

V. Penutup

A. Kesimpulan

Web Unikom memberikan harmoni antara visualisasi dan fungsi menggunakan teknologi, sehingga memberikan pengalaman unik bagi penggunanya. Menjelang awal tahun 2000 terjadi ledakan tren penggunaan web, sehingga web menjadi media komunikasi baru yang mampu mendorong gerak laju perusahaan. Awal kemunculan web tersebut dibarengi dengan teknologi terapan yang menjadikan desainer media cetak/ print menerapkan teknik desainnya pada website. Era berikutnya adalah *wysywig* yang masih memediasi teknik desain manual media cetak, sehingga hasil visual sangat harmoni antara teks, video, animasi dan gambar. Gaya desain web statis menjadikan visualisasi web yang dekat dengan para pengunjunnya, menyediakan antarmuka persuasif dan memberikan suatu motivasi kepada pengunjung untuk melakukan interaksi.

Perubahan gaya desain website statis menjadi desain instan seperti yang terjadi satu dekade setelah kemunculan komputer komersial, berimbas pada kurang menariknya visualisasi website, namun disisi lain fungsi-fungsi komunikasi *online* makin mudah dipenuhi. Web Unikom yang diakses pada desember 2012 memberikan nuansa baru bagi dunia desain. Pada dasarnya web Unikom menggunakan teknik statis untuk menciptakan visualisasi yang persuasif dan harmonis, namun demikian tidak menjadikan fungsi-fungsi komunikasi berkurang. Kombinasi antara gaya statis dan *mini cms* menjadikan web Unikom

sebagai media yang solid, pengunjung tidak saja disajikan visualisasi yang menarik, lebih dari itu layanan-layanan komunikasi tetap tersedia lengkap.

Terlihat bahwasannya visualisasi desain yang diciptakan oleh desainer beserta tim pendukung yang ahli dibidangnya masing-masing memberikan karya yang estetik, berbeda dengan website hasil dari proses masinal/ terprogram yang justru menjadikan desainer hanya alat pengisi konten. Website sebagai karya desain komunikasi visual hendaknya diciptakan oleh desainer komunikasi visual bukan oleh penulis atau bahkan programmer atau keahlian bidang teknologi informasi.

Gaya statis web Unikom dapat dilihat dari beberapa teks status bar yang menunjukkan alamat link saat *mouse over*, dari tulisan terlihat ekstensi “.html” pada setiap link. Web bergaya statis hanya memiliki satu tampilan yang dapat dilihat oleh pengunjung (Powel, 2002 :158), pada banyak kasus web statis sangat jarang diadakan perubahan. Melihat keragaman fitur yang ditawarkan web Unikom bukan merupakan *Pure Static* namun termasuk *Static With Entry From*. Web bergaya *Static With Entry From* seperti web Unikom setidaknya memiliki teknologi *Java*. Lebih jauh Powel menjelaskan web akan makin simple dengan hanya berorientasi pada dokumen, sedangkan yang berorientasi aplikasi akan makin kompleks. Kompleksitas layanan seperti yang dihadirkan Unikom tetap membuat visualisasi web estetik dan interaktif. Penggabungan ilmu desain visual dengan programming komputer yang harmoni tergambarkan dalam tampilan web, yang didesain berorientasi pada fungsi komunikasi, mengutamakan audiens

dengan tetap menjaga muatan-muatan pesan yang ingin disampaikan ke masyarakat.

Kolaborasi antar desainer dan programmer harus memiliki batas-batas yang jelas dalam mewujudkan karya sebagai solusi permasalahan manusia. Desainer akan mencari suatu solusi dengan menggali dasar-dasar tata hidup manusia, mencermati temuan-temuan dan mengadakan diskusi atas skenario solusi yang muncul. Peran redaktur, programmer dan periset lapangan diperlukan dalam memberikan kontribusi terhadap solusi desain terpilih, sehingga dalam penciptaan karya dapat tercapai solusi optimal. Penerapan kolaborasi yang terstruktur dalam proses penciptaan web seperti yang dicontohkan pada karya website Unikom, menghadirkan karya web yang estetik. Visualisasinya merupakan masterpiece desainer komunikasi visual, sehingga elemen-elemen grafis yang tampil adalah jawaban dari permasalahan Unikom, juga merupakan bentuk-bentuk yang berfungsi secara sistemik. Teks yang merupakan informasi atau pesan institusi diolah dengan redaksi yang sesuai dengan tujuan Unikom dalam berkomunikasi dengan para audiensnya.

