperbarui secara berkala sesuai perkembangan isu. Studi baru mengenai komunikasi digital menunjukkan bahwa media berbasis web masih menjadi sumber informasi utama generasi muda karena kemudahannya diakses melalui berbagai perangkat serta kemampuannya menyajikan konten yang lebih mendalam dibanding media sosial singkat (Statista, 2024). Selain itu, laporan dari We Are Social (2024) menunjukkan bahwa mayoritas pengguna internet usia 18-24 tahun aktif mencari informasi edukatif melalui platform berbasis web. Karakteristik ini menjadikan *website* relevan sebagai media informasi

yang kredibel, sistematis, dan berkelanjutan dalam menyampaikan isu psikologis seperti *career anxiety*.

Website dipilih sebagai media utama karena mampu menyajikan informasi secara sistematis, mudah diperbarui, serta mendukung interaksi pengguna dalam satu platform. Dibandingkan media cetak maupun media sosial yang memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi secara mendalam, website memungkinkan berbagai bentuk konten seperti teks, ilustrasi, video, formulir interaktif, hingga aktivitas evaluasi diri disajikan secara terintegrasi. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih komprehensif karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi secara langsung melalui fitur-fitur yang tersedia. Website juga memberikan keleluasaan dalam membangun alur pengalaman pengguna (*user journey*) melalui struktur navigasi yang saling terhubung. Pengguna dapat berpindah dari halaman edukasi menuju refleksi diri, kemudian melanjutkan ke artikel atau aktivitas interaktif tanpa harus keluar dari platform. Menurut ISO 9241-11:2018, usability diukur berdasarkan kemampuan suatu sistem membantu pengguna mencapai tujuan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Ketiga komponen tersebut dijelaskan pada (hlm. 9–12) dokumen standar. Sementara itu, menurut Jakob Nielsen, kualitas usability juga dipengaruhi oleh lima komponen utama, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*, yang menjadi acuan dalam merancang antarmuka yang mudah dipelajari dan digunakan.

Dengan karakteristik aksesibilitas tinggi, kemampuan menggabungkan teks, visual, dan multimedia, serta kapasitasnya dalam menyajikan informasi yang terbaru, website menjadi pilihan paling tepat sebagai media edukasi *career anxiety*. Bukan hanya karena mahasiswa memang menggunakannya secara aktif, tetapi karena isu seperti *career anxiety* membutuhkan ruang yang cukup untuk dijelaskan secara mendalam sesuatu yang tidak bisa dipenuhi oleh konten singkat di media sosial.

2.1.3 Struktur *Website* Edukasi

Struktur *website* edukasi adalah kerangka dasar yang menentukan bagaimana konten, navigasi dan elemen informasi disusun sehingga pengguna dapat menemukan materi pembelajaran dengan efisien dan tanpa hambatan. Struktur ini meliputi pengelompokan konten, hierarki menu, tata letak halaman, hingga hubungan antar halaman yang membentuk jaringan informasi utuh dalam sebuah situs. Tanpa struktur yang jelas, sekelompok informasi pendidikan dapat terasa terpisah-pisah atau membingungkan bagi pengunjung, sehingga menghambat tujuan utamanya yaitu menyampaikan pengetahuan secara terarah.

Dalam penelitian pengembangan arsitektur informasi sebuah media edukasi berbasis web, peneliti menekankan bahwa proses perancangan struktur informasi harus dimulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, pengelompokan konten yang logis, desain peta situs (*Sitemap*), hingga representasi visual melalui *wireframe* sebagai kerangka awal halaman web (Permana et al., 2025, hlm. 1-3). Tahapan-tahapan ini membantu memastikan bahwa setiap elemen konten berada pada tempat yang tepat dalam hierarki informasi sehingga meminimalkan kebingungan saat mencari topik atau materi tertentu.

Penerapan struktur seperti ini terbukti dapat meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi navigasi dalam *website* Pendidikan Ketika konten disesuaikan dengan logika mental pengguna. Misalnya, dalam penelitian optimasi sistem informasi akademik (SIK), penggunaan metode *card sorting* menghasilkan struktur menu yang lebih intuitif dan memfasilitasi pencarian informasi berdasarkan pola berpikir mahasiswa (kategori menu utama, profil, perkuliahan, pemberitahuan) (Purniawan et al., 2025, hlm. 1-3). Prototipe mampu menavigasi tugas dengan lebih cepat dan akurat saat struktur informasi dirancang sesuai preferensi pengguna.

Selain itu, keterkaitan antarhalaman juga perlu dipetakan melalui *sitemap* yang menunjukkan hubungan hierarkis antara halaman utama dan sub halaman. Ini tidak hanya memudahkan navigasi tetapi juga meningkatkan *findability* konten, yaitu kemampuan pengguna untuk menemukan informasi

yang relevan dalam struktur yang lebih besar. Studi kasus yang dilakukan belum terstruktur menyebabkan pengalaman pengguna kurang optimal, sehingga perbaikan struktur halaman dipandang sebagai langkah penting untuk meningkatkan *memorability* dan *learnability* situs (Santosa et al., 2024, hlm. 97- 106).

Secara keseluruhan, kerangka struktur informasi yang kuat melibatkan beberapa komponen inti, yaitu pengelompokan konten yang logis, *sitemap* yang jelas, navigasi konsisten, serta hubungan antarhalaman yang intuitif. Ketika semua komponen ini dipadukan, *website* edukasi tidak hanya menjadi tempat penyimpanan informasi, tetapi juga menjadi media belajar yang memfasilitasi pemahaman, eksplorasi, dan refleksi secara efisien tanpa membebani pengguna dengan kompleksitas navigasi yang tidak perlu.

2.2 Desain Website

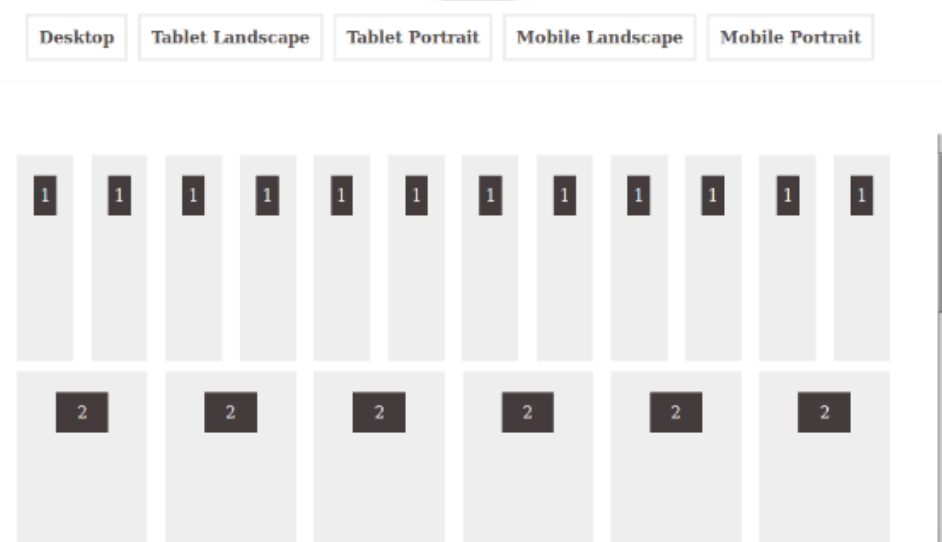
Perkembangan teknologi digital menjadikan *website* sebagai komponen penting dalam penyampaian informasi dan layanan online, terutama di bidang pendidikan dan komunikasi informasi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman Pengguna (User Experience/UX) yang baik merupakan efektivitas serta kepuasan akses oleh pengguna. Dalam konteks media edukasi, UI/UX yang dirancang berdasarkan prinsip *User-centered design* mampu meningkatkan keterlibatan, navigasi intuitif, serta kenyamanan visual sehingga pengalaman belajar melalui situs web menjadi lebih lancar dan efektif. Konsep ini ditegaskan oleh penelitian yang menggunakan pendekatan *design thinking* dalam merancang platform edukasi berbasis web, di mana hasilnya menunjukkan peningkatan skor penggunaan (*usability*) dari kategori marginal ke kategori baik setelah diterapkan perubahan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

