

# PENTINGNYA KOMPONEN ESTETIKA SENI DALAM PENCIPTAAN WEBSITE

Fitro Nur Hakim

Program Studi Sistem Informasi STMIK ProVisi Semarang  
masfitro@gmail.com

---

## Abstract

There have been many human benefits achieved from the website's presence in every aspect of life, from personal to a fabric with a level of security complex. Beginning of media websites are used in communication between producers and audiences is an era where graphic designers spread its wings as a designer of advertising media. Website viewed as an alternative to the media campaign and advertise the product, so the media is designed with the activity of the design process as a visual designer to design print. Computer technology has revolutionized philosophical step creation of a website into an instant activity with the concept of content management systems. One thing remains a life-traffic websites in the visual media is adopting the rules of aesthetics. Technology is only a tool in creativity in creating an artistic website. The idea boils down to human aesthetics of the website as the source and target in bridging the communication effectively.

**Keywords :** Visual Aesthetics Website, Website Design Process, Communication Media Website

---

## 1. Pendahuluan

Pada abad XXI sekarang *website* menjadi media komunikasi favorit bagi hampir semua jenis perusahaan. Website sangat efektif dipakai karena dukungan infrastruktur teknologi komputer jaringan atau *internet*. Kompetisi pemasaran produk dan jasa menjadi tulang punggung perkembangan adanya *website* dalam mewakili fungsi promosi dan media informasi. Pada tahun 2000-an *website* diluncurkan oleh perusahaan dengan menggunakan jasa seorang desainer grafis. Website memiliki fungsi visual yang terdiri dari elemen gambar dan tipografi. Fungsi visual ini ditangkap oleh *marketer* dan desainer sebagai suatu media yang dapat dikelola dengan desain/*layouting*.

Hingga tahun akhir 2010 *website* memiliki tempatnya sebagai fungsi komunikasi melengkapi media koran, radio dan televisi. Fenomena *website* sendiri telah berkembang menjadi multifungsi dalam multibidang pula, genre *website* sekarang merambah pada segmen individu seperti *website portal* yang khusus menjalankan fungsi jaringan sosial atau *website blog* dengan yaitu *website* dsengan konten individu.

Perkembangan genre *website* telah cukup lama menjadi bagian dari desain komunikasi visual dalam menjajakan eksistensinya dalam kehidupan masyarakat. Kemudahan yang disajikan teknologi digital sekarang telah mengubah proses kreatif desainer dalam berkarya khususnya dalam mendesain *website*. Faktor utama dalam menciptakan karya desain *website* adalah kenyamanan visual dan kecepatan akses. Kenyamanan akses adalah desain visual yang diolah desainer grafis dalam menata letak elemen

elemen visual, sedangkan kecepatan akses adalah kecepatan saat *website* dibuka oleh audien.

Perubahan perilaku masyarakat dalam menikmati *website* mempengaruhi pola desainer dalam mengolah elemen-elemen grafis untuk menciptakan kenyamanan visual. Selain kecepatan akses yang menjadi pertimbangan dalam mengolah grafis, ada kecenderungan bahwa desainer juga membiasakan diri untuk menghasilkan karya-karya desain *website* yang *layout*-nyatelah familiar, artinya desain mengikuti pasar. Desain visual *website* dengan metode selera pasar, berbeda dengan misi desain komunikasi visual dalam menciptakan karya yang penuh dengan landasan pemikiran filosofis.

Genre *website* hanyalah satu dimensi dari fenomena perubahan aktivitas desainer dalam berkarya desain *website*. Hasil teknologi perangkat lunak yang makin mudah, membawa trend dan kebiasaan baru bagi desainer untuk memulai sebuah proses desain *website*. Sebuah karya *website* dikembangkan secara *teamwork* yaitu, desainer dan programmer. Desainer bekerja pada tampilan visual sedangkan programmer memberikan *engine* agar suatu fitur dapat berjalan. Pola *teamwork* ini berujung pada keharusan seorang desainer untuk bisa membuat *engine* agar *website* rancangannya berjalan. Kecenderungan multidisiplin ini (desainer sebagai programmer) didukung pula oleh teknologi yang memudahkan menciptakan *website* sendiri, tanpa melalui proses kreatif desain.

Perubahan suatu metode pengembangan website akan terus terjadi mengingat kecepatan perubahan teknologi yang sangat erat hubungannya dengan website. Satu hal yang tetap menjadi asas dalam proses desain website yaitu estetika. Website merupakan salah satu media komunikasi yang terdiri

dari dua pokok komponen yaitu visual dan masinal/engine. Komponen visual akan bersandar pada estetika seni, walaupun dalam perkembangannya tampak mulai ditinggalkan seiring dengan kemajuan teknologi instan, seperti *template* dan perangkat *content management system*. Estetika seni sangat penting peranannya dalam menunjang keberhasilan komunikasi menggunakan media website.

## 2. Pembahasan

### 2.1 Visual Tampak dan Kasat Mata

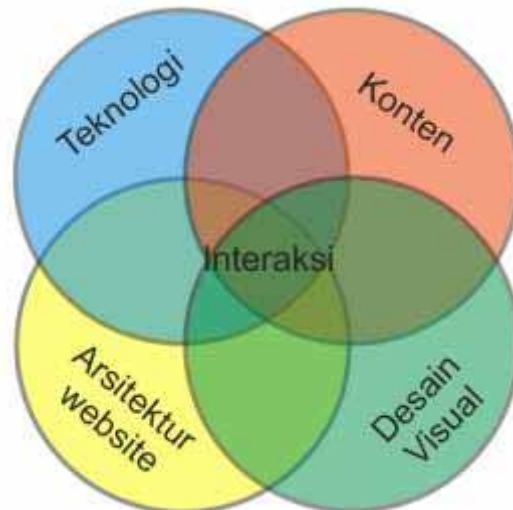
Website ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1994. Seorang web desainer yang tidak mengetahui program atau kode, disebut desainer GUI (graphical user interface). Tugasnya adalah membuat lingkungan dalam format komputer tanpa mengetahui bagaimana konstruksi sebuah website. Desainer GUI kemudian bekerja sama dengan programmer untuk memastikan hasil desain dapat diproduksi dalam HTML (hipertext markup language) atau kode lainnya (Goin, 2005:9). Desainer GUI bekerja dengan proses yang sama dengan desain cetak, sehingga memiliki kesamaan pula pada landasan berpikir desain. Penerapan ini menimbulkan problem karena bidang visual pada layar komputer berbeda dengan bidang visual yang disajikan pada halaman cetak.

