

3 KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Kreatif

Perancangan ini memerlukan tujuan, strategi dan program kreatif agar pesan dan tujuan *website* dapat tercapai dengan baik:

3.1.1 Tujuan Kreatif

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai netiket dan cara penerapannya di kehidupan sehari-hari bagi remaja usia 16-18 tahun. Informasi yang diberikan mulai dari pemahaman mendasar mengenai netiket, contoh kasus kejahatan dunia maya di Indonesia, pemahaman mengenai *cyberbullying*, dampak *cyberbullying*, cara mencegah dan mengatasi *cyberbullying* baik sebagai korban, pelaku maupun saksi. Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan kesadaran, pemahaman dan pengetahuan remaja akan netiket. Dengan adanya edukasi ini, remaja diharapkan dapat memahami konsekuensi juga resiko dalam berinternet dan menggunakan internet ke arah yang positif.

3.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan website ini mencakup target audiens, nama domain dan penyajian pesan, antara lain:

a. Target audiens

Perancangan ini ditujukan untuk remaja Indonesia berusia 16-18 tahun, dengan data segmentasi sebagai berikut:

- Demografis
 1. Usia 16-18 tahun
 2. Laki-laki dan perempuan
 3. SES A-C
- Geografis
 1. Tinggal di Indonesia
 2. Tinggal di daerah perkotaan (*urban*)
 3. Tinggal di pemukiman yang padat penduduk

- Psikografis
 1. Bergantung pada teknologi
 2. Terbiasa menggunakan berbagai macam gadget seperti *smartphone*, laptop, dan lain-lain
 3. Memiliki gaya hidup *modern*
 4. *Up to date* dengan *trend* terkini
 5. Beradaptasi dengan perkembangan teknologi secara cepat
 6. Menyukai kebebasan berekspresi dalam dunia maya
- Behavior
 1. Menggunakan banyak fasilitas internet seperti media sosial, *email*, *platform chatting*, *website*, dan lain-lain.
 2. Menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan sosial, hiburan maupun pendidikan
 3. Sering memposting di dunia maya baik melalui media sosial atau fasilitas internet lainnya
 4. Aktif dan melakukan banyak interaksi sosial di dunia maya

b. Nama *Domain*

Pemilihan nama *domain* yaitu **Nettika.net**. Nettika merupakan gabungan dari kata internet dan etika yang berarti etika internet. Nama ini sesuai dengan konten dan tujuan *website* untuk mengedukasi remaja mengenai netiket atau etika internet. Selain itu, **Nettika.net** juga merupakan nama yang *simple* dan mudah diingat.

c. Penyajian Pesan

Penyampaian informasi dalam *website* ini dalam bahasa formal yang ramah. Informasi disajikan dengan bahasa formal agar dapat tersampaikan dengan jelas dan benar. Bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia dengan pemilihan kata yang sederhana, tidak kaku dan mudah dipahami. Pemilihan bahasa Indonesia karena target audiens *website* merupakan remaja Indonesia berusia 16-18 tahun.