2.2.1 Konsep Dasar Desain Website

Desain *website* merupakan suatu penggabungan aspek visual, fungsionalitas, dan interaksi agar pengguna dapat mengakses informasi dengan

mudah dan intuit. Secara umum, desain web tidak lagi hanya berfokus pada tampilan estetika, tetapi juga pada bagaimana pengguna ini menggabungkan prinsip *user centered-design* yang menempatkan kebutuhan serta kenyamanan pengguna sebagai fokus utama dalam seluruh proses desain. Hal ini mencakup langkah-langkah seperti memahami kebutuhan pengguna, merancang antarmuka yang intuitif, mengatur konten agar mudah dipahami, serta melakukan uji coba untuk memastikan situs mudah digunakan oleh berbagai kelompok pengguna (*User Experience / UX*) telah terbukti memengaruhi tingkat kepuasan, keterlibatan, dan efektivitas interaksi dengan *website* secara keseluruhan.

Prinsip desain seperti *responsiveness* atau kemampuan *website* menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar juga menjadi bagian fundamental dari konsep dasar desain web modern. Dengan semakin banyaknya pengguna yang mengakses internet melalui perangkat seluler, *responsive web design* memastikan tata letak, dan konten tetap dapat dinikmati secara optimal pada dekstop, tablet, maupun *smartphone*.



Gambar 2.1 Fluid Grid Layout 1

Sumber: <https://1stwebdesigner.com/fluid-grid-layout/>

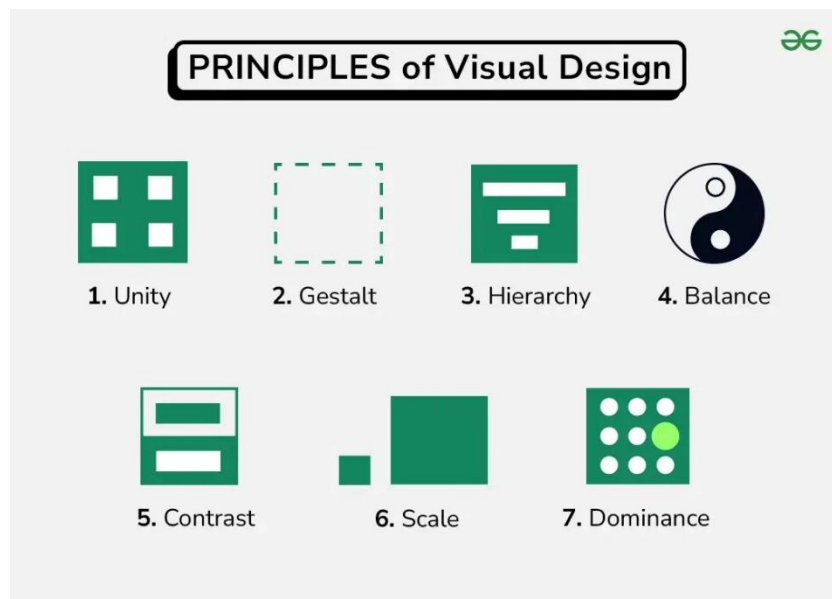
Pendekatan ini mengandalkan penggunaan *Fluid grid layout*, gambar fleksibel, serta *CSS media queries* untuk memungkinkan tampilan situs beradaptasi secara otomatis terhadap perubahan ukuran layar.

2.2.2 User Interface

User interface (UI) merujuk pada seluruh elemen visual dan interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem digital. Antarmuka tidak hanya berfungsi sebagai tampilan, tetapi juga sebagai media komunikasi antara sistem dan pengguna. Desain antarmuka yang efektif berperan dalam membentuk persepsi kualitas, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan (Nielsen Norman Group, 2022).

2.2.2.1 Prinsip Visual Design

Desain visual dalam UI mencakup pengelolaan warna, tipografi, ikon, ilustrasi, serta tata letak yang membentuk tampilan keseluruhan sistem. Tujuannya adalah menciptakan hierarki visual yang jelas agar pengguna dapat memproses informasi secara cepat dan akurat. Pengaturan kontras, ukuran teks, dan penekanan elemen penting membantu mengarahkan perhatian pengguna pada informasi prioritas (Nielsen Norman Group, 2022, hlm. 1-3).



Gambar 2.2 Principles of Visual Design 1

Sumber : <https://www.geeksforgeeks.org/websites-apps/visual-design/>

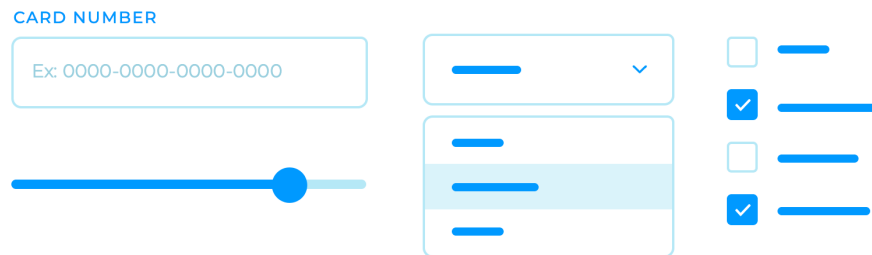
Selain itu, tampilan visual yang konsisten dan profesional memengaruhi kesan pertama serta kredibilitas produk digital (Babich, 2021, hlm. 2).

2.2.2.2 Organization

Organisasi dalam UI adalah struktur informasi dan sistem navigasi yang logis. Tata letak yang terstruktur dapat membantu pengguna memahami hubungan antar konten dan menemukan informasi tanpa kebingungan. Struktur navigasi yang jelas terbukti mengurangi beban kognitif dan meningkatkan efisiensi pencarian informasi (Nielsen Norman Group, 2023, hlm. 1-2).

2.2.2.3 interaction

Interaksi merujuk pada bagaimana pengguna melakukan tindakan melalui tombol, menu, formulir, dan elemen kontrol lainnya. Prinsip penting dalam interaksi adalah pemberian umpan balik yang cepat dan jelas setelah pengguna melakukan aksi. Umpan balik visual seperti animasi kecil atau perubahan warna dapat meningkatkan rasa kontrol dan kejelasan sistem (Babich, 2022, hlm. 1-2).