Media website memiliki ciri khas tersendiri dibanding media komunikasi atau publikasi lain seperti televisi, majalah atau billboard. Semua hal

yang tampak oleh mata audiens disusun atas dua komponen yaitu: 1. Komponen Tampak, komponen ini dalam proses penciptaan website disamakan seperti halnya mendesain visual pada media majalah. Pertama yang dilakukan desainer setelah memperoleh landasan pemikiran adalah dengan menata unsur teks dan gambar pada bidang yang tersedia. 2. Komponen Tidak Tampak, pada media komunikasi website, langkah selanjutnya yang menyusul harus dilaksanakan, yaitu merancang kode perintah agar layout berfungsi sebagaimana direncanakan.

Website sebagai media komunikasi selain memiliki elemen/unsur suara sebagaimana komunikasi manusia juga memiliki elemen/unsur visual. Komunikasi langsung antar manusia hanya menggunakan kata-kata sebagai pengantar pesan. Keberhasilan komunikasi tatap muka dipengaruhi pula oleh tinggi rendahnya nada suara, ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Elemen-elemen yang dimiliki website terdiri dari warna, tata letak, tipografi, gambar, bentuk karakteristik web dan suara.

Desain website memiliki lingkup komponen yang luas dalam proses penciptaannya, meliputi teknologi, pengelolaan isi, desain visual, arsitektur dan interaksi antar semua komponennya. Penciptaan website adalah meleburnya teknologi konten berbasis web, arsitektur website (bagaimana konten dikelola), desain visual dan interaksi yaitu tindakan web dalam merespon pengunjung (McIntire, 2008:2).



Gambar 1. Keterkaitan Komponen-komponen Desain Web  
Sumber: Visual Design for the Modern Web

Website adalah media visual yang relatif, artinya bisa berbeda tampilan tergantung perangkat yang mengaksesnya. Faktor perubahan lain adalah interaksi pengguna dan terjadinya update, sehingga konsistensi visual website sulit diperkirakan.

Kecantikan web terletak pada dinamisme dan interaksi, yang keduanya menyumbangkan sebuah pengalaman unik bagi penggunaannya (Macdonald, 2003:6). Seorang desainer harus memiliki kemampuan lebih dalam implementasi yang solutif,

sehingga terdapat penjelasan dan dokumentasi sebagai bahan pengembangan nantinya.

Gambar 1 menunjukkan desain visual menjadi komponen yang porsinya sama dalam menciptakan sebuah tampilan website. Desain visual dalam konteks desain website terkait erat dengan estetika seni dan prinsip desain komunikasi visual. Secara

## 2.2 Estetika Seni pada Website

Aristoteles merumuskan ciri-ciri utama dan sifat-sifat yang dimiliki benda indah atau benda kesenian yang merangsang rasa indah sebagai berikut:

1. Harmoni Berukuran dan Tepat Proporsinya.  
Segala pengukuran yang dilakukan terhadap sesuatu yang indah selalu terdapat keseimbangan.
2. Murni dan Jernih.  
Karya seni itu tidak ada samar. Kesemuanya harus tenang, jelas, lugas, tidak keruh, tidak berisi hal-hal yang meragukan. Semua karya seni itu harus dapat dimengerti dengan mudah.
3. Sempurna Perfect, Utuh tidak ada Cacatnya.

Arti *unity* yakni kesatuan, kekompakan, ditinjau dari hubungan antar bagian-bagian dari suatu karya seni (Djelantik, 1999: 102).

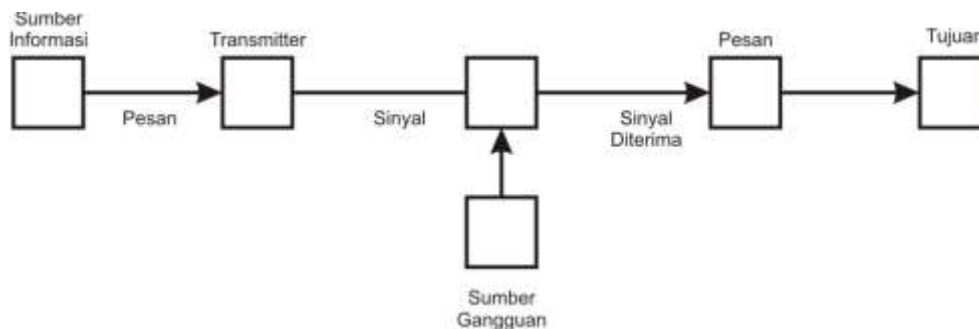
Estetika desain web meliputi semua karakteristik komunikasi visual yaitu: warna, tata letak, grafis, huruf, formulir input dan navigasi (McIntire, 2008:25). Elemen-elemen visual dapat menjelaskan dasar struktur website serta menyediakan kesan dan tampilan yang pantas atau kontekstual. Desain harus memberikan identitas visual dan konsistensi visual yang tercermin diseluruh bagian website.