3.1.3 Program Kreatif

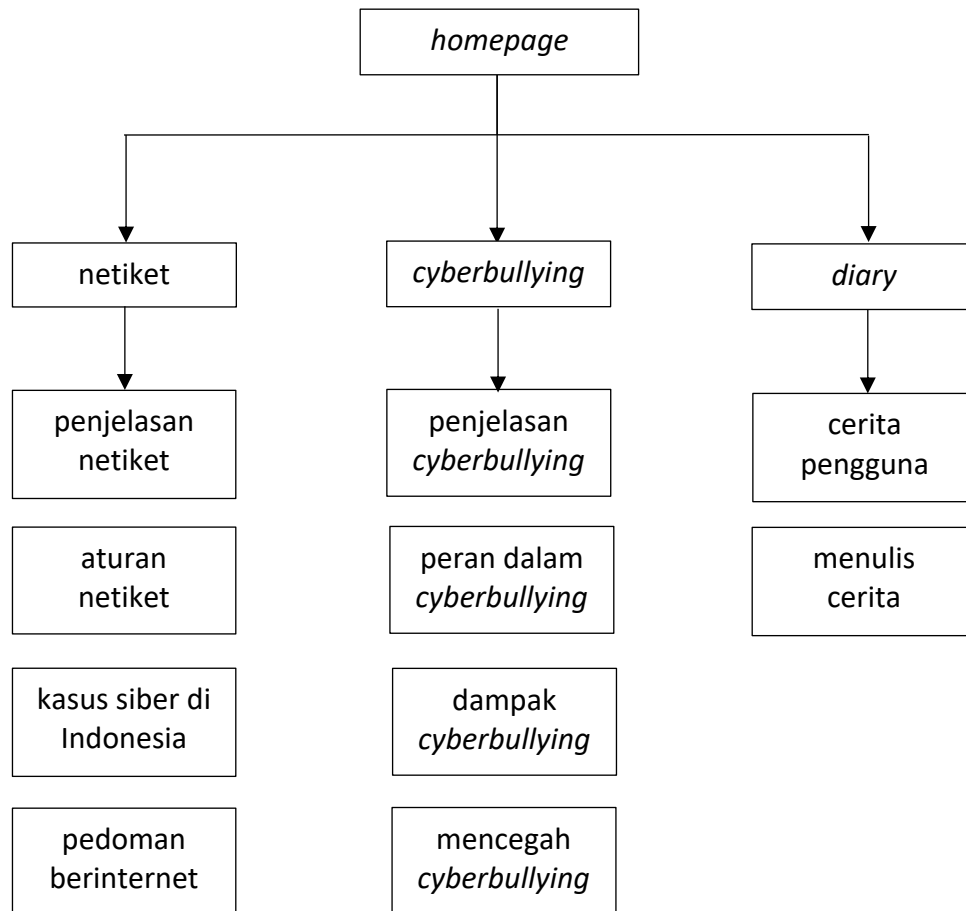
Program kreatif mencakup struktur tampilan *website*, sistem navigasi, unsur interaktif dan konsep *visual interface*, antara lain:

a. Skema/Struktur Desain Tampilan *Website*

1. *Sitemap*

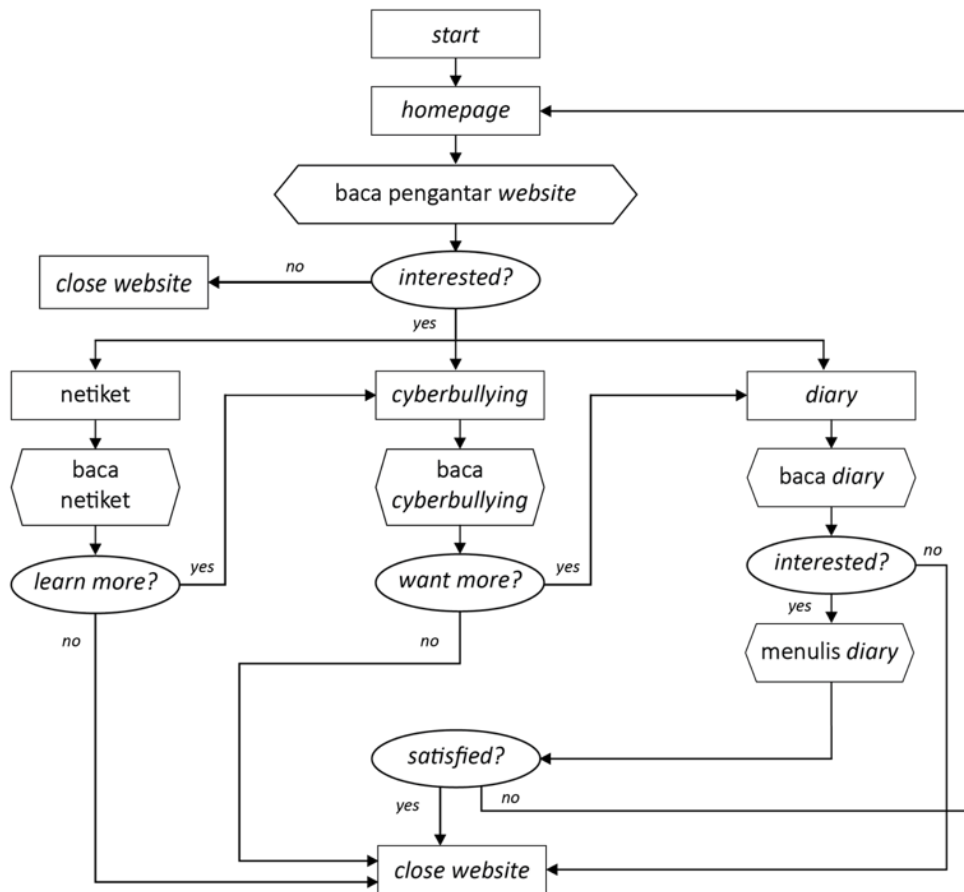
- *Homepage*
 - *Landing page*
 - Pengenalan singkat *website* “*Nettika*”
 - Cuplikan dan *link* menuju halaman Netiket
 - Cuplikan dan *link* menuju halaman *Cyberbullying*
 - Aturan Netiket
 - Cuplikan dan *link* menuju halaman *Diary*
 - Menu navigasi
- Netiket
 - Penjelasan dasar mengenai netiket
 - Aturan netiket
 - Data kasus kejahatan dunia maya di Indonesia
 - Pedoman berinternet
- *Cyberbullying*
 - Penjelasan dasar mengenai *cyberbullying*
 - Peran dalam *cyberbullying*
 - Dampak *cyberbullying*
 - Cara mencegah *cyberbullying*
- *Diary*
 - Cerita pengguna
 - Menulis cerita