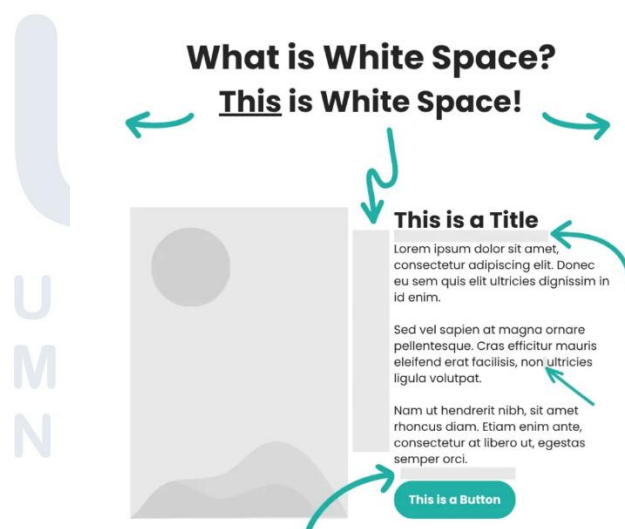
Gambar 2.3 Interaction

Sumber : <https://assets.justinmind.com/wp-content...>

Interaksi yang dirancang dengan baik membantu meminimalkan kesalahan dan meningkatkan efektivitas penggunaan.

2.2.2.4 Presentation

Presentation berfokus pada bagaimana konten disajikan agar mudah dibaca dan dipahami. Hierarki tipografi, panjang baris teks, serta penggunaan ruang kosong (*Whitespace*) berperan penting dalam meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan membaca di layar digital (Nielsen Norman Group, 2022, hlm. 2-4).



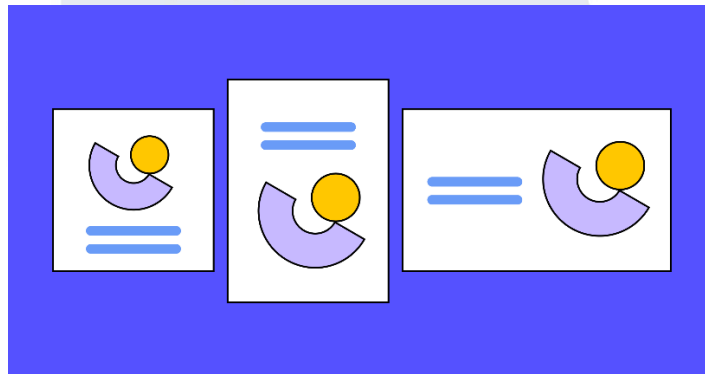
Gambar 2.4 White Space 1

Sumber : <https://midlandmarketing.co.uk/wp-content/...>

Pengaturan visual yang seimbang membantu pengguna memproses informasi secara lebih sistematis.

2.2.2.5 Consistency

Konsistensi dalam UI berarti penggunaan pola desain, ikon, istilah, dan tata letak yang seragam di seluruh sistem. Prinsip ini memudahkan pengguna dalam mempelajari sistem karena pola interaksi yang sama digunakan secara berulang (Interaction Design Foundation, 2021, hlm. 1-2).



Gambar 2.1 *Consistency*

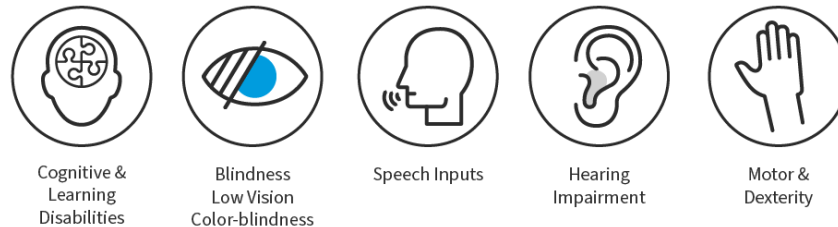
Sumber : <https://cdn.sanity.io/images/599r6htc/regionalized...>

Konsistensi juga meningkatkan efisiensi karena pengguna tidak perlu menyesuaikan diri kembali pada setiap halaman.

2.2.2.6 Accesibility

Aksesibilitas memastikan bahwa antarmuka dapat digunakan oleh semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas. WCAG 2.2 menekankan pentingnya kontras warna yang memadai, navigasi berbasis keyboard, serta teks alternatif untuk elemen visual (W3C, 2023, hlm. 5-12).

Accessible Designs for everyone



Interaction Design Foundation
interaction-design.org

Gambar 2.6 Accessibility in Design 1

Sumber : <https://public-images.interaction-design.org/tags/...>

Penerapan prinsip aksesibilitas bukan hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga mencerminkan tanggung jawab etis dalam desain digital.

2.2.2.7 Testing

Pengujian kegunaan (*usability testing*) dilakukan untuk mengidentifikasi hambatan penggunaan sebelum sistem diluncurkan. Bahkan pengujian dengan jumlah partisipan terbatas dapat mengungkap sebagian besar masalah kegunaan dalam sistem digital (Nielsen Norman Group, 2023, hlm 1-3). Melalui proses evaluasi ini, desainer dapat menyempurnakan antar muka berdasarkan pengalaman nyata pengguna.

2.2.3 User Experience

User experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau sistem digital. UX tidak hanya berbicara tentang kemudahan penggunaan, tetapi juga menyangkut persepsi, emosi, efisiensi, serta nilai yang dirasakan selama proses interaksi berlangsung. Menurut ISO 9241-210 yang diperbarui dalam praktik UX Modern, pengalaman pengguna dipengaruhi oleh persepsi dan respons individu sebelum, selama, dan setelah menggunakan sistem (Interaction Design Foundation, 2021, hlm. 1). Dengan demikian, UX berorientasi pada

pemahaman mendalam terhadap kebutuhan serta perilaku pengguna untuk menciptakan pengalaman yang bermakna dan relevan.

2.2.3.1 User Research

User research merupakan tahap awal dalam proses UX yang bertujuan memahami karakteristik, kebutuhan, dan hambatan pengguna. Metode seperti survei, wawancara, observasi, serta *usability testing* digunakan untuk memperoleh data empiris (data yang diperoleh dari pengamatan langsung). Menurut Nielsen Norman Group (2022), *user research* membantu tim desain mengurangi asumsi subjektif dan menggantinya dengan wawasan berbasis data nyata (hlm. 1-2). Proses ini penting karena desain yang tidak didasarkan pada riset cenderung menghasilkan solusi yang tidak sesuai dengan kebutuhan aktual pengguna.

2.2.3.2 Information Architecture

Information Architecture (IA) berfokus pada bagaimana konten disusun dan dikelompokkan agar mudah dipahami. *IA* yang baik menciptakan navigasi yang jelas, struktur yang logis, serta pelabelan yang intuitif. Nielsen Norman group (2023), menjelaskan bahwa struktur informasi yang terorganisasi dengan baik membantu pengguna menemukan informasi dengan cepat dan mengurangi beban kognitif (hlm. 1-3). Oleh karena itu, *IA* menjadi fondasi dalam membangun pengalaman pengguna yang efisien.

2.2.3.3 Usability

Usability mengacu pada sejauh mana suatu sistem dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks tertentu. Prinsip ini menekankan pada penyederhanaan alur, pengurangan langkah yang tidak perlu, serta pemberian instruksi yang jelas. Menurut Nielsen Norman Group (2023), sistem yang memiliki *usability* yang tinggi memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan minim kesalahan (hlm.1-2). Kemudahan penggunaan menjadi indikator utama keberhasilan desain UX.

2.2.3.4 Interaction Design

Interaction design berhubungan dengan bagaimana sistem merespons tindakan pengguna. Elemen seperti tombol, formulir, animasi mikro (*microinteractions*), dan umpan balik visual memainkan peran penting dalam membangun komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem.