Estetika sebagai ilmu pengideraan menekankan pencerapan panca indera yang didasarkan asumsi bahwa timbulnya rasa keindahan itu pada awalnya adalah melalui rangsangan panca indera. Desain

husus estetika desain web yang mengelola tampilan yang sama dengan seni rupa dan seni visual. Maka estetika seni dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengolah desain visual website, ditambah garis pandu konsep komunikasi mengingat website merupakan sarana/media komunikasi.

visual dalam teori keindahan mengacu pada pencerapan indera penglihatan, yang dalam kenyataannya bersifat terbatas menyangkut cahaya, warna dan bentuk. Website memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara multimedia. Multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi dan video yang disajikan menggunakan komputer atau peralatan digital/elektronik lainnya (Vaughan, 2008:1). Lebih lanjut Vaughan menyatakan bahwa memproduksi website atau multimedia memerlukan kemampuan kreatif dan teknologi tinggi, selain itu diperlukan bakat mengorganisir dan wirausaha. Kunci sukses pengembangan multimedia adalah pengelolaan peralatan digital, skil, kerjasama, proses dokumentasi/pengarsipan dan mengemas karya tepat waktu sesuai budget. Kelebihan website untuk memuat suara memperluas cakupan keindahan dalam pengertian inderawi, yaitu sebagai karya seni yang dapat dicerap oleh indera pendengaran sebagaimana seni musik.

Dikaitkan dengan keindahan dalam arti luas yaitu keindahan yang mengandung idea kebaikan, seperti Plato menyebutkan watak yang indah dan hukum yang indah. Watak dan hukum website yang indah adalah mengikuti kaidah dan fungsinya sebagai media komunikasi. Watak komunikasi yang indah adalah tersampainya pesan dari komunikator kepada audiens dengan benar, namun dalam komunikasi elektronik seperti website konsep komunikasi ini memerlukan perancangan yang kompleks, mengingat rentannya kemunculan gangguan.



Gambar 2. Proses Komunikasi Shannon Weaver

Mengamati komunikasi Shannon dan Weaver tersebut tampaknya direncanakan untuk tujuan komunikasi elektronik (Suprpto, 2009:62). Pemikiran penting dalam model komunikasi Shannon dan Weaver ini adalah adanya gangguan/noise, yakni setiap rangsangan tambahan dan tidak dikehendaki yang dapat mengganggu kecermatan

pesan yang disampaikan (Wiryanto, 2004:15-16). Menurut Shannon dan weaver, gangguan ini selalu ada dalam saluran bersama pesan tersebut diterima oleh audiens. Noise oleh Shannon dan Weaver ini dalam konteks website terjadi jika visualisasinya tidak menarik atau tidak sesuai dengan filosofi pesan. Hukum komunikasi adalah komunikator

menyampaikan pesan, website memediasi pesan untuk diterima audiens. Tujuan akhir dari proses komunikasi yang berlangsung adalah adanya timbal balik. Timbal balik ini dapat memiliki arti luas, misalnya dari segi ekonomi timbal balik adalah adanya reaksi transaksi; dari segi sosial timbal balik bisa berarti timbulnya suatu pencitraan tertentu.

Aristoteles beranggapan bahwa keindahan suatu benda hakikatnya tercermin dari keteraturan, kerapian, keterukuran dan keagungan. Keindahan yang dicapai adalah keserasian bentuk (wujud) yang setinggi-tingginya. Karya seni dinilai memiliki keindahan yang lebih dibandingkan keindahan yang terjadi di alam, meskipun tidak tertutup terdapat karya yang lebih rendah daripada alam. Beberapa karya seni memang menunjukkan imitasi alam yang membawa kebaikan, karena dibuat untuk memperbaiki sesuatu yang dinilai buruk. Melalui karya seni, manusia harus mampu membuat sesuatu menjadi lebih baik daripada sebenarnya. Menurut Aristoteles, ciri khas karya seni adalah kemampuannya membedah alam dan mengupas esensinya. Seni adalah karya cipta yang dibimbing oleh pikiran dalam arti sebenarnya (Sachari, 2002: 5).

Lebih lanjut tentang keindahan seperti rumusan Aristoteles bahwa keindahan adalah sesuatu yang baik dan juga menyenangkan. Seni adalah kemampuan menciptakan sesuatu hal atas pikiran akal. Seni adalah tiruan dari alam, tetapi imitasi yang membawa kepada kebaikan (Parmono, 2008:15). Rumusan ini dalam rancang bangun website memiliki peranan untuk menciptakan kenyamanan audiens saat *surfing* didalam *webpage*. Sesuatu yang baik diterapkan menggunakan panduan prinsip desain komunikasi visual, misalnya tata letak yang baik dan warna yang baik sesuai landasan filosofi/pemikiran yang disusun lebih awal. Aristoteles menyatakan lebih lanjut tentang kebaikan bahwa, walaupun seni itu merupakan tiruan dari alam seperti apa adanya tetapi merupakan hasil kreasi akal manusia. Seni harus dapat menciptakan bentuk keindahan yang sempurna, yang dapat mengantarkan manusia menuju keindahan, yaitu keindahan yang mutlak (Parmono, 2008:15). Kemutlakan dalam konteks website dikaitkan dengan teori/ prinsip desain website yang baik yaitu usability, yang terdiri dari 3 fokus yaitu: fungsionalitas, presentasi yang efektif dan efisiensi. Presentasi yang efektif didasari estetika visual website, sedangkan efisiensi berkaitan dengan fungsi website sebagai media komunikasi. Sudut pandang estetis dalam desain web adalah tentang penyajian, animasi, dan grafis yang “seksi” (Beard, 2007:4). Terkadang desainer sering terpaku pada estetika dan grafis sehingga melupakan pengguna, faktor *usability* dan daya tarik visual. Hal paling penting dalam desain web sebagai media komunikasi adalah representasi brand dari klien didukung oleh sistem yang bekerja dan penyajian informasi yang baik.

