

PELESTARIAN *CICING KACANG* MELALUI MEDIA WEBSITE

Agung Eko Dhananjaya, S.Ds, Dr. I Nyoman Suardina, S.Sn., M.SnD,
Drs. I Ketut Muka P, M.Si

Institut Seni Indonesia Denpasar
Jln. Nusa Indah Denpasar 80235
Agungekodhananjaya@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi masa kini menghadirkan jawaban atas permasalahan yang dialami oleh masyarakat. Kemudahan akses akan informasi melalui media internet kini bisa dirasakan hingga pelosok daerah. *Cicing kacang* sebagai inspirasi penciptaan karya bersumber dari latar belakang yang kompleks. Selain terdapat kedekatan budaya, permasalahan yang muncul seperti kurangnya minat masyarakat untuk memelihara, perkembangbiakan tidak terkontrol hingga permasalahan penyakit juga memberikan sebuah pemahaman bahwa *cicing kacang* harus dilestarikan.

Rumusan masalah pada karya ini adalah bagaimana wujud implementasi desain website pelestarian *cicing kacang*?, Bagaimana tahapan perancangan komunikasi visual pelestarian *cicing kacang* melalui media website?, Dan apa makna yang terkandung dalam website pelestarian *cicing kacang*? Dengan tujuan untuk mengetahui, memahami dan merancang media informasi yang tepat mengenai pelestarian *cicing kacang*, memahami dan mengembangkan ilmu serta wawasan tentang tahapan perancangan website sebagai media informasi, dan memberikan kontribusi bagi keberhasilan pelestarian *cicing kacang*.

Penciptaan ini menggunakan metode black box dengan tahapan penciptaan website oleh Mark Boulton yaitu pengarahan, analisa dan inspirasi, konsep, solusi dan produksi. Dengan perwujudan 6 (enam) media yaitu website sebagai media utama, poster, mini banner, roll banner, dan *dogtag* sebagai media pendukung. Adapun wujud implementasi desain diciptakan menggunakan teori simulasi, teori desain komunikasi dan prinsip desain. Elemen visual yang tersusun dalam penciptaan ini dimaknai sebagai sebuah semangat perjuangan dari keterpurukan *cicing kacang* agar memperoleh jalan terang dan hasil yang baik. Hal ini kemudian menjadi penentu bahwa penciptaan karya pelestarian *cicing kacang* melalui media *website* dapat dikatakan berhasil untuk menjawab persoalan persoalan *cicing kacang* selama ini.

Kata Kunci : Teknologi, Website, *Cicing Kacang*,

Abstract

Technological nowadays presents answers to all problems experienced by the community. The ease of access to information through internet can now be felt even in remote areas. *Cicing Kacang* as an inspiration for the creation of this project comes from a complex background. In addition to the cultural closeness, problems such as lack of community interest to maintain, uncontrolled breeding to disease problems also provide an understanding that *cicing kacang* must be preserved.

Form of the problem was formulated to how the implementation of website design *cicing kacang* preservation? What is the stage of designing visual communication for *cicing kacang* preservation through the media website? With the aim of knowing, understanding and designing the right information media regarding *cicing kacang* preservation, understanding, developing knowledge and insight into the stages of website design as an information medium, and contributing to the successful preservation of *cicing kacang*.

This artwork uses a black box method with the stage of creating a website by Mark Boulton namely briefing, analysis and inspiration, concepts, solutions, and production. With the realization of 6 (six) media namely the website as the main media, posters, mini banners, banner roll, and dogtag as supporting media. The implementation of the design was created using simulation theory, communication design theory and principles design. The visual elements arranged in this creation are interpreted as a spirit of struggle from the deterioration of *cicing kacang* to get a bright path and good results. This determines that the creation of *cicing kacang* preservation works through the media website can be said to be successful in answering the problem of *cicing kacang*.

Keyword: Technology, Website, *Cicing kacang*

PENDAHULUAN

Teknologi pada masa ini menuntut manusia untuk mampu beradaptasi dan berfikir lebih maju demi meningkatkan kesejahteraannya. Perkembangan teknologi ini tidak terlepas dari peranan media komunikasi sebagai salah satu media yang mampu memberikan penjelasan dan informasi yang dibutuhkan manusia. Perkembangan teknologi juga menghasilkan berbagai macam media komunikasi yang terus mengalami pembaharuan. Internet sebagai media baru yang berkembang dewasa ini memiliki porsi yang cukup signifikan bagi persebaran informasi dalam masyarakat.