Penggunaan template pada sistem CMS Joomla sungguh membuat suatu batasan yang sulit untuk menerapkan aspek-aspek estetik komponen dan organisasi visual dalam desain tampilan web. Dimulai dengan format yang seharusnya memberikan keterkaitan, web Indonesiaseni justru sulit menerapkannya karena ketergantungan pada *plugin*. Model grid kotak-kotak merupakan ciri khas CMS Joomla dalam menghadirkan tampilan visual. Visualisasi yang umum telah tertanam dalam benak pengguna internet diseluruh

dunia, bahwasannya bentuk kotak dan kolom adalah struktur visual web Joomla. Indonesiaseni mencoba lepas dari aturan-aturan CMS Joomla, dengan menerapkan opsi warna hitam putih dan *grayscale*, sehingga garis-garis yang muncul larut dalam kesamaan warna tipografi yang dipakainya.

Satu-satunya ritme dan ciri khas Joomla adalah modul-modul dibungkus bentuk-bentuk yang cenderung kotak. Kotak inilah satu-satunya irama yang sering dijumpai pada web berbasis Joomla juga pada web Indonesiaseni. Kekayaan fitur interaktif yang dimiliki sistem Joomla berimbas pada lemahnya estetika *Unity* yang mampu dihidirkannya. Semakin banyak fitur interaktif dan beragam fungsi yang dimiliki website maka, makin besar terjadi kemungkinan kekacauan elemen karena perbedaan vendor-vendor *plugin*. Web Indonesiaseni yang menyajikan keutamaan dalam berinteraktifitas artikel berita sedikit membendung terjadinya kekacauan elemen dengan menggunakan banyak template pada pengkategorian informasi berita seni.

Skala dan proporsi juga dibatasi dengan metode modul yang melekat pada sistem CMS Joomla, sehingga web Indonesiaseni memilih jalan untuk memuat *template* berbeda untuk keenam kanal seni yang disajikannya. Masing-masing kanal yang berbeda *template* akan memberikan nuansa visual ritmis. Bisa saja pengalaman visual yang dialami pada halaman utama berubah pada kanal seni yang diakses selanjutnya, makin estetik atau sebaliknya relatif pada masing-masing individu yang menikmatinya. Terdapat delapan *template* yang diterapkan pada web Indonesiaseni, dengan harapan citra portal akan semakin kuat pada benak pengunjung, lebih dari itu penerapan teknik visual multi *template* ditempuh

untuk kompensasi kelemahan web Indonesiaseni dalam estetika visualnya. Delapan *template*, delapan antarmuka bermuatan estetika visual dalam bayang kekakuan Joomla.

Tampak sebuah profesionalisme dari dua ranah ilmu desain visual dengan pemrograman dalam dinamika penggunaan CMS Joomla untuk menghasilkan karya seni website. Sekian banyak langkah yang ditempuh oleh para desainer dalam mengkreasi visual dalam web berbasis Joomla tidak akan dapat mengalahkan sebuah tampilan hasil desain manual atau web statis. Penciptaan pada dasarnya memiliki perbedaan prinsip fungsi, menjadikan estetika sebuah nilai-nilai fenomenal dalam website. Arah fungsi website sebagai media komunikasi memang lebih mendekat kepada yang disebut “interaktifitas”, namun hal aktivitas timbal balik sering ditanggapi dengan perilaku yang tergesa-gesa, tidak prosedural dan instan.

Alur gerak teknologi yang makin pintar, menjadikan manusia makin jauh dengan karyanya, sebuah website didesain oleh mesin sedangkan target audiens yang dituju adalah manusia. Pesan yang dibawa adalah pesan bermuatan harapan dan keinginan komunikator, web yang estetik selayaknyalah diciptakan oleh (rasa) manusia bukan mesin. Terlalu dini untuk mendeskreditkan sebuah sistem CMS Joomla sebagai virus “a-estetik”, karena teknologi pun masih dalam perjalanan tumbuh kembang. Komunikasi yang baik dalam kontek media website dapat diupayakan menggunakan proses desain yang kolaboratif antara mesin atau alat berupa komputer dan sentuhan seni manusia/ desainernya.

