

PERANAN WEB DESAIN DALAM INTERNET

D. Nunnun Bonafix

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Multimedia,
Bina Nusantara University, Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
bonafix@cbn.net.id

ABSTRACT

Internet is an alternative media that have become a trend, a lifestyle and a need for people in the world. Moreover, the interface display of a website is getting more beautiful, more interesting, and more sophisticated. That's the reason why a web design presents a visual display of a website that has certain messages that cover layouts, graphic elements, and navigation systems to facilitate the users in browsing it. Now a website has shown the identity of a product, a company, and even the owner. To face a tight global competition, a web design plays an important role in surpassing other competitors.

Keywords: *internet, website, web design*

ABSTRAK

Internet adalah suatu media alternatif yang sudah menjadi tren, gaya hidup serta kebutuhan bagi masyarakat di dunia. Sedangkan tampilan antarmuka (interface) sebuah website sudah semakin hari semakin indah, menarik dan canggih. Itulah sebabnya web desain menyajikan tampilan visual sebuah website yang memiliki pesan tertentu yang meliputi layout, elemen grafis, hingga sistem navigasi yang memudahkan pengguna dalam menjelajah sebuah website. Saat ini, sebuah website sudah menunjukkan identitas sebuah produk, perusahaan hingga pemilik website tersebut. Dalam menghadapi persaingan global yang kian ketat, web desain memiliki peranan penting dalam mengungguli kompetitor lain.

Kata kunci: *internet, situs web, web desain*

PENDAHULUAN

Teknologi bersifat dinamis dan terus berkembang, termasuk teknologi informasi dan komunikasi. Pada jaman dahulu, manusia berkomunikasi dengan suara dalam jarak yang dekat. Setelah itu muncul teknik komunikasi dengan simbol dalam jarak yang lebih jauh, misalnya *semaphore*. Pada tahun 1837, ditemukan serangkaian kode morse oleh Samuel F. B. Morse. Kemudian, penemuan telepon oleh Alexander Graham Bell di tahun 1875. Lalu, di tahun 1888, Henrich Hertz mendemonstrasikan gelombang radio untuk menyampaikan pesan, disusul oleh kesuksesan G. Marconi yang mendemostrasikan teknik komunikasi tanpa kabel menggunakan gelombang suara yang dikenal sebagai teknologi radio “CB”.

Teknologi komunikasi semakin pesat karena didukung oleh kemajuan teknologi elektronika. Dimulai dengan penemuan Dioda, tabung radio Trioda hingga alat komunikasi dengan menggunakan gelombang mikro (*microwave*). Berikutnya berbagai penemuan baru seperti IC (*Integrated Circuit*) dan mikroprosesor yang memungkinkan orang untuk membuat komputer dalam ukuran yang lebih kecil. Hingga akhirnya DARPA (*Defence Advanced Research Project*), sebuah proyek rahasia dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat berkeinginan menulis berbagai proyek *engineering*, yang fungsi utamanya untuk mengalahkan Uni Soviet dalam perlombaan teknologi, dan salah satunya adalah internet.

Setelah internet berkembang pesat, banyak orang mulai menyadari bahwa diperlukan teknologi untuk penyebaran informasi agar mudah lewat internet. Proyek-proyek yang dikembangkan seperti Gopher, WAIS, dan FTP ternyata belum mampu mengakomodasi tipe tipe data yang akan ditransfer. Hingga muncul teknologi *hypertext* yang memungkinkan komunikasi yang disampaikan melalui sebuah *browser*. Seorang peneliti bernama Tim Berners Lee berhasil merumuskan implementasi *hypertext* yang biasa dipakai untuk menampilkan tulisan dan gambar yang disebut WWW (*World Wide Web*) pada tahun 1989.