Media internet sebagai salah satu media komunikasi yang memiliki kemudahan akses menjadi salah satu media yang paling sering digunakan pada masa ini. Internet sendiri merupakan sebuah jaringan komputer yang pada awalnya dibangun untuk tujuan militer untuk mengatasi masalah apabila terjadi serangan nuklir pada tahun 1969. Dalam internet pula kita mengenal adanya Website. Website adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Perkembangan teknologi yang memudahkan kehidupan manusia inilah yang kemudian menjadi sebuah primadona baru dikalangan masyarakat. Namun disisi lain, perkembangan teknologi juga memberikan dampak negatif bagi keberlangsungan hidup alam dan manusia. Manusia pada zaman dahulu mampu hidup berdampingan dengan hewan, namun seiring perkembangan banyak hewan yang akhirnya punah karena ketidakmampuan manusia untuk tetap berusaha hidup beriringan dengan alam.

Salah satu permasalahan lainnya mengenai hubungan manusia dan hewan terlihat pada kehidupan anjing. Anjing merupakan hewan sosial, terdapat

kedekatan emosi, perilaku dan adanya insting yang menyebabkan anjing bisa dilatih, bermain dan tinggal bersama manusia. Sifat, kesetiaan, dan pengabdian yang ditunjukkan sangat kental dengan konsep cinta dan persahabatan.

Anjing Kampung atau *cicing kacang*, merupakan anjing mogrel yaitu jenis anjing campuran dari berbagai jenis anjing yang sulit ditelusik lagi jenis keturunannya. Jenis anjing ini hidup di seluruh bagian Asia Tenggara. Gusti Ngurah Bagus dalam seminar bertajuk "Kajian tentang anjing Bali: Genetika, Kebudayaan, Penyakit Zoonosis, dan Kesehatan masyarakat di Universitas Udayana pada hari jumat 31 April 2017 dalam Kompas.id (Kompas.com, 2017) menyebut anjing jenis ini termasuk anjing lokal Bali seperti halnya anjing Kintamani. Di Bali, *cicing kacang* yang juga berarti anjing Bali (*cicing* Bali) ini memiliki fungsi sosial budaya untuk mendukung upacara keagamaan serta masuk dalam klasifikasi anjing tradisional Bali yang disebut dalam lontar *Carcan Asu*.

Dalam perkembangan masa kini, keadaan *cicing kacang* mulai mengalami masa memprihatinkan. Bali sebagai destinasi wisata yang menganut ideologi *tri hita karana* sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Bali nomor 2 Tahun 2012 tentang Kepariwisata budaya Bali. Pada hakikatnya merupakan konsep yang menekankan tiga hubungan manusia dalam kehidupan di dunia. Ketut Wiana (2004:141) menjelaskan bahwa ketiga hubungan itu meliputi hubungan manusia-Tuhan (*parhyangan*), manusia-manusia (*pawongan*), dan manusia-lingkungan alam (*palemahan*). Setiap hubungan memiliki pedoman hidup menghargai sesama aspek sekelilingnya. Prinsip pelaksanaannya harus seimbang, selaras antara satu dan lainnya.

Dalam konteks pelestarian *cicing kacang*, salah satu cara yang dapat dilakukan sebagai pemecahan masalah *cicing kacang* adalah mengoptimalkan penggunaan website dan sosial media dengan perwujudan implementasi desain

sehingga sebaran informasi dapat dicapai lebih luas.

Perwujudan implementasi desain karya dalam bentuk digital dilakukan mengingat website sebagaimana diketahui, merupakan jaringan maya yang tidak memiliki wujud fisik. Web sebagai salah satu media yang bersumber dari internet melakukan perpindahan data dalam susunan kode dan bahasa antara satu perangkat komputer dan perangkat komputer lainnya dalam jaringan yang sama. Karya yang dibuat dalam bentuk digital ini diolah menggunakan aplikasi grafis yang kini tersedia pada perangkat komputer dan kemudian mensimulasikan bentuk visual karya untuk kemudian dipublish pada media media yang dibutuhkan. Dengan demikian, penggunaan teori simulasi erat kaitannya dengan perancangan karya website dan media pendukungnya.

Perwujudan *website* sebagaimana tujuannya sebagai media pelestarian dan informasi *cicing kacang* haruslah dirancang dengan memperhatikan teori desain yang berlaku. Implementasi desain sebagai perwujudan karya dalam hal ini dilakukan untuk menggugah dan menampilkan informasi dengan memperhatikan kebutuhan pengguna. Hal ini berkaitan dengan pengalaman pengguna dan antar muka yang nantinya akan mempengaruhi kenyamanan penggunaan website secara menyeluruh dalam jangka waktu yang lama. Penggunaan prinsip desain seperti kesatuan, keberagaman, keseimbangan, ritme, keserasian, proporsi, skala, dan penekanan, juga teori desain komunikasi visual seperti identitas visual, media, ilustrasi, warna, teks, dan tipografi wajib diperhatikan untuk menghasilkan desain yang baik dan memiliki nilai estetis.