2.2.3.5 Accessibility

Aksesibilitas dalam UX memastikan bahwa pengalaman digital dapat diakses oleh semua orang, termasuk pengguna dengan keterbatasan visual, auditori, maupun motorik. WCAG 2.2 yang dirilis oleh W3C (2023) menegaskan pentingnya prinsip *perceivable*, *operable*, *understandable*, dan *robust* dalam desain digital (hlm. 5-12). Penerapan aksesibilitas meningkatkan inklusivitas dan memperluas jangkauan pengguna.

2.2.3.6 Iteration

Iteration dalam UX berarti proses perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna. Desain tidak berhenti pada satu versi akhir, melainkan terus diuji dan disempurnakan. Menurut Nielsen Norman Group (2023), pengujian berulang membantu mengidentifikasi masalah kegunaan lebih awal dan meningkatkan kualitas pengalaman secara signifikan (hlm. 1-3). Pendekatan interaktif memungkinkan desain berkembang sesuai kebutuhan pengguna yang dinamis.

2.2.4 Struktur dan Arsitek Informasi

Arsitektur informasi merupakan kerangka konseptual yang mengatur bagaimana konten dalam suatu sistem digital disusun, diberi label, dan dihubungkan agar mudah dipahami oleh pengguna. Struktur IA yang baik membantu pengguna menemukan informasi secara efisien tanpa kebingungan. Menurut Nielsen Norman Group (2023), arsitektur informasi berfungsi sebagai fondasi pengalaman pengguna karena menentukan bagaimana navigasi dan pengelompokan konten dibangun (hlm. 1-2). Dengan kata lain, IA bukan

sekadar pengaturan menu, tetapi strategi sistematis untuk mengorganisasi informasi sesuai pola pikir pengguna.

2.2.4.1 Struktur Organisasi (*Organization Systems*)

Struktur organisasi dalam IA berkaitan dengan bagaimana konten dikelompokkan. Pengelompokkan dapat bersifat hierarkis, berbasis topik, kronologis, atau berdasarkan kebutuhan pengguna. Tujuan utamanya adalah menciptakan pola yang logis dan konsisten sehingga pengguna dapat memahami hubungan antar konten. Nielsen Norman Group (2023) menjelaskan bahwa pengorganisasian informasi yang selaras dengan mental model pengguna membantu mengurangi beban kognitif serta meningkatkan efisiensi pencarian informasi (hlm. 2-3). Struktur yang sistematis berpotensi membuat pengguna kesulitan memahami konteks konten.

2.2.4.2 Sistem Pelabelan (*Labeling Systems*)

Pelabelan merujuk pada penggunaan istilah atau kata yang merepresentasikan kategori dan navigasi. Label harus jelas, ringkas, dan mudah dipahami oleh pengguna, bukan hanya oleh pengembang sistem. *Interaction Design Foundation* (2021) menekankan bahwa pemilihan istilah dalam navigasi sangat memengaruhi persepsi dan pemahaman pengguna terhadap struktur sistem (hlm. 1). Label yang ambigu dapat menyebabkan kesalahan interpretasi dan memperlambat proses pencarian informasi.

2.2.4.3 Struktur Navigasi (*Navigation Systems*)

Navigasi merupakan mekanisme yang memungkinkan pengguna berpindah dari satu bagian ke bagian lain dalam sistem. Struktur navigasi yang efektif harus konsisten, terprediksi, dan memberikan orientasi yang jelas mengenai posisi pengguna dalam sistem. Nielsen Norman Group (2023) menyatakan bahwa sistem navigasi yang baik membantu pengguna memahami “di mana mereka berada” dan “ke mana mereka dapat pergi berikutnya”, sehingga mengurangi kebingungan dan meningkatkan rasa kontrol (hlm. 1-3).

2.2.4.4 Sistem pencarian (*Search systems*)

Dalam sistem dengan konten yang kompleks, fitur pencarian menjadi bagian penting dari arsitektur informasi. Sistem pencarian harus mampu memberikan hasil yang relevan dan terstruktur. Menurut Nielsen Norman Group (2022), desain fitur pencarian yang efektif memerlukan struktur metadata dan pengindeksan yang baik agar pengguna dapat menemukan informasi secara cepat (hlm. 1-2). Pencarian yang tidak optimal sering kali menjadi penyebab utama frustrasi pengguna dalam sistem digital.

2.2.4.5 Hierarki Informasi (*information hierarchy*)

Hierarki informasi menentukan prioritas utama dalam suatu halaman atau sistem. Penyusunan hierarki dilakukan melalui struktur kategori subkategori, serta penekanan visual untuk menunjukkan tingkat kepentingan informasi. Penelitian Nielsen Norman Group (2022) menunjukkan bahwa struktur hierarki yang jelas membantu pengguna memindai informasi lebih cepat dan memahami hubungan antar elemen konten (hlm. 2-4). Hierarki yang kuat berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas navigasi dan pemahaman.

2.2.5 Interaktivitas dan Engagement

Interaktivitas dalam konteks digital dipahami sebagai kemampuan sistem untuk memberikan respons yang bermakna terhadap tindakan pengguna, sehingga tercipta komunikasi dua arah antara pengguna dan antarmuka. Dalam studi mengenai konferensi virtual, persepsi terhadap tingkat interaktivitas terbukti berpengaruh positif terhadap niat perilaku pengguna dan kualitas pengalaman yang dirasakan (Al-Geitany et al., 2023, hlm. 8600). Temuan tersebut menunjukkan bahwa semakin responsif dan partisipatif suatu sistem, semakin tinggi pula kecenderungan pengguna untuk terlibat secara berkelanjutan. Dengan kata lain, interaktivitas bukan sekadar fitur teknis, tetapi faktor psikologis yang membentuk pengalaman digital.

Engagement sendiri merujuk pada tingkat keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku pengguna selama berinteraksi pada suatu platform.

Penelitian tentang konten interaktif pada media digital menunjukkan bahwa kombinasi antara kualitas konten dan elemen interaktif secara signifikan memengaruhi tingkat keterlibatan audiens (Susanti et al., 2024, hlm. 621-623). Artinya, engagement muncul bukan hanya karena adanya interaksi, tetapi karena interaksi tersebut dirancang dengan mempertimbangkan relevansi, kejelasan pesan, dan kebutuhan pengguna.

2.2.6 Strategi Visual dan Tone Emosional

Strategi visual dalam desain digital bukan sekedar menata elemen estetis, tetapi merupakan pendekatan terencana untuk mengarahkan persepsi dan respons emosional pengguna melalui penggunaan warna, tipografi, gambar, serta prinsip komposisi visual. Dalam Kajian mengenai penerapan strategi desain komunikasi dalam antarmuka digital, Eriska (2025) menegaskan bahwa strategi visual yang efektif melibatkan pemahaman mendalam tentang cara visual diproses secara kognitif, retorika visual yang memanfaatkan simbol dan narasi untuk membujuk, serta pemilihan konteks audiens untuk memastikan resonansi budaya yang tepat (hlm. 339-342). Pendekatan demikian membuat pesan visual tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga memicu respons emosional yang relevan bagi pengguna.