Pendapat Goin memiliki kesamaan dengan Beard yaitu desain website merupakan kolaborasi minimal desain tampilan dan fungsi program. Desainer GUI memiliki sedikit pengetahuan programming untuk mengembangkan desain web yang lebih tepat, sehingga desainer GUI juga menjadi programmer. Disisi lain seseorang yang berkecimpung dalam *programming* komputer hanya memiliki sedikit kemampuan dalam konsep desain. Perbedaan yang besar antara desain dan pemrograman semakin lama menyempit, bisa saja seseorang memiliki dua kemampuan sekaligus. Kombinasi antar desainer dan programmer semakin menguat oleh faktor pasar yaitu para sumber pesan yang menginginkan website lebih baik. Secara profesional seseorang tidak dapat berkompentensi penuh sebagai desainer sekaligus programmer begitu pula sebaliknya.

Karya website yang baik dan menyenangkan dalam berbagai sudut pandang akan memberikan kontribusi pada keberhasilan fungsi komunikasi website. Sudut pandang ekonomi dari terapan rumusan Aristoteles dalam desain visual website akan meningkatkan memperbanyak jumlah pengunjung sehingga *webometric* tinggi, dan berujung pada laba dari pemasang iklan.

Desain web dengan muatan pokok pada program seperti belanja online akan dikerjakan oleh seseorang dengan kemampuan pemrograman. Website dengan fokus konsep desain akan dikerjakan oleh seniman. Desain website adalah lingkup kerja dua bidang, desain dan pemrograman, spesialisasi disalah satunya dilengkapi dengan kerja sama tim akan menghasilkan karya website lebih baik. Website yang baik adalah estetis menyenangkan, berfungsi dengan lancar, memenuhi pasar dan menghasilkan uang (Goin, 2005:9).

Estetika sangat penting peranannya dalam keberhasilan komunikasi website. Sebuah contoh sederhana adalah: sebuah website mainan anak yang estetis akan mempercepat pencarian informasi seorang ibu, dibanding website yang sama dengan tampilan *grayscale* atau dengan tampilan grafis yang pudar.

### **2.3 Prinsip Dasar Desain**

Seperti halnya media komunikasi cetak, para desainer bergelut pada tiga proses yaitu: pengolahan konten, pengelolaan dan desain visual. Teknologi sebagai elemen dalam pengembangan fisik media, dahulu digunakan papyrus dan tinta sekarang telah digunakan cetak digital. Website adalah media komunikasi yang terikat erat dengan teknologi, memiliki tingkat interaktivitas yang lebih tinggi dibanding buku, video atau media komunikasi lainnya.

Terdapat 4 komponen utuh dalam keutamaan web sebagai media komunikasi (McIntire, 2008:3), yaitu: 1. Mudah dikelola: web harus fleksibel dan

scalable sehingga dapat diupdate secara cepat dan praktis, 2. Estetis: web harus menarik dan memberikan pengalaman sensorik kepada target audiennya, 3. Mudah digunakan: *user friendly*, efektif dan cepat diakses. Memudahkan pengunjung untuk menemukan atau menyelesaikan tujuannya secara cepat, 4. Solid: mudah digunakan tanpa ada *link* yang putus.

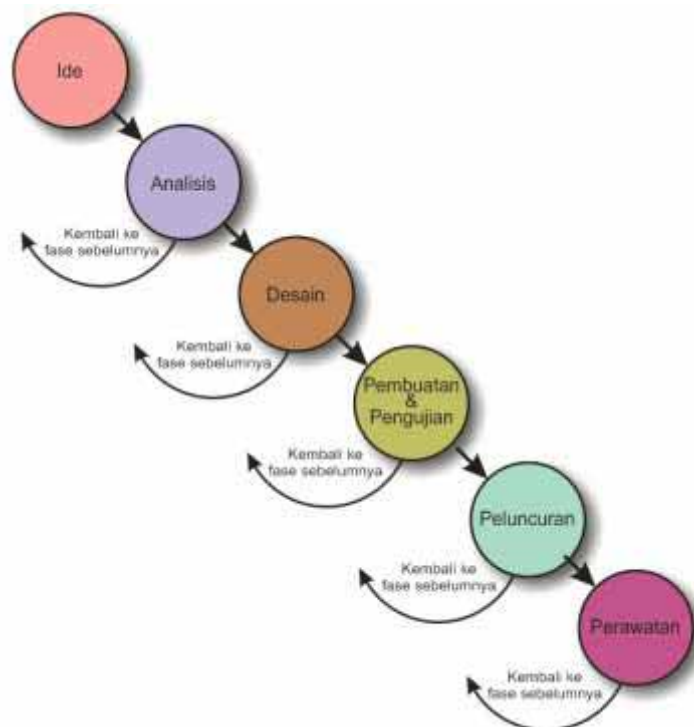
Desainer website pada dasarnya adalah *visual communicator* yang bidang kerjanya meliputi: 1. Mengkomunikasikan pesan visual, 2. Menyampaikan tujuan pesan, 3. Membuat konten fisik pesan, meliputi konten gambar, teks, warna, 4. Memahami elemen-elemen visual bentuk, dan prinsip desain, 5. Mengelola elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang menyederhanakan makna. 6. Memiliki alasan pemilihan desain yang dapat dijelaskan kepada pengguna, klien dan anggota team. Alasan berupa keputusan estetis, misal alasan dipilihnya warna kuning cocok dengan menu tombol berwarna hijau (Goin, 2005:9-10).

Pandangan berbeda disampaikan oleh Hunt, yang menyatakan bahwa desain bukanlah seni, desain adalah disiplin yang menciptakan komunikasi dengan tujuan tertentu (Hunt, 2008:7). Komunikasi memiliki makna yang dalam pendekatan penciptaan medianya, desainer memiliki misi untuk memfasilitasi komunikasi.