Desainer yang lebih memilih cara penciptaan instan daripada aktivitas berkelompok sebagai upaya pemecahan masalah, dipengaruhi lingkungan sosialnya yang mendesak sikap hidup individualis. Lingkungan sosial tempat hidup manusia mengalami perubahan budaya diakibatkan anggapan atau upaya masyarakatnya mewujudkan hidup dalam peradaban tinggi. Prosesi akulturasi budaya asing menginfiltrasi jati diri masyarakat kota sedemikian rupa, menjadikan kota-kota gemerlapan, anti sosial dan telanjang.

B. Saran

Penelitian estetika pada web mengasumsikan web sebagai salah satu produk desain komunikasi visual yang memiliki tampilan seperti media cetak, sehingga analisis yang digunakan berdasarkan teori pada pengelolaan elemen-elemen desain komunikasi visual. Website dalam komunikasi memegang peran dominan dalam sektor ekonomi khususnya periklanan yang menunjang pemasaran produk. Komunikasi dalam periklanan mengedepankan faktor persuasif yang sebagian besar sajiannya mampu diakomodir oleh teknologi informasi.

Keberagaman elemen yang tidak tersedia pada media cetak seperti video, animasi, suara dan komunikasi timbal balik secara langsung merupakan keunggulan website sebagai media komunikasi. Pengelolaan elemen multimedia ini tentu memiliki sudut pandang estetika yang luas, meliputi komunikasi, teknologi dan desain visual. Temuan-temuan dalam penelitian estetika web Unikom dan Indonesiaseni akan memiliki khasanah ilmu baru jika dilihat dari sudut pandang teknologi informasi, komunikasi atau kombinasi antar keduanya.

Penelitian tersendiri dan terfokus pada model-model penciptaan web yang ada di masyarakat akan dapat melihat atau bahkan menemukan estetika web yang spesifik. Web CMS seperti Joomla dalam masyarakat dapat memiliki nilai estetika tersendiri, seperti CMS Wordpress yang telah dikenal dengan visualisasinya yang juga dinamis mengikuti sistem. Selain penelitian terfokus pada suatu model penciptaan web tertentu, penelitian komparasi estetika web dengan model yang sama akan membuka kemungkinan temuan-temuan estetika yang heterogen. Perlu diketahui bahwasannya model penciptaan akan selalu berkembang jumlahnya, tidak selalu berupa *vice versa* antara statis dan dinamis.

Penelitian lanjutan berkenaan dengan obyek website sebaiknya dilakukan dengan bekerja sama, mengikutsertakan ahli-ahli dibidang teknologi informasi, arsitektur web dan bahkan penulis berita. Seperti halnya hasil temuan penelitian estetika web Unikom dan Indonesiaseni, kolaborasi yang proporsional dalam penciptaan web membawa kepada karya yang estetik. Kolaborasi antar komponen-komponen bidang web yang telah disampaikan McIntire, sangat menentukan hasil temuan penelitian yang optimal berkenaan dengan obyek website.

Kendala utama dalam menganalisis website adalah keberadaannya yang *temporal* pada media simpan komputer. Karya seni seperti lukisan, patung bahkan film tidak mengalami ketergantungan waktu. Karya desain komunikasi visual media cetak seperti poster, iklan cetak maupun elektronik sama sekali berbeda dengan karya website yang bersifat aktual. Website memerlukan media simpan di lokasi yang terpusat pada *hosting*, karya desain visual disebut web jika telah terbit

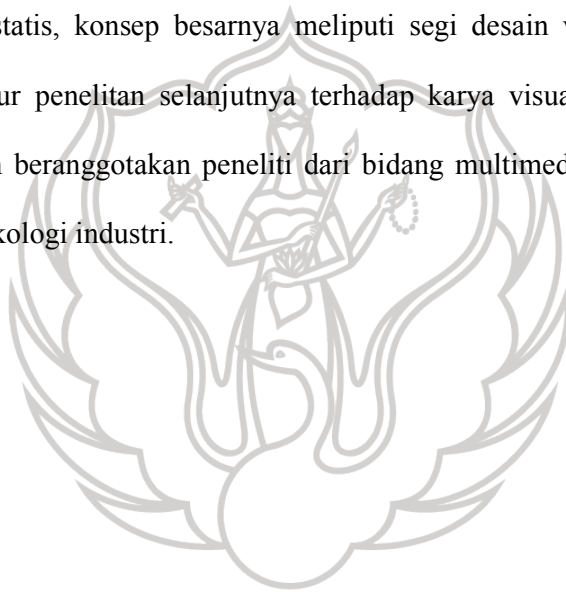
pada internet. Pada saat proses penciptaannya bisa saja sebuah karya website mencapai final pada media simpan (perangkat komputer) desainer, namun jika tidak dipublikasi maka belum dapat dikatakan sebuah karya website. Keunikan karya web dalam media simpan terpusat (di komputer *server*) seringkali menimbulkan masalah konsistensi visual dalam suatu waktu, dalam hitungan detik bisa saja web memiliki perubahan visual mengikuti ide penciptanya, hingga update kontributornya.