2. Alur Desain Interaktif



Gambar 3.1 Alur Desain Interaktif

3. Operational Website



Gambar 3.2 Operational Website

4. Materi/Konten

○ Homepage

Halaman utama *website*. Pada halaman ini, akan memberikan pengantar *website* Nettika dan penjelasan singkat juga cuplikan halaman netiket, halaman *cyberbullying*, aturan netiket dan halaman *diary*.

○ Netiket

Halaman ini berisi penjelasan dasar tentang netiket, aturan netiket, data kasus kejahatan siber di Indonesia, dan pedoman berinternet.

- *Cyberbullying*

Halaman ini berisi penjelasan dasar tentang *cyberbullying*, peran *cyberbullying*, dampak dan cara mencegah *cyberbullying*.

- *Diary*

Pada halaman ini, pengguna dapat membagikan cerita atau pengalaman unik yang dialami di internet. Cerita ini dapat dilihat oleh pengguna lain yang mengunjungi *website*.

- Bagikan Ceritamu

Halaman ini berisi *form* yang dapat diisi pengguna dengan cerita yang akan mereka bagikan. Halaman ini dapat diakses melalui halaman *Diary*.

- Terima Kasih

Setelah selesai menulis dan *submit* cerita, pengguna akan dialihkan ke halaman ini. Di halaman ini, pengguna dapat klaim hadiah berupa *sticker Whatsapp* dan kembali ke halaman *Diary*.

b. Sistem Navigasi

1. *Menu bar: Home, Netiket, Cyberbullying, Diary*
2. *Netiket*
3. *Cyberbullying*
4. *Diary*: Pengguna dapat membagikan cerita mengenai pengalaman unik mereka di internet dan juga melihat cerita yang dibagikan pengguna lain.

c. Unsur-unsur Interaktif

1. Unsur Teks

Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang formal dan ramah. Karena *website* ini bertujuan untuk edukasi, pemilihan kata yang digunakan sederhana, jelas dan tidak rumit agar mudah dipahami oleh pengguna.

2. Unsur Gambar

Perancangan ini akan menggunakan *mascot*. Penggunaan *mascot* bertujuan untuk membantu pengguna memahami konten *website*, mendeskripsikan hal-hal yang tidak dapat dijelaskan secara *verbal* dan juga menarik perhatian pengguna. Selain itu, akan digunakan juga ilustrasi

sebagai visual pendukung yang menghiasi *website*. Hal ini bertujuan untuk menambah estetika *website* sehingga lebih menarik dan terkesan tidak terlalu informatif.