## 2.4 Proses Perancangan

Komponen kunci proses desain adalah berfikir kemudian bertindak. Kegiatan mendesain adalah: keputusan desain dan eksekusi, dan kombinasi keduanya untuk menghasilkan karya terbaik dan efisien (Hunt, 2008:9). Umumnya desain website adalah dengan cara membuat *template* yang menarik atau kontainer menyolok untuk kemudian konten ditambahkan setelahnya. Secara fundamental praktek demikian adalah salah, karena desainer hendaknya memfasilitasi komunikasi. Desainer adalah ahli dalam mengerjakan konten yang penuh makna, bukan mendekorasi bungkus saja. Menurut Hunt proses desain web terdiri dari 10 langkah, yaitu: 1. Kenali tujuan, 2. Pertimbangan fungsi, 3. Penyelesaian tugas, 4. Rancangan kesederhanaan, 5. Mencitrakan brand, 6. Tata letak, 7. Navigasi, 8. Kenyamanan Visual, 9. Penataan Ruang, 10. Rancangan konten.

Menurut McIntire proses desain website terdiri dari: Analisis Tujuan, Navigasi, Tata Letak, Warna, Grafis, Tipografi, Bentuk. Langkah secara struktur McIntire menggunakan model *waterfall website development cycle*.



Gambar 3. Siklus Hidup Pengembangan Website  
Sumber: Visual Design for the Modern Web

Proses desain website Beard pada intinya sama dengan Hunt yaitu, *discovery* dan Implementasi. Tahap *discovery* adalah pertemuan dengan klien untuk mengumpulkan informasi yang dapat

dijadikan dasar untuk ketepatan dan efektivitas desain. Pertemuan dengan klien menghasilkan informasi: bidang kerja perusahaan, brand, tujuan,

konten, target audien dan kompetitor perusahaan yang telah memiliki website (Beaird, 2007:3).

Ide desain yang baik tidak akan terwujud tanpa proses yang baik pula dalam implementasinya. Dasar penting dalam desain website adalah sebuah pemikiran untuk melibatkan banyak orang yang berkomitmen dalam mencari solusi. Penting pula keterlibatan klien dalam proyek desain, sehingga diketahui latar belakang masalah dan bagaimana solusinya (Macdonald, 2003:7).

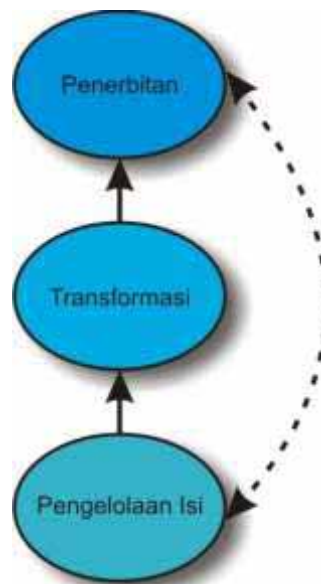
Proses desain website menurut MacDonal menggunakan cara "black box" yang solusi akan muncul secara misterius, menyebabkan klien terbatas dalam memahami desainnya. Elemen kunci lainnya dalam proyek desain website adalah kolaborasi yang efektif, komunikasi, pertukaran informasi antara desainer, klien dan tim kerja. Website sukses adalah keberhasilan proses desain, yang harus ditinjau kembali kesesuaiannya dengan tujuan proyek dan kebutuhan penggunanya.

## 2.5 Website Menggunakan CMS

CMS adalah perangkat lunak yang memungkinkan seseorang untuk mendesain website dengan fitur menambahkan dan mengubah isi secara online. Terdapat banyak sekali CMS open source, beberapa diantaranya yang cukup populer dan memiliki fitur yang lengkap adalah Joomla, Moodle dan Prestashop. *Content Management* adalah sebuah konsep yang meliputi aspek penerbitan isi menggunakan perangkat digital (Addey, 2003: ).

Website tahun 90-an tampil sangat sederhana, hanya mengandalkan bahasa pemrograman HTML dan beberapa gambar serta informasi yang statis, sebuah perusahaan berusaha sebaik mungkin menampilkan informasi secukupnya kepada para audiens. Setiap kali ada perubahan informasi, harus berhubungan terlebih dahulu dengan pihak Humas sebelum akhirnya semua bahan diserahkan kepada pihak webmaster. Webmaster adalah istilah yang digunakan untuk menyebut seorang desainer/programer website, webmasterlah yang nantinya mengadakan perubahan isi website. Siklus komunikasi via website dengan cara ini tidak efisien. Muncullah pengembangan sebuah metode atau sistem yang dapat meningkatkan tingkat produktivitas dan efisiensi dalam pengelolaan website. *Content Management System* atau CMS merupakan salah satu solusi yang tepat dalam menjawab kebutuhan produktivitas dan efisiensi komunikasi via website.

Proses atau aktivitas penciptaan website menggunakan CMS berfokus pada pengelolaan isi atau bahan yang sudah dikumpulkan untuk disajikan kepada audiens. Perancangan website yang melibatkan proses manusianya dan infrastruktur teknis dalam *content management* disebut alurkerja. Uniknya, *content management* sendiri sebenarnya dapat dikatakan tidak memiliki alurkerja, karena *content management* hanyalah bagian kecil pada suatu rangkaian alurkerja (Addey, 2003: ). Bentuk sederhana dari kegiatan perancangan website menggunakan CMS adalah: 1. Pengelolaan Aset/Isi 2. Transformasi dan 3. Penerbitan



Gambar 4. Aktivitas Penciptaan Website Menggunakan Metode CMS

Aktivitas penciptaan website menggunakan metode CMS memungkinkan personil selain desainer atau programer untuk dapat mengubah atau memperbaharui isi website, sehingga ketergantungan terhadap webmaster berkurang. Keunggulan

produktivitas dan efisiensi metode CMS ini berakibat pada turunnya kualitas estetis visual website. Karya-karya website hasil metode CMS memiliki tataletak dan fitur yang sama. Faktor



kesamaan inilah yang menjadi permasalahan dalam estetika.