Teknologi dari Tim Berners Lee makin terkenal dan mulai banyak digunakan orang setelah dibuatnya *Browser Mosaic* di tahun 1993. *Mosaic* adalah nama *browser* yang dibuat oleh sebuah tim yang dipimpin oleh Marc Andreessen. Karena antarmuka *Mosaic* yang berbasis grafis, maka WWW mulai disukai orang dan menjadi antarmuka yang disukai para pengakses internet. *Browser* adalah *tool* untuk membuka halaman web di WWW. Pada tahun 1994, *Mosaic* mulai banyak ditinggalkan orang dan digantikan oleh *Netscape Navigator*. Hingga kemudian digeser oleh *Internet Explorer* milik Microsoft. Saat ini ada pula *browser* yang semakin terkenal, yaitu *Mozilla Firefox* yang merupakan pengembangan dari *Netscape Navigator*. *Browser* merupakan penerjemah (*interpreter*) dari kode-kode *hypertext* yang bernama HTML (*Hyper Text Markup Language*) menjadi tampilan utuh seperti yang sering kita sering lihat di web. *Browser* juga memungkinkan pengguna melihat dan berinteraksi dengan halaman web dengan cara mengklik *link*, baik berupa teks maupun gambar. *Browser* membuat pengguna dapat mengakses informasi dengan cepat dan pergi ke halaman web lain dengan mengklik link-link yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Website merupakan sebuah situs web yang ditempatkan (*hosting*) di *server* web dan dapat didapat diakses dari *browser* menggunakan nama *domain* tertentu. Sebuah *website* memiliki alamat URL tertentu, misalnya <http://www.nama.com>. Halaman web merupakan bagian dari sebuah situs web. Halaman yang selalu ditampilkan paling awal disebut *homepage*. Beberapa prinsip dasar mengenai media internet, yaitu (1) Internet sebagai media pemasaran. Karena internet sebagai media

pemasaran, prinsip menjalankan bisnis dan marketing pada kegiatan bisnis sehari-hari perlu diterapkan dalam menjalankan bisnis di internet seperti melakukan riset pemasaran untuk mengetahui permintaan terhadap suatu produk, memasarkan produk yang berkualitas, mengirimkan produk yang tepat waktu kepada pelanggan, memberikan pelayanan dan dukungan ke *customer service* dan sebagainya; (2) Internet adalah sebagai media sumber informasi. Banyak orang menggunakan internet untuk mencari informasi apapun yang dibutuhkan. Apabila tidak mengetahui alamat situs web yang dituju, anda dapat menggunakan *search engine* seperti *google*, *yahoo*, dan *altavista*; (3) Internet adalah media komunikasi. Jelas sebagai media komunikasi, banyak dikenal seperti e-mail, media untuk *chatting*, *webcam*, *mailing list*, forum diskusi, dan *website* komunitas untuk berkomunikasi; (4) Internet tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Setiap tampilan di internet beserta informasi yang ada dapat diakses oleh orang di seluruh dunia yang telah terhubung oleh internet, dan dalam waktu 24 jam sehari non stop selama terkoneksi dengan internet.

Prinsip dasar web desain adalah sebagai berikut. *Pertama*, hindari pengguna untuk berpikir karena bingung. Ketika membuat situs web, sebagai desainer, kita harus memastikan bahwa sistem arsitektur navigasinya sangat *user friendly*. Sehingga proses penjelajahan pengguna tidak mengalami hambatan serta bingung. Yang harus diingat adalah pengguna terdiri dari berbagai umur dan latar belakang serta kemampuan dalam menggunakan internet. Buatlah tampilan visual yang menarik dan tidak membuat pengguna bertanya-tanya. *Kedua*, buatlah pengguna nyaman dan tentunya mau kembali lagi. Membiarkan pengguna menjelajahi situs tanpa banyak aturan yang berbelit belit. Misalkan, pengguna wajib dan harus berbagi data diri untuk mengisi formulir pada halaman web, sebelum pengguna dapat mengakses layanan dari website tersebut. Hal ini kadang menimbulkan antipati bagi pengguna karena dianggap membuang waktu dari pengguna saja.