Komponen *Tone* emosional berkaitan dengan cara pesan visual dan verbal menyampaikan perasaan, suasana, dan karakter yang ingin dibangun oleh suatu merek atau produk digital. *Tone* emosional yang konsisten melalui pilihan warna yang mampu membangkitkan perasaan tertentu atau *microcopy* yang memperkuat suasana naratif dapat menciptakan keterikatan lebih kuat antara pengguna dan antarmuka. Misalnya, pendekatan psikologi warna menunjukkan bahwa asosiasi warna dengan emosi tertentu (seperti merah untuk semangat atau biru untuk ketenangan) dapat digunakan sebagai alat strategis agar desain visual memicu reaksi efektif tertentu pada pengguna (Muratbekova & Shamo, 2023, hlm. 1-2). Implementasi seperti ini memperkaya desain dengan dimensi emosional sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih bermakna. Lebih lanjut, penelitian validasi UI menilai

kemampuan antar muka dalam menyampaikan *tone* emosional menunjukkan bahwa parameter seperti valensi dan arousal memengaruhi bagaimana visual dipersepsi secara emosional oleh pengguna. Pendekatan berbasis model valensi arousal dalam desain yang dievaluasi melalui *metode Check All That Apply* (CATA) serta pelacakan gerakan mata menjadi bukti bahwa desain visual bukan hanya estetika, tetapi juga alat komunikasi emosional yang dapat memengaruhi cara pengguna merasakan dan menafsirkan antarmuka digital. Dengan demikian, Strategi visual dan *tone* emosional bukan hanya aspek pelengkap dalam desain digital, tetapi merupakan elemen strategis yang memengaruhi persepsi, respons, dan keterlibatan pengguna secara psikologis dan emosional. Desain yang memperhatikan kedua aspek ini mampu memadukan estetika dengan pengalaman emosional yang mendalam dan relevan bagi audiens target.

2.3 Maskot

Maskot merupakan representasi visual yang dirancang sebagai identitas suatu organisasi, produk, layanan, maupun kegiatan tertentu. Kehadiran maskot tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi media komunikasi visual yang membantu menyampaikan karakter, nilai, serta kepribadian sebuah merek kepada audiens.



Gambar 1. Maskot McDonald 1

Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/ronaldmcdonald...>

Dalam praktik Desain Komunikasi Visual (DKV), maskot berperan sebagai personifikasi yang mampu membangun hubungan emosional dengan pengguna melalui bentuk, ekspresi, warna, dan gestur yang konsisten. Penelitian mengenai desain maskot menunjukkan bahwa maskot yang memiliki karakter kuat akan lebih mudah dikenali, meningkatkan daya ingat audiens, serta memperkuat identitas visual suatu institusi atau produk.

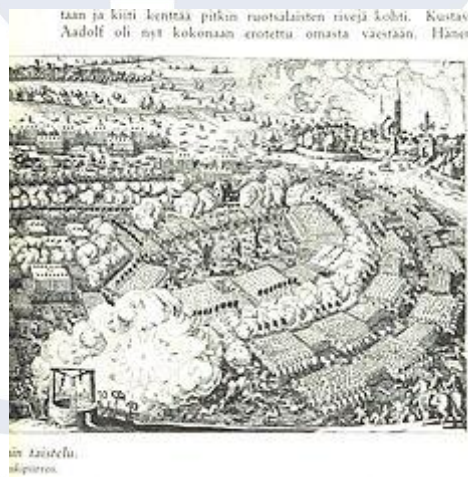
2.3.1 Fungsi Maskot

Maskot memiliki peran yang lebih luas dibandingkan sekadar elemen visual pelengkap dalam sebuah media komunikasi. Kehadirannya dapat menjadi identitas yang membedakan suatu organisasi, produk, atau layanan dari pihak lain melalui karakter yang unik dan mudah dikenali. Selain itu, maskot juga berfungsi sebagai media komunikasi yang mampu menyampaikan pesan secara lebih ramah, menarik, dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok audiens. Dalam konteks branding, penggunaan maskot secara konsisten pada berbagai media komunikasi dapat membantu membangun citra merek sekaligus meningkatkan daya ingat masyarakat terhadap identitas yang diwakilinya. Di sisi lain, maskot juga berperan dalam menciptakan kedekatan emosional dengan

audiens melalui karakter, ekspresi, dan kepribadian yang dimilikinya, sehingga dapat mendorong interaksi yang lebih positif antara pengguna dengan media atau merek. Ardianto et al. (2024) menjelaskan bahwa maskot yang dirancang dengan karakter yang kuat, ekspresi yang konsisten, serta perilaku yang sesuai dengan identitas yang diwakili akan lebih efektif dipersepsikan sebagai representasi suatu organisasi dibandingkan penggunaan logo atau simbol visual saja.

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu unsur dalam komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi, menjelaskan suatu konsep, maupun memperkuat pesan melalui representasi visual. Dibandingkan hanya menggunakan teks, ilustrasi mampu membantu audiens memahami informasi dengan lebih cepat karena menyajikan bentuk visual yang mudah dikenali dan diinterpretasikan.



Gambar 2 Illustration 1

Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a6/167_...

Dalam media digital, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap tampilan, tetapi juga menjadi bagian dari strategi komunikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna (*User experience*) melalui penyajian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian oleh Wijaya dan Prasetyo (2023) menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik

pengguna dapat meningkatkan daya tarik visual serta membantu penyampaian informasi secara lebih efektif pada media digital.

2.4.1 Fungsi Ilustrasi

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, ilustrasi memiliki beberapa fungsi yang saling berkaitan. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas informasi yang sulit dijelaskan hanya melalui teks, menarik perhatian audiens terhadap pesan utama, serta membangun identitas visual yang konsisten. Selain itu, ilustrasi juga berperan dalam menciptakan suasana emosional sehingga informasi yang disampaikan terasa lebih komunikatif. Pada media edukasi digital, ilustrasi membantu mengurangi dominasi teks sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Penelitian oleh Putri et al. (2022) menjelaskan bahwa penyajian informasi yang memadukan teks dan ilustrasi mampu meningkatkan pemahaman pengguna dibandingkan penggunaan teks secara tunggal karena visual membantu proses interpretasi informasi.

2.4.2 Jenis-jenis Ilustrasi

Jenis ilustrasi berkembang mengikuti kebutuhan media dan perkembangan teknologi. Beberapa gaya ilustrasi yang banyak diterapkan pada media digital antara lain sebagai berikut.

2.4.2.1 Ilustrasi Realistis

Ilustrasi realistis menampilkan objek dengan bentuk, proporsi, warna, dan detail yang mendekati kondisi sebenarnya.



Gambar 2 Illustration 2 Contoh Realistis

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/40/7...>

Gaya ini umumnya digunakan ketika ketepatan visual menjadi prioritas, seperti pada media kesehatan, saians, maupun edukasi yang membutuhkan representasi objek secara akurat.

2.4.2.2 Ilustrasi kartun

Ilustrasi kartun menggunakan bentuk yang telah disederhanakan dengan proporsi yang lebih fleksibel dibandingkan objek aslinya.



Gambar 2 Illustration 3 Contoh kartun

Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/fa/27...>

Karakteristik utama gaya ini terletak pada penggunaan ekspresi yang kuat, bentuk yang sederhana, dan warna yang menarik sehingga mampu menciptakan kesan ramah. Oleh karena itu, ilustrasi kartun banyak digunakan pada media edukasi karena lebih mudah diterima oleh berbagai kelompok usia.

2.4.2.3 Flat Illustration

Flat Illustration merupakan gaya ilustrasi digital yang menonjolkan bentuk-bentuk sederhana dengan minim penggunaan tekstur maupun efek tiga dimensi. Pendekatan ini menghasilkan tampilan yang bersih, modern, dan mudah dikenali sehingga banyak diterapkan pada *website* maupun aplikasi digital.