## 2.6 Kajian Estetik

Untuk memberikan hasil yang dapat rasional maka kajian estetik akan membandingkan website dengan proses desain dan website hasil CMS. Konsep nilai estetika website yang baik menurut Aristoteles dikaitkan dengan memperhatikan enam kriteria Goin yaitu: pesan visual, komunikatif, teknik dan harmonisasi elemen, bermakna, landasan pemikiran yang jelas.

Proses desain setelah munculnya ide yaitu analisis, meletakkan enam kriteria Goin sebagai

acuan analisis. Hasil analisis mengerucut kedalam eksplorasi visual yang memutuskan pemilihan gaya gambar, warna, teks dan tataletak, keputusan didasari pemikiran sesuai tujuan pesan, makna filosofis yang relevan hingga teknik komunikasi visual yang cocok.

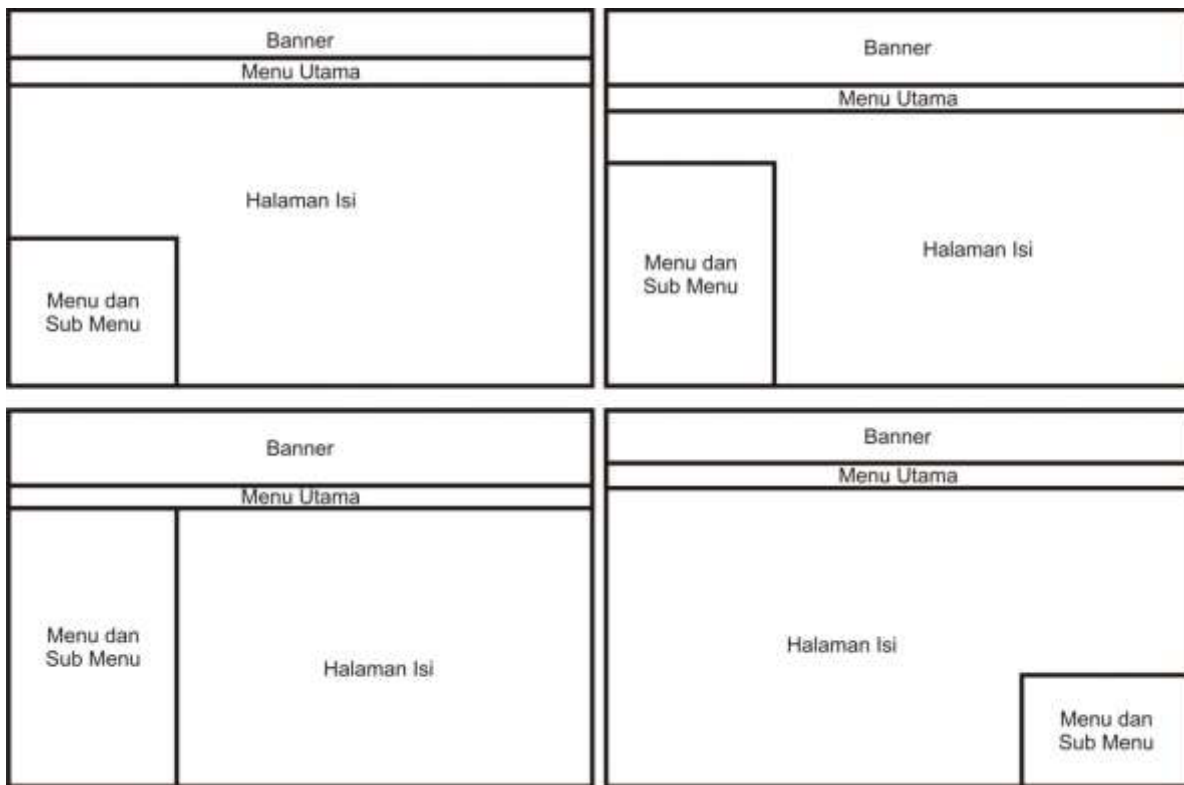
Metode CMS tidak dapat mengadopsi nilai estetika Aristoteles yang menyatakan konteks kebaikan dalam sebuah karya seni. Lepasnya nilai kebaikan website CMS dikarenakan sistem CMS mengkondisikan pembuat untuk mengelola isi kedalam desain tata letak yang sudah prototipe. Berikut empat contoh prototipe/template visual website CMS Joomla.



Gambar 5. Beberapa Contoh Prototipe/ Template Layout CMS  
Sumber: www.joomlashack.com

Beberapa contoh visualisasi website CMS memiliki 4 pokok komponen layout yaitu: 1. Banner 2. Menu Utama 3. Menu beserta Submenunya dan 4. Halaman isi, walaupun terdapat variasi pada

halaman isi dengan menempatkan gambar atau highlight. Lebih jelasnya layout-layout tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 6. Empat Pokok Komponen pada Tataletak Prototipe CMS

Hilangnya nilai estetika tersamar pada variasi warna yang digunakan pada tampilan. Kajian lebih lanjut bahwasannya website dilihat dari visual dan engine dan kombinasi antara keduanya. CMS tidak dapat mengakomodasi estetika kombinasi antara visual dan engine, karena masing-masing komponen dilatar belakangi teknologi yang berbeda. Engine harus berjalan pada pemikiran fungsi sedangkan visualisasi hanya disesuaikan dengan fungsi-fungsi tersebut. Sebagai contoh engine yang menjalankan fungsi Menu Utama, maka pada terapananya menu utama akan selalu tampil diatas. Satu contoh lagi adalah fungsi Menu & Submenunya, akan selalu tampil tersusun Menu kemudian diikuti Sub Menu dibawahnya, walaupun variasi dapat dilakukan dengan mengubah posisi Menu Submenu kesebelah kanan atau kiri saja.