Ketiga, mengatur untuk memfokuskan perhatian pengguna. Sebagai *website* yang menyediakan konten statis maupun dinamis, beberapa aspek dari antarmuka pengguna menarik perhatian lebih, gambar tentunya lebih *eyecatching* daripada teks. Mata manusia adalah sangat nonlinear perangkat, dan web-pengguna dapat langsung mengenali tepi, pola-pola dan gerakan. Inilah sebabnya mengapa iklan berbasis video sangat menyebarkan dan mengganggu, tetapi dari perspektif pemasaran mereka melakukan pekerjaan dengan sempurna menangkap perhatian pengguna. *Keempat*, mengekspos fitur yang ada. Konten situs yang sederhana dan *user friendly* memberikan kemudahan untuk pengguna dalam penjelajahan. Dengan mengabungkan daya tarik visual dengan struktur situs web yang jelas serta konten yang dapat dipahami dengan baik oleh pengguna, maka seluruh fitur situs web akan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna.

Kelima, teks yang efektif. Konten teks yang ditampilkan dalam sebuah situs web harus yang mudah dibaca dan dipahami. Untuk itu, antara teks dan latar belakang atau teks dengan gambar dibuat kontras. Mengatur *leading* dan *kerning* yang sesuai. *Leading* adalah spasi antara dua baris teks, sedangkan *kerning* adalah jarak spasi antar huruf. Menggunakan huruf yang standar pada semua komputer seperti *Times New Roman*, *Arial*, *Halvetica*, dan *Verdana*. *Keenam*, ruang kosong. Suatu ruang terbuka di antara elemen-elemen desain. Hal ini bisa ditemukan di antara kata, paragraf, huruf, bisa juga antara gambar dan elemen di situs web. Tujuannya akan membuat pengguna bisa lebih fokus ke masing masing elemen desain.

Ketujuh, komunikasi yang efektif. Merancang sebuah situs web tentunya harus mudah ditangkap pesannya oleh pengguna. Setidaknya ada beberapa unsur yang perlu dipertimbangkan, yaitu kesederhaan, kejelasan, keunikan, dan penekanan. Kesederhanaan mencakup elemen-elemen yang paling penting untuk komunikasi. Kejelasan artinya semua komponen harus dirancang agar maknanya tidak ambigu. Keunikan artinya sifat-sifat penting yang diperlukan elemen harus dibedakan. Sedangkan penekanan artinya elemen yang paling penting harus mudah dirasakan. *Kedelapan*, keseimbangan. Keseimbangan dalam web desain adalah mutlak. Keseimbangan adalah susunan satu atau lebih elemen desain yang sama satu dengan yang lainnya. Ada 2 jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris memiliki elemen yang sama bobotnya

pada 2 sisi garis vertikal imajiner pada halaman web. Kelemahannya, tampilan tampak sederhana, formal, dan kurang menarik. Sedangkan keseimbangan asimetris memiliki elemen yang tidak sama bobotnya pada kedua sisi garis vertikal imajiner pada halaman web. Kelebihannya, tata letak desain lebih dinamis untuk memakai ruang yang kosong.

Kesembilan, konsistensi. Konsistensi tentunya akan membuat pengguna merasa nyaman sehingga pengguna tahu kemana akan menjelajah tanpa rasa bingung. Konsistensi meliputi warna, huruf, tata letak, dan navigasi. Navigasi harus sama pada tiap halaman, huruf hanya menggunakan antara 1 sampai 3 jenis huruf saja. Sedangkan warna, gunakan 3 sampai 4 macam warna solid. Penggunaan grafik yang konsisten dapat mempercepat proses penampilan halaman web yang lainnya karena *browser* masih menyimpan sementara (*cache*) informasi grafik pada *hard disk*. *Kesepuluh*, kontras. Kontras mudah dipahami, yaitu dengan melihat 2 buah objek berlainan sehingga membuat kesan tampilan desain yang menonjol dan menarik perhatian.