Gambar 2 Illustration 4 Contoh Flat

Sumber: <https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2018/06/...>

Menurut penelitian rahmawati dan Nugroho (2024), gaya flat illustration dinilai efektif dalam meningkatkan keterbacaan visual antarmuka karena tampilannya sederhana dan tidak mengganggu fokus pengguna.

2.4.2.4 Semi Flat Illustration

Semi Flat illustration merupakan pengembangan dari gaya flat dengan menambahkan elemen bayangan atau gradasi ringan tanpa menghilangkan kesederhanaan bentuk.



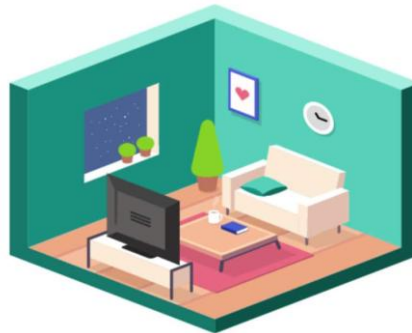
Gambar 2 Illustration 5 Contoh Semi Flat

Sumber: <https://img.magnific.com/premium-vector/flat-design...>

Penambahan tersebut membuat objek terlihat lebih hidup namun tetap mempertahankan kesan minimalis sehingga sesuai diterapkan pada media digital modern.

2.4.2.5 Isometric Illustration

Ilustrasi isometrik menyajikan objek menggunakan sudut pandang tiga dimensi dengan skala yang tetap.



Gambar 2 Illustration 6 Contoh Isometric

Sumber: <https://learn.corel.com/wp-content/...>

Gaya ini sering dimanfaatkan untuk menjelaskan alur kerja, sistem, maupun visualisasi ruang karena mampu menampilkan beberapa sisi objek secara bersamaan tanpa kehilangan proporsi.

2.4.2.6 Vector Illustration

Ilustrasi vektor dibangun menggunakan garis dan kurva matematis sehingga kualitas gambar tetap tajam meskipun diperbesar atau diperkecil.



Gambar 2 Illustration 7 Contoh Vector

Sumber: <https://media.illustrationx.com/images/artist/SeasonofVictory/...>

Karakteristik tersebut membuat ilustrasi vektor menjadi pilihan utama dalam perancangan website karena mudah disesuaikan dengan berbagai ukuran layar serta memiliki ukuran berkas yang relatif ringan.

2.5 Colour Theory

Warna merupakan salah satu elemen visual utama dalam desain *website* yang berperean penting dalam membentuk kesan pertama pengguna serta memengaruhi pengalaman penggunaan secara keseluruhan. Dalam Konteks desain antar muka, warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai stimulus visual yang dapat memengaruhi persepsi, emosi, dan keputusan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem digital. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan warna pada *website* memiliki pengaruh

langsung terhadap bagaimana pengguna menilai tampilan serta kenyamanan saat mengakses informasi, bahkan ketika konten yang disajikan sama (Alotaibi, 2025, hlm. 6-7).

Selain itu, warna juga berperan dalam membangun pengalaman pengguna (user experience) melalui penciptaan hierarki visual dan kemudahan navigasi. Elemen warna seperti kontras, saturasi, dan kombinasi warna dapat membantu pengguna dalam membedakan informasi penting, sehingga meningkatkan keterbacaan dan efisiensi interaksi. Desain *website* yang menggunakan warna secara tepat cenderung lebih mudah dipahami dan memberikan kenyamanan visual dibandingkan dengan desain yang tidak mempertimbangkan prinsip colour theory secara matang (Ariadi & Deli, 2022).

Lebih lanjut, warna juga memiliki keterkaitan erat dengan respons psikologis pengguna. Studi terbaru dalam bidang desain interaksi menunjukkan bahwa penggunaan warna tertentu pada *website* dapat memengaruhi respons kognitif dan emosional pengguna, bahkan hingga pada tingkat neurologis. Misalnya, warna-warna tertentu seperti biru dapat memberikan efek kognitif yang lebih tenang dan meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan *website*, sehingga berpengaruh terhadap persepsi positif pengguna terhadap tampilan digital tersebut (User's reactions to *website* designs, 2024).

Dengan demikian, penerapan colour theory dalam desain *website* tidak hanya berkaitan dengan keindahan visual, tetapi juga berfungsi sebagai strategi komunikasi yang mampu membentuk pengalaman pengguna secara lebih menyeluruh, baik dari sisi emosional, kognitif, maupun fungsional.

2.6 Career Anxiety Theory

Career anxiety Adalah suatu keadaan emosional yang muncul Ketika individu menghadapi ketidakpastian dalam proses perencanaan dan pengambilan Keputusan karier mereka. Secara umum, konsep ini merujuk pada respons psikologis berupa rasa khawatir, keraguan, atau kebingungan Ketika seseorang harus memilih atau mempersiapkan jalur pekerjaan di masa depan, terutamaketika prospek pekerjaan tidak jelas dan persaingan tinggi (*career anxiety* itu sendiri tidak hanya rasa takut sederhana, tetapi refleksi terhadap kecemasan yang lebih luas

tentang masa depan fungsi karier individu) (Pisarik et al., 2017; dikutip dalam jurnal Psikologi Karakter, 2025, hlm. 520-526).

Dalam kerangka teoretis, *career anxiety* tidak dipandang sebagai karakteristik bawaan seseorang, tetapi sebagai respons terhadap tuntutan lingkungan, ketidakpastian dalam pasar kerja, serta hambatan internal yang dialami individu. Aspek-aspek yang memicu *career anxiety* termasuk meragukan kemampuan diri sendiri, merasa tidak siap menghadapi tantangan kerja, serta kurangnya keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja modern. Dalam penelitian deskriptif yang melibatkan mahasiswa tingkat atas, rata-rata skor *career anxiety* menunjukkan bahwa kecemasan tersebut berada pada level menengah terhadap tinggi, yang mencerminkan prevalensi nyata atas perasaan ragu dan tidak pasti dalam proses pencarian kerja (*mean score* 68,4 dari 100) pada peserta studi tersebut (Jannah & Chayawulan, 2023, hlm. 25-57).

2.6.1 Konsep *Career Anxiety* pada *Emerging Adulthood*

Emerging Adulthood adalah tahap perkembangan psikologis yang khas bagi individu berusia sekitar 18-29 tahun, dimana banyak aspek kehidupan masih dalam eksplorasi, termasuk pendidikan, identitas personal, hubungan sosial, dan pilihan karier (Nuckols & Ranta, 2025, hlm. 146-147). Pada fase ini, tekanan untuk menentukan arah karier yang tepat seringkali menjadi sumber kecemasan yang signifikan karena terjadinya ketidakpastian masa depan, tuntutan dunia kerja, serta tantangan ekonomi global yang terus berubah.

Career anxiety pada *emerging adults* merujuk pada perasaan cemas, takut gagal, atau kekhawatiran berlebihan terkait dengan perencanaan karier, pencarian kerja, dan prospek profesional di masa depan. Penelitian empiris menunjukkan bahwa mahasiswa tingkat atas menghadapi prospek kerja yang menantang cenderung mengalami tingkat kecemasan yang tinggi terhadap kariernya, yang sering kali diukur sebagai *career anxiety*. Dalam studi kuantitatif terhadap mahasiswa instrumen seperti *Tourism dan hospitality college student career anxiety scale* dan ditemukan bahwa individu yang

memiliki tingkat adaptabilitas karier lebih rendah memiliki *career anxiety* yang lebih tinggi (Febrianti et al., 2023, hlm. 95-97).