Sebagai perbandingan berikut adalah website manual yang dibuat melalui tampilannya terlihat

bebas mengikuti pesan visualnya, website seperti contoh dibawah ini dibuat dengan proses desain. Proses desain website dapat terlihat pada satu fitur yang memperlihatkan tautan kepada desainer/programer atau biasa disebut webmaster. Fitur tautan kepada desainer akan tergantikan oleh nama CMS jika website dibuat dengan metode CMS.

Website-website yang dicontohkan dibawah ini merupakan website dari tipe sumber yang sama yaitu institusi pendidikan atau perguruan tinggi. Identifikasi website yang dicontohkan telah mengalami proses desain adalah pertama dari tampilan visual yang tampak menggunakan teknik *slice* pada sajian gambar. Teknik *slice* gambar akan memecah gambar menjadi beberapa kotak bagian sehingga menunjang kecepatan *loading*. Diamati secara kelompok, visual website memiliki perupaan masing-masing yang khas.





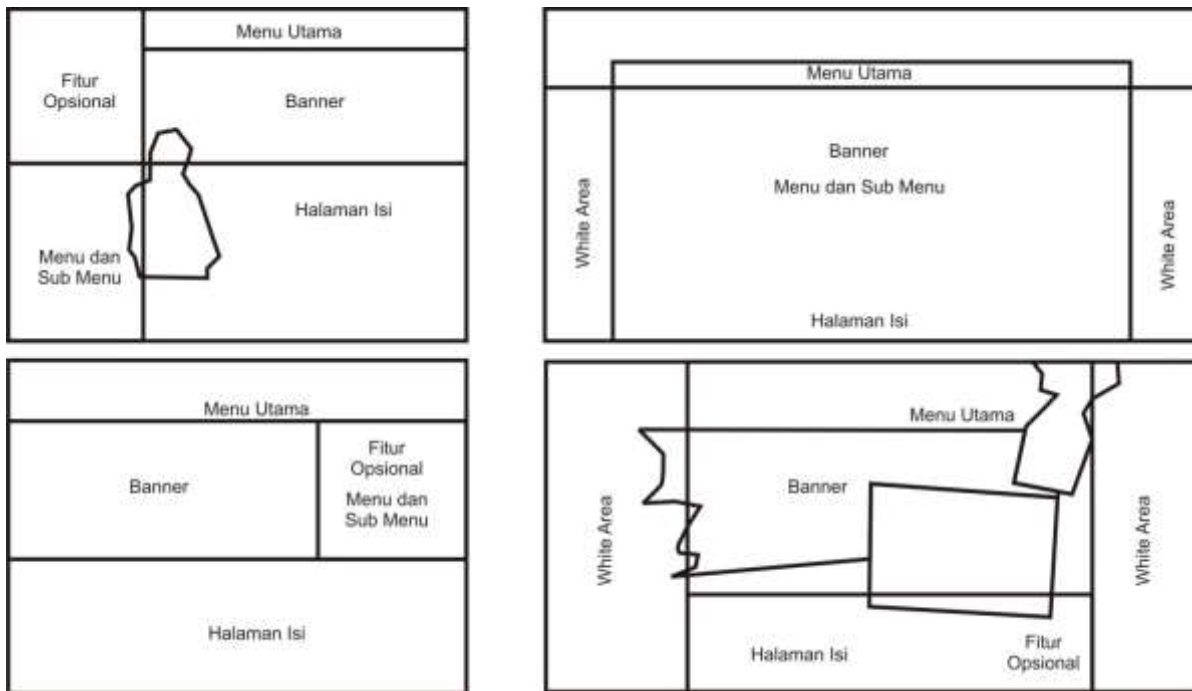
Gambar 7. Contoh Karya Website dengan Proses Penciptaan  
[www.unikom.ac.id](http://www.unikom.ac.id), [www.virginia.edu](http://www.virginia.edu), [stonelab.osu.edu](http://stonelab.osu.edu), [showcase.ucf.edu](http://showcase.ucf.edu)

Kajian estetik Aristoteles yang menyatakan keindahan adalah sesuatu yang baik terletak pada cara desainer memvisualkan gambar dalam website. Pada website Unikom, gambar fokus adalah pada wanita ditengah, penempatan foto wanita ini melewati garis batas banner dan menu bagian kiri. Penempatan ini sangat baik sekaligus menyampaikan pesan visual kegembiraan yang bebas. Website University of Virginia juga menampilkan foto dengan pencitraan yang

sama. Ruang foto yang kecil disajikan dengan teknik tiga tokoh yang sama-sama tersenyum, sehingga terjadi keseimbangan fokus. University of Virginia menyatakan komitmennya pada pelayanan mahasiswa, dengan lebih memilih memanfaatkan porsi banner untuk menambahkan fitur tiga menu favorit. Website Ohio State University menyajikan pula kebebasan dan kegembiraan dalam bentuk banner yang lebar. Ilustrasi banner menggunakan ornamen bentuk-bentuk lingkaran yang bebas

menembus batas lebar website, sedangkan foto juga bertema kegembiraan dan aktivitas luar ruang yang bebas. Universitas CF menggunakan warna ilustrasi efek sapuan kuas pada banner yang luas, ditambah

penempatan sebuah frame foto dengan posisi asimetris. Komposisi yang ditunjukkan UCF menyiratkan sebuah kesederhanaan yang bebas.