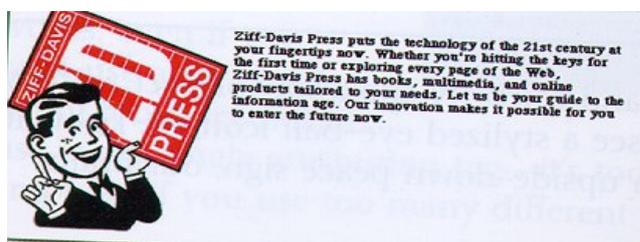
Desain Visual dan *Layout* Halaman Web

Berikut beberapa format tampilan yang terdapat pada suatu halaman web beserta maksud dan tujuannya. *Banner/logo*; sebuah *banner* atau logo merupakan tampilan awal pada sebuah halaman web. Hal ini merupakan suatu identitas khusus bagi situs web sehingga dapat mengingatkan audiens, sedang berada di situs web manakah mereka berada. Sebuah logo yang unik dan menarik sehingga ketika ditampilkan menjadi daya tarik pada pengguna untuk mengetahui lebih lanjut (Gambar 1).



Gambar 1 logo

Statement of purpose; sebaris kalimat pada tampilan awal web dengan maksud untuk menjelaskan pertama kali kepada pengguna, untuk apa dan siapa situs web tersebut ditujukan (Gambar 2).



Gambar 2 *Statement of Purpose*

Table of content; merupakan tampilan daftar isi pada sebuah halaman web yang dimaksudkan sebagai petunjuk informasi apa yang akan dilihat oleh pengguna. Pada halaman web, dibuat beberapa teks yang saling berhubungan (*hyperlink*) dengan warna huruf yang dibedakan. Pengguna tinggal meng-klik-nya untuk menuju tampilan yang diinginkan (Gambar 3).



Gambar 3 Table of Content

Publication information; bila anda membuat situs web media informasi *on-line* yang selalu diubah tampilannya (*update*) pada waktu tertentu, apakah setiap hari, minggu atau bulan, maka perlu ditambahkan informasi tentang volume, edisi, dan tanggal kapan dilakukan *update* terakhir kali beserta judul topik yang dipublikasikan.

Contact information; bila anda bermaksud menjual suatu produk pada pengguna melalui situs web sehingga mereka tertarik untuk membelinya. Bagaimana dan di mana barang tersebut bisa didapatkan. Di sinilah maksud informasi kontak dibuat, yaitu untuk melakukan transaksi lebih lanjut antara anda dan pengguna. Buatlah sebuah '*link*' yang meliputi informasi nama perusahaan, alamat perusahaan, nomor telepon perusahaan, nomor faksimili perusahaan, alamat e-mail perusahaan, dan daftar kontak personel yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan (Gambar 4).



klik here !

Gambar 4 Contact information

Kickers; ini merupakan sebuah kalimat pendek atau sebuah *image* yang merupakan gambaran kepada audiens ke arah informasi atau berita yang akan disampaikan. Mereka tinggal meng-klik, selanjutnya akan dihubungkan pada pokok berita yang dimaksud. Sebagai contoh, situs web Anda menampilkan tentang produk benang wol, berikut *kickers* yang ditampilkan (Gambar 5).

knitting | weaving | customer yarns | profiles | How To's

Gambar 5 Kickers

Headlines; merupakan pokok bahasan terhadap suatu kategori informasi tertentu pada situs web. Sebaiknya gunakan kalimat yang singkat dan jelas serta mempunyai konotatif yang positif untuk meyakinkan pengguna, misalnya kalimat "*It's the easy way!*", dengan maksud untuk menggambarkan apa yang akan disampaikan dan dengan kalimat tersebut bisa menghemat ruang pada halaman web. *Subheads/subtitles*; merupakan bagian dari pokok bahasan (*headlines*) yang berfungsi sebagai

pembatas dan memberikan peluang pada pengguna untuk berhenti sejenak ketika membaca isi dari informasi yang diberikan. *Lead-ins* dan *Pull-quotes*; sama fungsinya dengan *kickers*, yaitu kata pengantar pada sebuah topik yang dimaksud. *Leads-ins* dan *Pull-quotes* ini dibuat agar pengguna mengetahui intisari dari informasi yang disampaikan (Gambar 6).

