

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang, minat masyarakat terhadap karya tulis daring meningkat. *Website* karya tulis memfasilitasi akses beragam karya tulis sesuai minat serta preferensi mereka, mulai dari cerita fiksi hingga non fiksi, dari cerita pendek hingga novel panjang. Hal ini memberi peluang langsung bagi penulis untuk berbagi karya mereka tanpa perantara. Adanya fitur interaktif seperti komentar dan ulasan memfasilitasi interaksi pembaca-penulis, membentuk komunitas pembaca yang aktif. Dengan demikian, *website* karya tulis menjadi tempat berbagi inspirasi dan pengalaman di antara pecinta literatur.

Di Yogyakarta, terdapat komunitas kreator literer bernama *Places*, di mana komunitas tersebut berisikan orang-orang yang memiliki ketertarikan terhadap karya literatur. Komunitas *Places* sendiri bergerak aktif pada aplikasi *Discord*, sebuah platform *Voice over Internet Protocol (VoIP)* yang awalnya digunakan untuk komunitas gim[1]. Komunitas ini terdiri dari 10 penulis yang telah menghasilkan karya tulis, dipublikasikan di *Wattpad* dan aplikasi *Discord* itu sendiri. Selain kreator, *Places* juga menarik pembaca dengan minat yang signifikan, terlihat dari jumlah pembaca dan ulasan yang diberikan. Sebagai contoh, karya "Arah Langkah" menarik 37 pembaca, mencerminkan antusiasme mereka. Kehadiran pembaca aktif menciptakan interaksi dinamis antara kreator dan pembaca[2], memperkaya pengalaman literatur di komunitas ini. Membaca memiliki banyak manfaat, terutama untuk mendapatkan informasi maupun pembelajaran[3]. Kekurangan minat membaca yang dialami oleh masyarakat dikarenakan oleh banyak hal, salah satunya adalah terkendala pada *website* membaca daring yang memiliki sistem dengan konten yang berbayar.

Website atau wadah kreatif digital khususnya karya literasi pada tahun 2024 ini cenderung memiliki sistem berbayar bagi kreator maupun pembaca di

bagian fitur-fiturnya. *User Interface website Places* yang akan dirancang peneliti nantinya dapat dimanfaatkan sebagai bentuk wadah literasi tidak berbayar. Adapun kelebihan dari *website* dan aplikasi berbayar pengguna dapat menikmati fitur-fitur premium yang disediakan oleh pengembang *website* ataupun aplikasi tersebut[4]. Layanan berbayar menyediakan solusi praktis bagi masyarakat[5]. Sayangnya banyak sekali masyarakat yang masih memilih versi bajakan karena mereka merasa bahwa membeli versi premium yang resmi sulit dan mahal[6]. Penelitian yang dilakukan oleh Santosa juga menunjukkan bahwa minat menggunakan produk asli masih rendah[7]. Melihat dari permasalahan tentang sistem berbayar pada suatu *website* maupun aplikasi dapat mempengaruhi minat audiens untuk menikmati maupun menggunakan *website* atau media digital sebagai ruang mengekspresikan kreativitas, khususnya pada peminat karya literatur. Sistem *website* tidak berbayar memungkinkan audiens memiliki kebebasan yang lebih besar dalam memanfaatkan fitur yang sama dengan *website* yang berbayar tanpa mengeluarkan biaya.

Selain kendala pada *website* yang berbayar perancangan *website* ini juga didasari oleh adanya peluang untuk menciptakan tampilan *website* yang lebih menarik. *Website* membaca karya literasi yang telah ada seperti *Wattpad* atau *Noveltoon* memiliki *user interface* yang dapat dikatakan kurang maksimal[8]. Fadeyev menekankan bahwa desain *user interface* tidak hanya tentang estetika, melainkan juga fungsionalitasnya. Aspek-aspek yang penting menurut Fadeyev yaitu kejelasan (*clarity*), ringkas (*concisions*), mudah dikenali (*familiarity*), responsif (*responsiveness*), estetika (*aesthetics*), efisiensi (*efficiency*), dan pengampunan (*forgiveness*)[9]. Pada *website* karya literasi seperti *Wattpad* atau *Noveltoon* aspek ringkas (*concisions*) masih belum terlihat sebab pada saat pengguna masuk ke dalam *website* tersebut pengguna langsung disuguhkan oleh banyak sekali karya literatur. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan pada pengguna yang baru pertama kali menggunakan *website* tersebut. Selain aspek ringkas (*concisions*) *website* *Wattpad* dan *Noveltoon* juga belum dapat menunjukkan aspek lain yaitu estetika (*aesthetics*), hal ini dapat dirasakan pada saat kita memasuki *website* tersebut dan *website* tersebut terasa kosong, serta kurang memiliki ciri khas. Menurut Ekarini banyak desain tampilan pada saat ini

yang belum memenuhi prinsip prinsip mendesain *website* yang baik dan benar. Sehingga muncul kesalahan-kesalahan yang sering terjadi dalam mendesain *website*, kesalahan tersebut dikelompokkan menjadi lima yaitu kesan pertama/gambar besar, teks dan link, grafik, video dan audio, navigasi, dan konten[10].