Melihat keunikan karya web dalam hal penyajiannya kepada masyarakat, perlu adanya kerja sama dengan penyedia layanan *hosting* untuk dapat melakukan pendokumentasian karya web jika hendak melakukan penelitian terhadapnya. Kerja sama pendokumentasian karya web memerlukan dukungan selain dari penciptanya, juga tim dengan keahlian teknologi informasi. Bentuk pendokumentasian karya web tidak cukup hanya dengan menangkap visualisasi web saja, namun keseluruhan sistem pembangun web tersebut sehingga tampil seperti yang terlihat oleh audien di internet.

Belum banyak penelitian terhadap visual karya multimedia berbasis teknologi informasi, sebenarnya elemen-elemen visual dalam karya multimedia merupakan faktor penting penunjang keberhasilan multimedia untuk eksis dalam masyarakat. Penelitian-penelitian bidang desain komunikasi visual pada obyek multimedia, memberikan kontribusi pada hasil karya multimedia yang estetik, tidak hanya sebuah karya yang mengandalkan fungsi dan tuntutan pasar. Kajian desain pada media *game* atau permainan digital membangun wacana pentingnya keahlian desainer komunikasi visual dalam pengembangan multimedia. Bidang

komersial *online* maupun *offline* memerlukan sebuah media yang persuasif, peran desainerlah yang memicu sebuah langkah tim pengembang hingga tercipta produk atau karya yang fungsional, estetik dan solutif.

Penelitian selanjutnya yang dapat berkontribusi keberhasilan web sebagai media komunikasi berfokus pada pencarian estetika web berbasis *cms*. Penggunaan *cms* yang menggejala dikalangan desainer dapat didukung oleh strategi pengembangan estetik web *cms*. Estetika web berbasis *cms* tentu berbeda dengan web statis, konsep besarnya meliputi segi desain visual dan teknologi komputer. Jalur penelitian selanjutnya terhadap karya visual web terletak pada kolaborasi tim beranggotakan peneliti dari bidang multimedia, teknologi, desain visual dan psikologi industri.



Daftar Pustaka

- Addey, Dave, Phil Suh, David Thiemecke, James Ellis. (2003), *Content Management Systems*, Apress Glasshaus, New York.
- Astutiningsih. (2010), *100 Keajaiban Indonesia*, Agromedia Pustaka, Jakarta, Indonesia.
- Budiman, Kris. (2000), *Feminis Laki-laki Dan Wacana Gender*, IndonesiaTera, Magelang, Indonesia.
- Barthes, Roland. (1957), *Mythologies*, Translation (c) 1972 by Jonathan Cape Ltd.
- Beaird, Jason. (2007), *The Principles of Beautiful Web Design*, Site Point, Canada.
- Birnbaum, Cara. (2006), *Universal Beauty The Miss Universe Guide to Beauty*, Rutledge Hill Press, Tennessee, United States of America diterjemahkan oleh Martha Widjaya, 2008, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, Indonesia.
- Brugger, Niels. (2010), *Web History*, Peter Lang Publishing, New York.
- Djelantik. (1999), *Estetika Sebuah Pengantar*, MSPI, Jakarta.
- Dimarco, John. (2010), *Digital Design for Print and Web An Introduction to Theory, Principles, and Techniques*, John Wiley and Sons, New Jersey.
- Engineer, Asghar Ali, Agus Nuryatno, Nur Kholik Ridwan. (2003), *Pembebasan perempuan*, PT LKiS Pelangi Aksara, Yogyakarta, Indonesia.
- Goin, Linda. (2005), *Design for Web Developers: Colour and Layout for the Artistically Overwhelmed*, www.dmxzone.com, Netherlands.
- Hunt, Ben. (2008), *Save The Pixel, The Art of Simple Web Design*, www.savethepixel.org.
- Indayudha, Fery. (2009), *Jago Merakit dan Memperbaiki Komputer*, Mediakom, Yogyakarta, Indonesia.
- Josephson, Sheree, Susan B. Barnes. (2010), *Visualizing the Web: Evaluating Online Design from a Visual Communication*, Lang Publishing Inc. New York, United States of America.
- Kaldahl, Bradley. (2001), *Ez Flash 5: Short Projects and Creative Ideas Using Macromedia Flash*, Trafford Publishing, Canada.

- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*, Indonesiatera, Magelang.
- Kindarto, Asdani. (2009), *Blogging Dengan Blogger*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Landa, Robin. (2011), *Graphic Design Solution*, Planet Friendly, Wadsworth, USA.
- Lawrence, Dave, Soheyla Tavakol. (2007), *Balanced website design: optimising aesthetics, usability and purpose*, Springer Verlag, London.
- McIntire, Penny, (2008), *Visual Design for the Modern Web*, New Riders, Berkeley.
- Macdonald, Nico. (2003), *What is web design? Essential design handbooks Graphic Design Handbooks*, Rotovision, Switzerland.
- Parmono, Kartini. (2008), *Horizon Estetika*, Lima, Yogyakarta.
- Pease, Allan. (1988), *Body Language How to read others' thoughts by their gestures*, Camel Publishing Company, North Sydney, Australia.
- Pfiffner, Pamela, (2003), *Inside The Publishing Revolution : The Adobe Story*, Peachpit Press, california.
- Powel, Thomas A. (2002), *Web Design: The Complete Reference Second Edition*, McGraw-Hill/Osborne.
- Rabbani, Ibnu. (2005), *Bukan Wanita Biasa*, QultumMedia, Tangerang, Indonesia.
- Ryan, Johny. (2010), *A History of The Internet and The Digital Future*, Reaktion Book, London.
- Sachari, Agus. (2007), *Budaya Visual Indonesia*, Erlangga, Jakarta, Indonesia.
- Severdia, Ron, Kenneth Crowder. (2010), *Using Joomla*, O'Reilly Media, Inc, California, America.
- Sihombing, Danton. (2001), *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Suprpto, Tommy, Drs. (2009), *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*, Media Presindo, Jakarta.

- Suganda, Her (2011), *Wisata Paris Van Java, Sejarah, Peradaban, Seni, Kuliner dan Belanja*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta.
- Sulianta, Feri. (2009), *Web Marketing*, Elex Media Komputindo, Jakarta Indonesia.
- Sutcliffe, Alistair. (2010), *Designing for User Engagment: Aesthetic and Attractive User Interfaces, Synthesis lectures on human-centered informatics*, Morgan & Claypool Publishers.
- Smith, Ken, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. (2005), *Handbook of Visual Communication Theory, Methods and Media*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey, London.
- Tatnall, Arthur. (2005), *Web Portals: The New Gateways to Internet Information and Services*, Idea Group Inc, Hershey, United States of America.
- Vaughan, Tay. (2008), *Multimedia: Making It Work*, Mac. Graw Hill, New York.
- Wiryanto. (2004), *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Grasindo, Jakarta.
- Wiryasaputra, Totok S. (2003), *Mengapa Berduka*, Kanisius, Yogyakarta, Indonesia.
- Walker, Jhon A, Sarah Chaplin. (1997), *Visual Culture: An Introduction*, Manchester University Press, USA.
- Yulianti, Ana. (2008), *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*, Erlangga, Jakarta, Indonesia.

- Suganda, Her (2011), *Wisata Paris Van Java, Sejarah, Peradaban, Seni, Kuliner dan Belanja*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta.
- Sulianta, Feri. (2009), *Web Marketing*, Elex Media Komputindo, Jakarta Indonesia.
- Sutcliffe, Alistair. (2010), *Designing for User Engagment: Aesthetic and Attractive User Interfaces, Synthesis lectures on human-centered informatics*, Morgan & Claypool Publishers.
- Smith, Ken, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. (2005), *Handbook of Visual Communication Theory, Methods and Media*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey, London.
- Tatnall, Arthur. (2005), *Web Portals: The New Gateways to Internet Information and Services*, Idea Group Inc, Hershey, United States of America.
- Vaughan, Tay. (2008), *Multimedia: Making It Work*, Mac. Graw Hill, New York.
- Wiryanto. (2004), *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Grasindo, Jakarta.
- Wiryasaputra, Totok S. (2003), *Mengapa Berduka*, Kanisius, Yogyakarta, Indonesia.
- Walker, Jhon A, Sarah Chaplin. (1997), *Visual Culture: An Introduction*, Manchester University Press, USA.
- Yulianti, Ana. (2008), *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*, Erlangga, Jakarta, Indonesia.