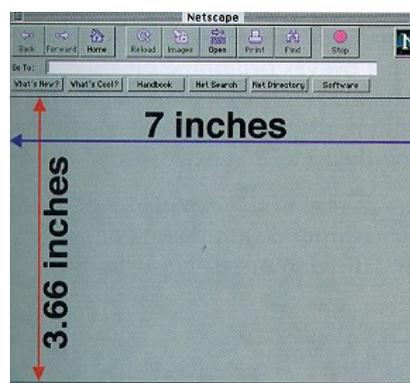


leads in

Gambar 6 Leads in

Teasers; merupakan sebuah kalimat yang menggoda perhatian pengguna agar tertarik untuk mengunjungi 'link' situs Anda yang lain. Misalkan '*Free Web Design Software!*'. *Artwork/Photographs*; tampilan gambar atau foto yang menceritakan maksud dari informasi yang disampaikan pada halaman web. Hal yang harus diperhatikan ketika menyertakan tampilan gambar atau foto pada halaman web yaitu besar atau kecilnya ukuran *byte*. Tampilan yang baik adalah yang mudah dan cepat untuk diakses pada *browser* pengguna anda. *Captions*; merupakan sebuah kalimat yang menerangkan sebuah gambar atau foto. Seperti halnya pada surat kabar, dibawah setiap gambar yang ditampilkan berisi sebaris kalimat atau komentar yang bermaksud memperjelas informasi yang disampaikan. *Jumplines*; merupakan sebuah tanda yang menunjukkan sambungan cerita atau informasi pada salah satu halaman web. Biasanya berupa tulisan atau gambar yang bertuliskan,
 'next' : untuk melanjutkan halaman ke muka
 'back' : untuk kembali ke halaman semula
 'to the top' : untuk kembali ke awal paragraf halaman.

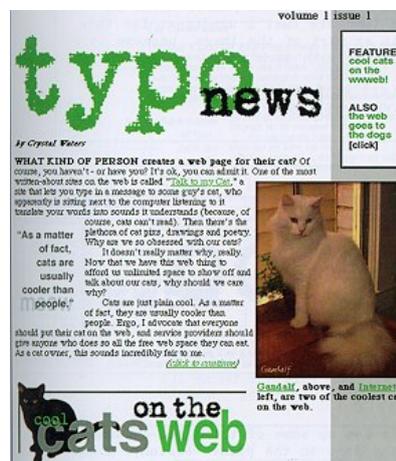
Layout; merupakan tampilan gambar dan teks pada suatu halaman web yang tersusun sehingga enak untuk dilihat dan dibaca (Gambar 7).



Gambar 7 Layout Website

Apa akibatnya jika tampilan *layout* lebih besar ukurannya daripada *browser*?. Selain kurang menarik untuk dilihat, sebagian format halaman akan hilang. Berikut sebagai contoh perhitungan untuk menentukan ukuran format *layout* yang sesuai. Sebelumnya perhitungkan antara ukuran format halaman dengan lebar *windows browser* dengan satuan *pixel* (*picture element*). *Pixel* adalah merupakan perhitungan berdasarkan jumlah titik cahaya yang merupakan unsur terkecil yang ditayangkan pada layar monitor. Pada umumnya, sebuah *window browser* memiliki lebar 488 pixel, sehingga area untuk format halaman harus lebih kecil, misalnya 468 pixel.

Selanjutnya anda akan menggunakan 5 kolom sebagai garis bantu sehingga mengurangi sejumlah 40 pixel untuk setiap ruang kolom yang membutuhkan 10 *pixel* untuk masing-masing kolom. Artinya, didapatkan sebesar 428 *pixel* untuk format sebuah halaman. Bila kita bagi kembali menjadi 5 kolom untuk masing-masing tampilan format gambar dan teks, maka akan menghasilkan 85.6 *pixel* (yang didapat dari 428 : 5) untuk masing-masing format pada halaman.