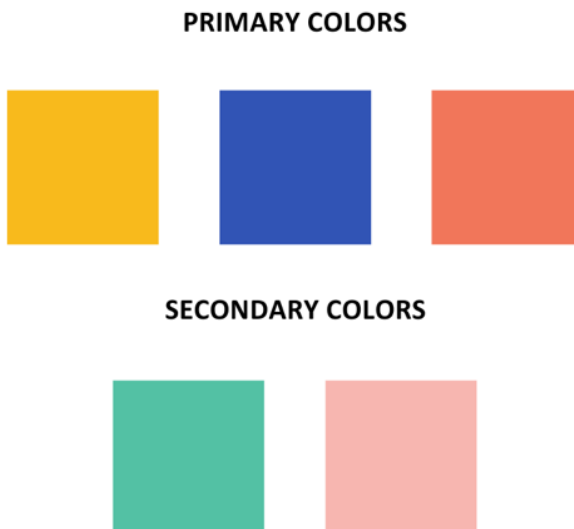
d. Konsep *Visual Interface* Desain

1. *Color Palette*

Color palette yang digunakan dalam perancangan desain website interaktif ini yaitu, kuning, hijau, biru, pink pastel dan merah muda. Dengan warna kuning, biru dan pink sebagai *primary colors*. Perpaduan warna yang ada dalam *color palette* ini memberikan kesan *fun, colorful* dan *trendy*.



Gambar 3.3 *Color Palette*



Gambar 3.4 *Primary colors dan secondary colors*

2. Typography

Dalam perancangan ini akan menggunakan jenis *font sans serif*. Pemilihan jenis *font sans serif* agar memberikan kesan *simple* dan *modern*. Selain itu, karena *website* ini memiliki tujuan untuk edukasi, penggunaan *font sans serif* agar mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna. *Font sans serif* yang digunakan adalah *Raleway* dan *Inter*. *Font Raleway* digunakan untuk judul dan subjudul. Sedangkan *font Inter* digunakan untuk *bodycopy*.

RALEWAY — (title, subtitle)
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

INTER (bodycopy)
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3.5 *Font Raleway* dan *Inter*

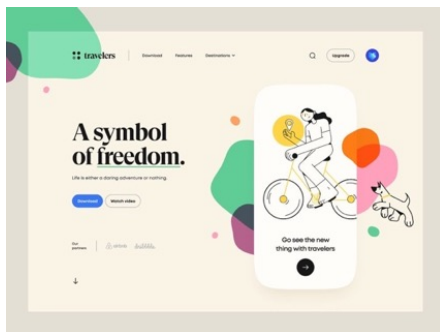
3. Gaya Desain

Gaya desain *website* atau *user interface* yang akan digunakan adalah gaya yang *simple*, *modern* dan mudah digunakan oleh pengguna. Karena merupakan *website* edukasi, pemilihan gaya yang *simple* ini bertujuan agar isi *website* dapat tersampaikan dengan baik dan tidak membingungkan pengguna. Gaya desain *website* yang *simple* ini akan dipadukan dengan *color palette* dan elemen desain yang memberikan kesan *trendy* dan *fun*.



Gambar 3.6 Referensi Gaya *Website* 1

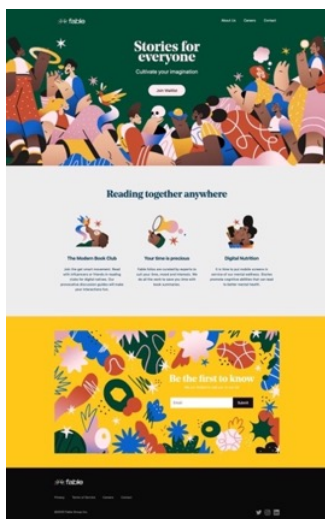
Sumber: [Untitled Online Image]. Hyer. <https://www.flyhyer.com/>



Gambar 3.7 Referensi Gaya *Website* 2

Sumber: Tam, T.M. Travelers – Hero Headers [Online Image].