Website sebagai media komunikasi visual tidaklah dibuat dengan sembarangan. Perlu adanya tahapan yang tepat guna menghasilkan website yang efisien baik dalam konten maupun navigasinya. Tahapan tahapan ini sebisa mungkin dapat melingkupi keseluruhan proses perancangan website mulai dari analisa hingga proses realisasi website.

Hal ini berperan sangat Penting untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat maupun pencipta seni rupa dan desain bahwa penciptaan karya seni memiliki tahapan kerja dengan riset dan filosofi ataupun pemaknaan tertentu secara akademik. Bukan karya yang dibuat tanpa nilai akademik dan sekedar dibuat tanpa perhitungan.

Tanpa adanya tahapan yang tepat dalam pengembangan website, bisa saja website yang dihasilkan tidak memiliki informasi yang lengkap atau membingungkan bagi penggunaannya. Seperti misalnya website tidak memiliki alur informasi yang jelas, penggunaan unsur visual yang tidak sinkron, penempatan konten dan menu yang tidak konstan, hingga isi konten dalam bentuk teks dan ilustrasi yang tidak termaknai dengan baik oleh pengguna website itu sendiri. Selain itu, tampilan dalam bentuk visual dan informasi yang terdapat di dalamnya akan terkesan tidak konsisten dan acak.

Website selain sebagai media komunikasi yang menitik beratkan pada tampilan visual dan informasi, haruslah memiliki makna sesuai konsep dan tujuan penciptaannya. Pemaknaan ini penting mengingat website pelestarian *cicing kacang* ini memiliki tujuan sebagai media penggugah dan pusat informasi mengenai permasalahan yang dialami oleh *cicing kacang* itu sendiri. Pemaknaan ini tentu saja dapat dinilai secara personal oleh pengguna sehingga nantinya diharapkan dapat memberikan efek emosional sesuai dengan tujuan perancangan website per halamannya. Pemaknaan ini dapat dilakukan dengan menghadirkan simbolisasi berupa icon, penggunaan warna, teks, tipografi dan ilustrasi yang tepat sesuai dengan konsep *simple, clean, informatif*.

Website informasi pelestarian *cicing kacang* dan media pendukungnya penting untuk direalisasikan. Mengingat dalam penerapannya, sangat menunjang pemahaman dan pelestarian *cicing kacang* yang dewasa ini mengalami kondisi memprihatinkan. Website dan media pendukung yang dirancang harus mampu

memberikan informasi dengan visi *rescue*, *adopt* dan *steril* dengan tambahan informasi bagaimana merawat *cicing kacang* tersebut. Penggunaan desain yang baik sesuai dengan konsep dan alur sebaran informasi juga penting untuk diperhatikan. Hal ini berguna bagi masyarakat agar mampu mendapatkan informasi yang cepat dan tepat.

PROSES PENCIPTAAN

Proses kreatif pada penciptaan karya *cicing kacang* dimulai dari menggali permasalahan yang ditemui dimasyarakat, permasalahan yang ada kemudian dirangkum dan dipertajam sehingga menghasilkan permasalahan utama pada *cicing kacang* yaitu kurangnya pemahaman masyarakat mengenai cara memelihara *cicing kacang* agar tidak kalah menarik dibandingkan dengan anjing ras lainnya.

Permasalahan ini kemudian diarahkan untuk memperoleh solusi yang bisa dengan mudah diserap oleh masyarakat. Penggunaan teknologi terbaru seperti internet dipilih karena teknologi ini mampu memberikan akses informasi yang luas dan tidak terbatas baik ruang, jarak, maupun waktu. Hal ini sesuai dengan bidang ilmu perancangan yang menggunakan teknologi internet seperti website dalam karya karyanya.

Website tidak hanya berisi informasi, unsur seni dihadirkan kedalamnya sebagai penggugah rasa dan memudahkan informasi bisa diterima oleh masyarakat. Unsur seni yang dalam hal ini lebih condong pada seni rupa desain komunikasi visual dihadirkan melalui ilustrasi, video, teks, warna, dan tipografi. Unsur unsur ini kemudian disusun sedemikian rupa menggunakan metode dan teori desain sehingga menghasilkan sebuah karya desain website informatif *cicing kacang*.