Gambar 8 *Layout Website* (1)

Sesuaikan kembali untuk lebar kolom pada format tertentu, misalnya untuk tampilan sebuah logo, gambar dan tampilan *banner* di bawah. Untuk sebuah logo *typo* membutuhkan ruang sebanyak 4 kolom yang disediakan pada format halaman yang ada maka perhitungannya sebagai berikut: $85.6 \times 4 = 342.4$, lalu ditambah 30 (untuk masing-masing ruang pada 3 kolom yang dilewati) sehingga ukuran yang didapatkan untuk logo tersebut adalah 372.4 yang dibulatkan menjadi 372 *pixel*.

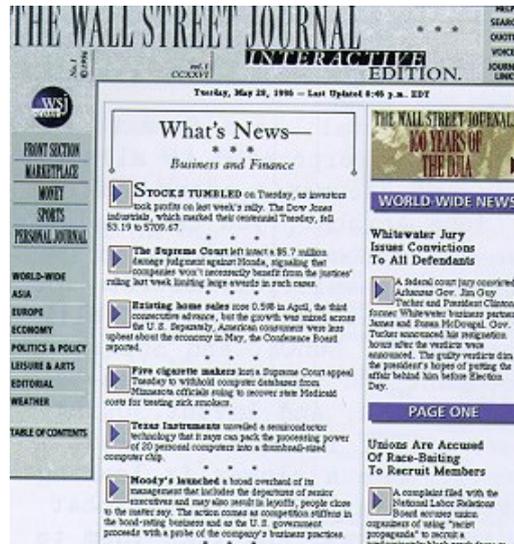


Gambar 9 *Layout Website* (2)

Demikian pula untuk format *image* lainnya, perhitungkan sesuai dengan ruang pada setiap kolom yang dibutuhkan.

Penggunaan Tabel dan Frame

Memanfaatkan tabel atau *frame* pada halaman web berfungsi untuk melakukan kontrol pada setiap tampilan format *image* maupun teks. Berikut contoh tampilan halaman web yang menampilkan tabel yang memiliki nilai *border* = 2 sehingga terlihat jelas setiap garis tabel sebagai pemisah pada setiap kolom (Gambar 10).



Gambar 10 *Layout* Website dengan Tabel

Berikut sebuah contoh tampilan halaman web yang menggunakan *frame* (Gambar 11).



Gambar 11 *Layout* Website dengan Frame

Free-form Layout. Bila anda bermaksud membuat suatu tampilan halaman web tanpa perhitungan ukuran yang pasti untuk setiap format teks dan gambar, buatlah sebuah *layout* dalam bentuk bebas.

SIMPULAN

Web Desain yang baik tidak harus selalu terlihat canggih dan menakjubkan. Ada aturan-aturan sederhana yang harus diikuti oleh seorang desainer web. Namun, aturan-aturan tersebut bukan untuk menghalangi kreatifitas seorang desainer web, tetapi malah berfungsi sebagai pegangan dalam merancang sebuah situs web yang nantinya akan dikunjungi pengguna dari berbagai latar belakang pendidikan, usia, jenis kelamin, hingga geografis. Agar rancangan sebuah situs web dapat disukai oleh pengguna, tentunya diperlukan kerja kerja dari desainer untuk selalu tampil inovatif, *uptodate* dan terus memiliki terobosan-terobosan baru sehingga pengguna akan terus-menerus mengunjungi situs web.

DAFTAR PUSTAKA

- Eccher, Hunley, and Simmons. (2005). *Professional web design: Techniques and templates*, Massachusetts: Charles River Media, Inc.
- E-Media Solusindo. (2008). *Membangun komunitas online secara praktis dan gratis*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Johnson, J. (2003). *Web bloopers: 60 Common web design mistakes and how to avoid them*, San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Suyanto, A.H. (2005). *Desain website*. Retrieved from <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.
- Waters, C. (1996). *Web concept and design: A comprehensive guide for creating effective web site*, San Francisco: New Riders Publishing.