Dalam konteks global, tekanan untuk mengeksplorasi dan memastikan arah masa depan profesional telah meningkat karena perkembangan teknologi, persaingan pasar kerja, dan kebutuhan untuk kompetensi digital yang terus berubah. Penelitian mengenai pertimbangan karier pada *emerging adults* menyoroti bahwa tuntutan tersebut tidak hanya mencakup ketidakpastian pekerjaan, tetapi juga tekanan untuk sukses secara finansial dan sosial di tengah kondisi ekonomi yang tidak stabil (Nuckols & Ranta, 2025, hlm. 150-152).

Karena *emerging adulthood* merupakan fase identitas yang belum sepenuhnya mapan, karier yang belum terdefinisi dengan jelas sering kali menjadi sumber utama kecemasan. Perasaan tidak pasti tentang kemampuan untuk menemukan pekerjaan yang sesuai dengan bakat atau gelar pendidikan, resistensi terhadap penolakan pekerjaan, serta ketidakjelasan jalur karier dapat memperkuat kecemasan ini (Febrianti et al., 2023, hlm. 95-97; Nuckols & Ranta, 2025, hlm. 157-158). Secara psikologis, *career anxiety* bukan sekedar reaksi terhadap kondisi objektif, tetapi juga terkait dengan evaluasi diri, ekspektasi sosial, dan identitas yang sedang terbentuk di masa transisi tersebut.

Dengan demikian, *career anxiety* pada *emerging adults* merupakan fenomena psikologis kompleks yang mencerminkan tekanan internal dan eksternal terkait masa depan profesional. Peningkatan pemahaman tentang konsep ini membantu perencana pendidikan, psikolog, dan pembuat kebijakan dalam menyediakan dukungan yang lebih tepat untuk membantu individu mengelola kecemasan serta merumuskan strategi adaptif dalam transisi menuju fase karier dewasa.

2.6.2 Faktor Internal Pemicu *Career Anxiety*

Salah satu komponen internal yang sering mendapat perhatian dalam riset adalah keyakinan tentang kemampuan diri sendiri (*beliefs about personal ability*). Dalam studi pada mahasiswa manajemen, *beleifs about personal ability* yaitu keyakinan pribadi tentang kompetensi atau kualifikasi yang

dimiliki menjadi prediktor kuat terhadap *career anxiety* mahasiswa yang meragukan kemampuan mereka cenderung melaporkan tingkat kecemasan yang lebih tinggi terkait masa depan pekerjaan mereka (Vandana & Haricharan, 2025, hlm. 1036-1037).

Selain itu, aspek internal berupa keyakinan irasional tentang pekerjaan (*irrational belief about employment*) juga ditemukan memicu *career anxiety*. Keyakinan irasional ini mencakup pemikiran yang tidak realistis tentang ekspektasi kerja, seperti merasa harus mendapatkan pekerjaan sempurna atau takut gagal total, yang kemudian memperkuat kekhawatiran terhadap masa depan karier (Vanda & Haricharan, 2025, hlm. 1038).

Lebih jauh, ketidakpastian tentang diri sendiridan *self efficacy* yaitu keyakinan individu terhadap kemampuan mereka dalam membuat keputusan karier yang tepat merupakan faktor internal lain yang secara konsisten dikaitkan dengan *career anxiety*. Riset psikologi pendidikan menyatakan bahwa individu dengan *career decision making self efficacy* yang rendah umumnya mengalami tingkat kecemasan yang lebih tinggi karena mereka merasa kurang percaya diri dalam merencanakan, mengeksplorasi, dan mengambil keputusan terkait karier (Frontiers in psychology, 2025, hlm. 1-2).

Selain itu, penelitian literatur sistematis menunjukkan komponen internal lain seperti keadaan kognitif maladaptif (kecenderungan berpikir negatif, keraguan diri, dan gaya atribusi negatif) sering ditemukan sebagai penyebab *career anxiety* pada pelajar dan mahasiswa. Elemen-elemen internal ini muncul karena cara individu menilai pengalaman kehidupan mereka sendiri atau menafsirkan tantangan karier, menghasilkan respons emosional berupa kecemasan yang lebih kuat ketika menghadapi ketidakpastian masa depan (Atikah, 2023, hlm. 1-2).

Secara keseluruhan, *faktor internal* seperti keyakinan terhadap kemampuan pribadi, *self efficacy*, keyakinan tidak realistis tentang pekerjaan, dan pola pikir kognitif negatif turut memperkuat pengalaman *career anxiety*. Faktor-faktor internal ini berinteraksi dengan pengalaman lingkungan dan

tekanan eksternal, tetapi tetap berdiri sebagai aspek psikologis yang signifikan dalam pembentukan kecemasan karier individu.

2.6.3 Faktor Eksternal Pemicu *Career Anxiety*

Salah satu faktor eksternal yang sering muncul dalam penelitian adalah plaku terkait karier dari orang tua atau lingkungan keluarga. Dalam sebuah studi kuantitatif terhadap siswa sekolah menengah kejuruan, ditemukan bahwa dukungan orang tua terhadap pilihan karier serta keterlibatan mereka dalam proses pengambilan keputusan dapat memengaruhi tingkat *career anxiety* yang dialami siswa, dalam hal ini, aspek dukungan dan keterlibatan yang kurang berhubungan dengan tingkat kecemasan yang lebih tinggi terkait karier (Martiani et al., 2023, hlm. 24-32).

Selain itu, ketidakpastian lingkungan pekerjaan dan kondisi pasar kerja global juga termasuk faktor eksternal yang memengaruhi kecemasan karier, terutama pada mahasiswa dan lulusan baru. Dalam riset tentang *career uncertainty* di era data besar (*big data*), para peneliti menyoroti bahwa ketidakstabilan pasar kerja, kurangnya arah yang jelas dalam pencarian kerja, dan tekanan ekonomi menjadi bagian dari faktor eksternal yang memperkuat kecemasan terkait masa depan pekerjaan (Aimitai & Wang, 2025, hlm. 530).

Faktor dukungan sosial dari lingkungan terdekat, seperti teman sebaya, juga termasuk dalam kategori eksternal yang relevan. Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan dan dukungan sosial di sekolah atau kampus berperan dalam proses eksplorasi karier dan dapat mempengaruhi tingkat kecemasan yang dialami individu terkait pilihan karier mereka (Atikah, 2023).

Dengan demikian, faktor eksternal termasuk pengaruh perilaku orang tua, kondisi pasar kerja dan ketidakpastian eksternal, serta dukungan sosial dari lingkungan pendidikan berkontribusi terhadap meningkatnya kecemasan karier di kalangan *emerging adults*. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa *careers anxiety* tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik internal individu, tetapi juga oleh konteks lingkungan yang dinamis dan penuh tekanan di luar diri mereka.