Memulai dari sebuah perancangan memungkinkan pengembang untuk lebih memahami serta mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan pengguna secara mendalam. Dengan melakukan perancangan terlebih dahulu, kesalahan atau kekurangan dalam desain dapat diidentifikasi dan diperbaiki lebih awal. Hal ini mengurangi kemungkinan terjadinya perubahan besar selama proses pembangunan *website*. Perancangan sendiri berguna untuk memberikan gambaran yang jelas terkait struktur dan navigasi dari sebuah *website*. Penelitian yang dilakukan oleh Costa mengatakan bahwa dalam sebuah pembangunan *website* terdapat berbagai proses yang harus dilalui, seperti proses analisis, proses desain, proses implementasi, dan proses pengujian[11]. Dengan demikian proses desain atau proses perancangan merupakan hal yang harus terlebih dahulu dilakukan untuk membangun sebuah *website*.

Didasari melalui informasi maupun urgensi yang didapat peneliti, hal yang berkaitan dengan *website* berbayar, menyulitkan banyak kreator literer hingga penikmat seni literasi. Tampilan pada *website* berbayar cenderung memiliki ornamen maupun kualitas visual yang lebih menarik. Hal itu mendorong audiens agar lebih tertarik mengunjungi *website* tersebut. Kualitas situs web dan kepuasan pelanggan memiliki dampak pada ketertarikan pembelian produk[12]. Tampilan pada *website* tidak berbayar cenderung kurang menarik secara visual, hal ini menjadi pertimbangan audiens dalam meyakini isi dari *website* tersebut. Kualitas *website* dan kepercayaan audiens terbukti mampu meningkatkan tingkat keputusan audiens secara positif dan signifikan[13]. Unsur visual yang harus terdapat pada tampilan *website* mencakup *layout*, warna, tekstur, tipografi dan ilustrasi tambahan lainnya. Semua unsur pada tampilan *website* berperan penting karena setiap komponen memegang peran penting dalam desain sebuah situs *web*. *layout* mempengaruhi aspek visual, warna menentukan estetika dan identitas, tekstur menciptakan tampilan yang unik, tipografi mengkomunikasikan

informasi, dan ilustrasi bertanggung jawab atas visualisasi dari informasi yang disampaikan[14]. Dengan tampilan yang menarik, hingga sistem *website* tidak berbayar, menjadi salah satu faktor utama kreator literer dan pembaca sebagai *user website* tersebut, nantinya akan menambah daya tarik mereka sebagai *user*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan permasalahannya adalah sebagai berikut:

Kurangnya *website* yang dapat mewadahi hasil karya literasi secara gratis untuk kreator literer. Selain itu adanya kesempatan untuk dapat meningkatkan aspek visual dari *website* membaca daring.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *user interface website Places* sebagai wadah membaca daring?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, maka dapat diketahui batasan masalah perancangan sebagai berikut:

1. Peneliti hanya akan merancang *user interface* dari *website* yang akan dirancang.
2. *User interface website* yang dirancang difokuskan untuk tampilan melalui laptop dan komputer.
3. Proses pengujian akan dilakukan secara sederhana melalui *task scenario*.

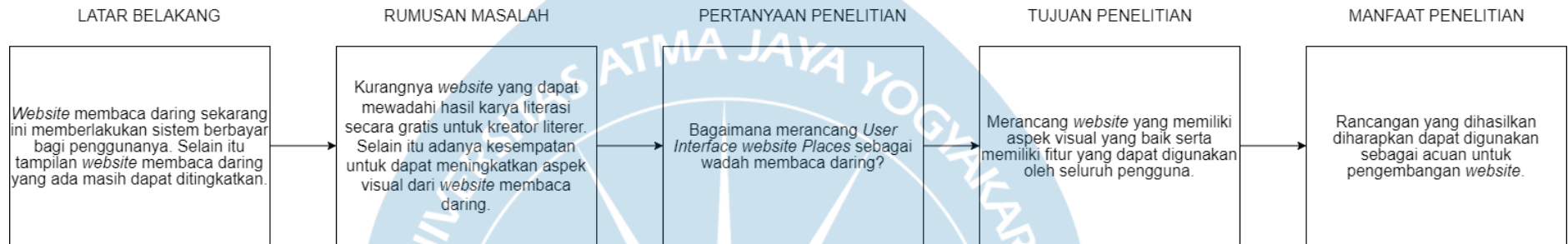
1.5. Tujuan Penelitian

Merancang *website* yang memiliki aspek visual yang baik serta memiliki fitur yang dapat digunakan oleh seluruh pengguna.

1.6. Manfaat Perancangan

Rancangan yang dihasilkan oleh peneliti diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan *website*

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1. Bagan Keterkaitan