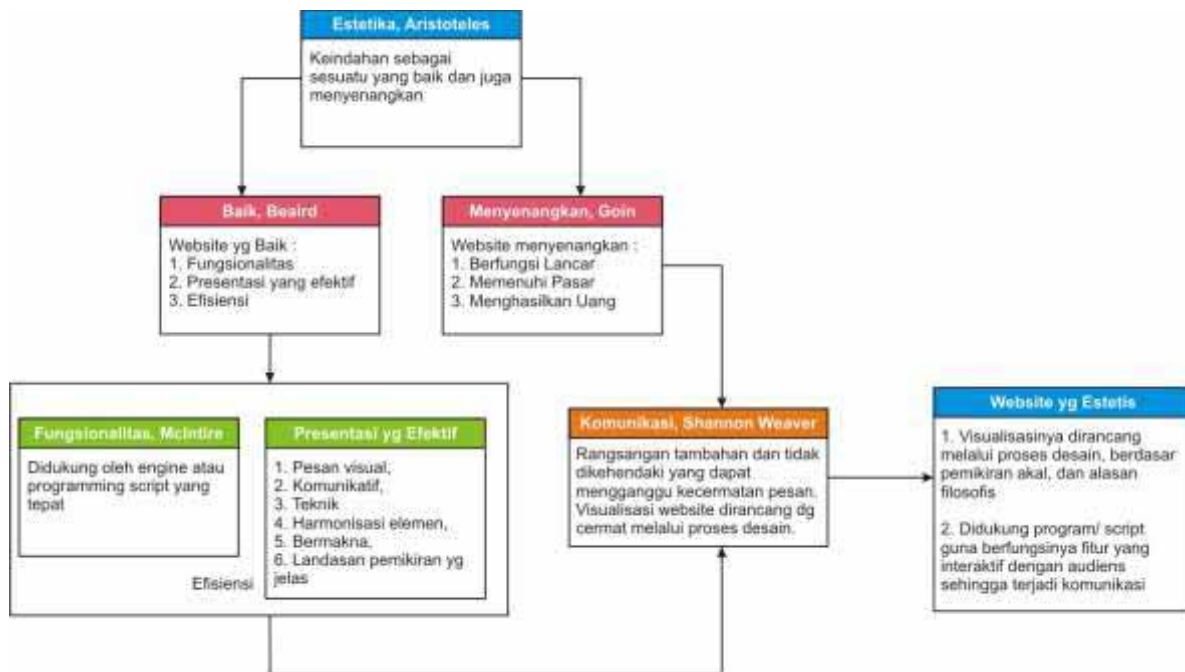
Gambar 8. Gambar Ilustrasi Website yang Berdimensi Bebas, Kebebasan Tata Letak dan Posisi Fitur Opsional maupun Posisi Menu Website. Seluruh Layar Adalah Bidang Kreasi.

Benang merah dari visualisasi website yang dicontohkan Gambar website beberapa institusi pendidikan diatas adalah, nuansa kebebasan dalam melakukan tata letak elemen desain, sesuatu hal yang berbeda dalam konsep CMS *layouting*. Kebebasan ini pula yang mendasari tercapainya nilai estetika website.

Satu kajian penting lagi tentang estetika kedua kelompok website diatas adalah estetika dalam konteks menyenangkan menurut Aristoteles. Kesenangan dalam menikmati karya seni website dipicu pertama kali oleh kecepatan website untuk bisa tampil seluruhnya pada mata audiens. Website CMS unggul dalam hal kecepatan, namun perbedaannya kecepatan website-website desain bebas tidak signifikan, artinya kedua model website sama-sama memiliki kecepatan loading yang menyenangkan audiens.

### 3. Simpulan

Teknologi hanyalah alat untuk alternatif dalam berkarya seni. Kreativitas dan intuisi seniman tetap menjadi modal utama untuk menciptakan karya seni yang baik. Kebaikan karya seni memiliki dimensi yang spesifik dalam penciptaan website, hal ini berkaitan dengan fungsi website yang juga harus mengakomodasi pesan. Menciptakan website yang baik dengan memperhatikan sifat kebendaan yang erat kaitannya dengan teknologi, memerlukan aktivitas atau proses desain. Proses desain website memperhatikan hal teknis dan estetis yang mengolah dan mengkombinasikan kedua aspek menjadi karya seni yang baik dan fungsional.



Gambar 9. Kerangka Landasan Pentingnya Estetika Website

Website yang merupakan karya cipta dua keahlian, dapat dinilai berhasil jika kedua aspek ini berjalan secara harmonis. Disadari atau tidak suatu pesan penting untuk disampaikan kepada audiens menjadi menarik jika dikemas dengan visualisasi yang estetis. Tujuan akhir website yang ingin ada timbal balik dalam komunikasi menjadi besar persentasenya dengan visualisasi yang menarik, hal inilah yang dibentuk dengan penerapan komponen estetika seni. Dibalik visualisasi yang menarik, tentu fungsi-fungsi fitur ini harus didukung oleh engine yang baik pula agar dapat berjalan

sebagaimana direncanakan. Perancangan engine ini kemudian menjadi langkah berikutnya dalam proses penciptaan website.

CMS dengan aktivitas yang pendek dengan melewati proses penting penciptaan yaitu membangun landasan pemikiran visual, akan mengarahkan desainer kedalam pembangunan visual website yang monoton. Penggunaan variasi *template* seperti halnya yang dilakukan oleh CMS Joomla hanya bekerja pada dua prinsip desain tata letak dan kombinasi warna, hal inipun terbatas dalam kebebasan pemanfaatan ruang.

## Daftar Pustaka

Addey, Dave, PhilSuh, David Thiemecke, James Ellis, 2003, *Content Management Systems*, Apress Glasshaus, New York.

Baird, Jason, 2007, *The Principles of Beautiful Web Design*, Site Point, Canada.

Djelantik, 1999, *Estetika Sebuah Pengantar*, MSPI, Jakarta.

Goin, Linda, 2005, *Design for Web Developers: Colour and Layout for the Artistically Overwhelemed*, www.dmxzone.com, Netherlands.

Hunt, Ben, 2008, *Save The Pixel, The Art of Simple Web Design*, www.savethepixel.org.

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.

Suprpto, Tommy, Drs., 2009, *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*, Media Presindo, Jakarta.

Sachari, Agus, 2002, *Estetika Makna, Simbol dan Daya*, ITB, Bandung.

Vaughan, Tay, 2008, *Multimedia: Making It Work*, Mac. Graw Hill, New York.

Wiryanto, 2004, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Grasindo, Jakarta.