2.6.4 Eksplorasi Karier dan *Career Anxiety*

Eksplorasi karier merujuk pada proses aktif di mana individu mencari, mengevaluasi, dan mencoba memahami berbagai kemungkinan pekerjaan, minat profesional, dan jalur kehidupan yang sesuai dengan nilai serta bakat pribadi mereka. Proses ini penting bagi *emerging adults* (remaja dewasa awal) karena merupakan fase transisi dari pendidikan menuju dunia kerja yang sebenarnya. Menurut penelitian kuantitatif terhadap mahasiswa, tingginya tingkat eksplorasi karir seperti melakukan pencarian berbagai informasi kerja, mengikuti magang, atau ikut serta dalam kegiatan pengembangan karier berkorelasi dengan penurunan tingkat *career anxiety* karena individu merasa lebih siap dan memiliki basis pengetahuan yang lebih kuat tentang pilihan profesional yang tersedia (Lee & Cha, 2023, hlm. 123-125). Dalam konteks ini, eksplorasi karier menyediakan pengalaman nyata yang meminimalkan ketidakpastian dan perasaan cemas terhadap masa depan karier.

Dengan demikian, eksplorasi karier memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman *career anxiety*. Individu yang aktif melakukan eksplorasi tertanam dalam proses belajar dan refleksi yang membantu mereka menghadapi tuntutan dunia kerja secara lebih percaya diri, sementara keterbatasan eksplorasi dapat memperkuat kecemasan terkait masa depan profesional mereka.

2.6.5 *Career Adaptability* dalam *Career Anxiety*

Career adaptability adalah kemampuan psikososial yang mencerminkan sumber daya internal individu untuk menanggapi perubahan, tugas perkembangan karier, serta tantangan transisi di dunia kerja yang semakin dinamis. Secara teoretis, konsep ini merupakan bagian penting dari *career construction theory* yang menunjukkan bahwa ketika seorang mampu merencanakan kariernya, mengendalikan pilihan yang tersedia, mencari kesempatan baru, dan percaya pada tantangan yang dihadapinya, maka ia akan lebih siap menavigasi fase karier yang tidak pasti (Savickas & Porfeli, dikutip dalam penelitian *career adaptability and career construction*, 2025, hlm. 2-4).

Dalam konteks mahasiswa dan *emerging adults*, *career adaptability* mencakup empat dimensi utama *concern* (kepedulian terhadap masa depan), *control* (mengelola karier secara proaktif), *curiosity* (keingintahuan terhadap peluang karier), dan *confidence* (keyakinan untuk mengatasi tantangan) yang secara bersama-sama membantu individu mengatur tindakan dan strategi dirinya di tengah ketidakpastian pekerjaan (Namalase & Gunawan, 2024, hlm. 1-2)).

Sejumlah riset empiris juga menunjukkan bahwa *career adaptability* berhubungan kuat dengan perilaku dan hasil karier positif memengaruhi perilaku pencarian kerja dan kesejahteraan subjektif mahasiswa. Individu dengan tingkat adaptasi karier yang lebih tinggi cenderung lebih aktif dalam mencari kerja dan melaporkan tingkat kesejahteraan yang lebih baik dibandingkan mereka yang tingkat adaptasinya rendah (Ouyang et al., 2025, hlm. 5-7).

Selain itu, *career adaptability* juga dipengaruhi oleh faktor personal lain seperti optimisme, keterampilan psikologis, dan efikasi keputusan karier yang membantu seseorang tetap fleksibel ketika menghadapi perubahan. Studi Kuantitatif pada mahasiswa menunjukkan bahwa *personal resources* seperti *psychological capital* dan *employability skills* memiliki pengaruh positif terhadap *career adaptability* karena kedua variabel tersebut mendukung kesiapan individu untuk beradaptasi dengan tuntutan dunia kerja yang kompleks (Rahmani et al., 2025, hlm. 3-4).

Implementasi *career adaptability* tidak hanya berdampak pada kesiapan individu untuk memasuki pasar kerja, tetapi juga berperan dalam mengurangi kecemasan karier (*Career anxiety*) karena individu yang adaptif mampu melihat peluang, merencanakan strategi, dan mengambil keputusan yang lebih yakin terhadap arah karier mereka. Dengan demikian, *career adaptability* dipandang sebagai kompetensi penting yang harus dikembangkan

sejak dini dalam proses pendidikan agar individu lebih siap menghadapi tekanan dunia kerja yang tidak terduga.

2.7 Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	<i>The Influence Website Based Learning Media on Science Learning Outcomes in the Era of Society 5.0</i>	Rosa Ardiana Ningrum, Wahono Widodo, & Elok Sudibyo (2024)	Penelitian ini menceritakan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website</i> dan menemukan bahwa <i>website</i> sebagai media belajar, Motivasi, dan minat siswa terhadap materi pelajaran (hlm. 12-28).	Menunjukkan efektivitas media berbasis web dalam pendidikan. Fokus pada peran web dalam memotivasi dan meningkatkan pemahaman pengguna pendidikan digital.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Mahasiswa	Wiyono Hartinah, & Suriswo (2022)	Penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa websit epelajaran yang dirancang secara sistematis dengan struktur navigasi yang jelas dan dukungan multimedia dinilai layak dan efektif dalam meningkatkan	Menunjukkan perbaruan tentang pembuktian efektivitas <i>website</i> sebagai media edukasi dan juga menjadi dasar metodologis dalam

			pemahaman pengguna. Media berbasis web memberikan fleksibilitas akses dan pengalaman belajar mandiri.	perancangan <i>website</i> edukasi.
3	Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Web dalam meningkatkan Engagement Mahasiswa	Ningrum Widodo, & Sudibyo (2024)	Studi ini menyimpulkan bahwa media berbasis <i>website</i> mampu meningkatkan keterlibatan pengguna melalui desain interaktif, penyajian materi yang terstruktur, serta kemudahan akses informasi. Engagement yang tinggi berkorelasi dengan pemahaman materi yang lebih baik.	Menunjukkan pentingnya desain interaktif dalam media edukasi. Serta mendukung integrasi visual dan interaktivitas dalam perancangan <i>website</i>.
4	<i>Career Exploration</i> dan <i>Career Anxiety</i> pada Mahasiswa Tingkat Akhir	Khadijah, Nurhikmah, & Zainuddin (2024)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang aktif melakukan eksplorasi karier, seperti mencari informasi pekerjaan, mengikuti magang,	Menunjukkan bahwa kurangnya akses informasi dapat memperkuat <i>career anxiety</i>. Bisa menjadi

			dan berdiskusi tentang prospek masa depan, memiliki tingkat kecemasan yang lebih terkendali. Kurangnya eksplorasi membuat mahasiswa lebih mudah merasa ragu dan tertekan terhadap pilihan karier.	landasan bahwa <i>website</i> edukasi dapat berfungsi sebagai media penyedia informasi karier yang terstruktur.
--	--	--	---	---

Berdasarkan Keempat penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis *website* memiliki potensi yang kuta dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterlibatan pengguna melalui penyajian materi yang terstruktur dan interaktif. Desain yang sistematis, navigasi yang jelas, serta pemanfaatan elemen visual dan multimedia terbukti berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran digital. Di sisi lain, kajian mengenai *career exploration* dan *career anxiety* menunjukkan bahwa keterbatasan akses informasi serta kurangnya tingkat kecemasan pada mahasiswa tingkat atas. Dengan demikian, perancangan *website* edukasi tentang fenomena *career anxiety* tidak hanya relevan secara konseptual, tetapi juga didukung oeh temuan empiris bahwa media berbasis web mampu menjadi sarana informatif sekaligus fasilitatif. Integrasi pendekatan psikologis mengenai eksplorasi karier dengan strategi desain interaktif berbasis *website* menjadi kontribusi yang memperkuat urgensi dan kebaruan penelitian ini.