<https://dribbble.com/shots/15090261-Travelers-Hero-Header>



Gambar 3.8 Referensi Gaya *Website* 3

Sumber: Fable Website Design [Online Image]. (2020). Lapa Ninja.

<https://www.lapa.ninja/post/fableco/>

4. Gaya Ilustrasi

Perancangan ini akan menggunakan gaya *flat vector* untuk ilustrasi *mascot* dan elemen desainnya. Gaya flat vector ini merupakan gaya ilustrasi yang sedang *trend* dan disukai remaja saat ini.



Gambar 3.9 Referensi Gaya Ilustrasi Mascot 1

Sumber: Hong, K. ODK Monkey [Illustration]. Behance.

<https://www.behance.net/gallery/144691845/ODK-MONKEY>

과학기술문화 브랜드 대표 캐릭터

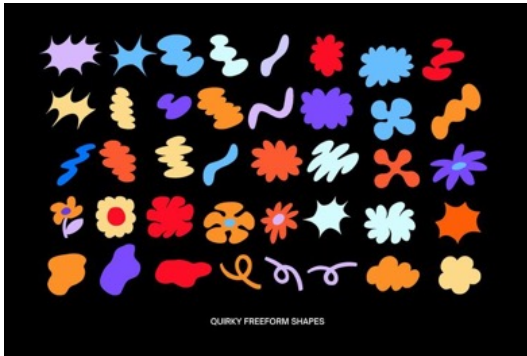
과학기술문화 브랜드 홍보를 위한 캐릭터 공모전



Gambar 3.10 Referensi Gaya Ilustrasi Mascot 2

Sumber: Mirae. [Untitled Illustration]. LOUD KR.

https://www.loud.kr/contest/view/53633/winner?utm_source=pinterest&utm_medium=pinterest&utm_campaign=character_220913_20



Gambar 3.11 Referensi Elemen Desain 1

Sumber: Cri. Desain Buku [Illustration]. Pinterest.

https://id.pinterest.com/pin/774124929076034/sent/?invite_code=715298c522af4e5bbf186800873c1c9f&sender=770326848671375044&sfo=1



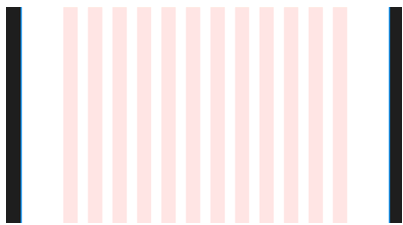
Gambar 3.12 Referensi Elemen Desain 2

Sumber: Jiang, A. Avocado Montessori [Online Image]. Behance.

<https://www.behance.net/gallery/123915721/AVOCADO-MONTESSORI/modules/704254031>

5. Gaya Layout

Layout yang digunakan untuk desktop yaitu *grid* 1200px dengan 12 kolom. Lalu untuk versi *mobile*, menggunakan *grid* 360px dengan 4 kolom. Penggunaan *grid* agar membantu pengaturan tata letak konten pada *website*. *Grid* membantu menciptakan tata letak yang seimbang agar *layout website* konsisten dan seimbang.



Gambar 3.13 Contoh *grid* 1200px dengan 12 kolom



Gambar 3.14 Contoh *grid* 360px dengan 4 kolom

e. Software yang digunakan

1. *Figma*: Untuk membuat *layout* dan *prototype website*
2. *Wordpress*: Untuk membuat dan mengelola *website*
3. *Elementor*: Untuk mengatur *layout website*
4. *Adobe Illustrator*: Untuk membuat *illustrasi, mascot* dan *icon website*
5. *Adobe Photoshop*: Untuk *touch-up* gambar dan membuat *mock-up*
6. *Google Chrome*: Untuk *testing website*

3.2 Biaya Kreatif

Bentuk	Harga
<i>Register Domain</i> (1 tahun)	Rp 254.710
<i>Hosting Domain</i> (1 tahun)	Rp. 160.000
<i>Jasa Web Developer</i>	Rp.2.000.000
<i>Produksi Merchandise</i>	Rp.750.000
Persiapan dan Perlengkapan Pameran	Rp.250.000
Total	Rp.3.414.710

Tabel 3.1 Biaya Kreatif