Hasil dari desain yang ada kemudian diolah kembali kedalam bentuk bahasa html (*hyper teks markup language*) dan css (*cascade style sheet*). Kedua bahasa ini merupakan bahasa standar pemrograman website yang digunakan diseluruh dunia. Bahasa ini

mentrasformasikan data tulisan kedalam unsur visual yang kemudian diakses oleh browser penerima atau masyarakat yang mengakses website.

Tahapan kreatif ini kemudian menghasilkan beberapa file terstruktur yang kemudian diupload kedalam *hosting* atau penyimpanan data online melalui internet yang kemudian disambungkan ke domain sebagai pemicu akses dari data data tersebut. Apabila semua tahapan telah terlaksana dengan benar, maka website yang sudah online dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

TAHAPAN PENCIPTAAN

Mark Boulton dalam bukunya *Designing for the Web* (2014:45) membagi tahapan perancangan webiste menjadi 5 tahapan yaitu.

1 Pengarahan (*The Brief/briefing*)

Tahapan ini merupakan tahapan awal yang pada dasarnya adalah merumuskan permasalahan dan intruksi antara perancangan website dengan narasumber atau dalam penciptaan ini sebagai BPC dan BAWA. Permasalahan mengenai *cicing kacang* yang ada dijabarkan dengan mendetail berikut instruksi bagaimana cara cara yang tepat untuk menjawab permasalahan tersebut. Pada tahapan ini, pembahasan mengenai masalah belum menyangkut pada proses desain. Tapi lebih kepada bagaimana sebuah masalah dapat teratasi dengan spesifikasi teknis, skala website, pola kreatif dan pengelompokkan ide.

Pada tahapan ini, untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan perancangan, dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa Observasi, Wawancara, Kepustakaan dan Dokumentasi

2 Analisa dan Inspirasi (*Research and Insight*)

Pada tahapan ini, informasi yang sudah terhimpun melalui tahapan pertama dilanjutkan dengan proses analisa dan pencarian sumber inspirasi karya. Pada tahapan ini referensi, kajian dan riset yang ada dirangkum untuk mengukuhkan

bagaimana impresi halaman terhadap pengguna, bagaimana susunan informasi yang ingin ditampilkan, berapa banyak target akses halaman per periode hingga bagaimana bentuk sistem yang digunakan dalam pengolahan data website.

Masalah dan asumsi yang menjadi landasan ide penciptaan karya sebagaimana dijelaskan pada latar belakang kemudian dikelompokkan menjadi beberapa sub menu dan akhirnya menghasilkan menu utama. Penentuan menu utama melalui pengelompokan sub menu ini dihadirkan sebagai jawaban atas permasalahan dan fenomena yang terjadi di masyarakat berkaitan dengan *cicing kacang* di Bali.

3 Konsep (*Idea Generation*)

Tahapan *Idea generation* secara garis besar merupakan tahapan merancang aspek estetis dari perancangan yang akan diwujudkan. Pemahaman mengenai permasalahan yang menjadi dasar penciptaan serta menentukan tujuan dan target sasaran sangatlah penting dalam merumuskan karya yang mampu menjawab permasalahan yang ada. Untuk mencapai hal tersebut diawali dengan proses *brainstorming* atau *mind mapping* yang berarti proses penggunaan *brain to storm* permasalahan kreatif yang menempatkan bagian bagiannya mengarah ke obyek yang sama (Osborn 1963:27) fungsi utama dalam *brainstorming* adalah menemukan kata kunci yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam perancangan media dan konsep dalam desain.

Konsep desain *Simple Clean Informatif* atau dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai sederhana bersih dan informatif ini diambil dengan pendekatan bidang ilmu perilaku konsumen (*consumer behavior*) yang mempelajari bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih, membeli, memakai serta memanfaatkan suatu produk dalam rangka memuaskan kebutuhan dan hasrat mereka (Morissan, 2010:83).

Simple Clean Informatif sebagai konsep dalam penciptaan ini apabila

dijabarkan satu persatu memiliki arti simple atau sederhana, dalam arti setiap desain komunikasi yang dibuat nantinya akan menampilkan kesan sederhana yang dihadirkan dengan penggunaan teks dan gambar yang tidak terlalu banyak. Konsep simple dihadirkan mengingat website sebagai media utama penciptaan memiliki kemudahan akses, yang artinya bisa diakses dimana dan kapan saja, berbeda dengan media seperti poster atau flyer yang memiliki tenggat waktu tertentu.

Konsep pada penciptaan ini diimplementasikan kedalam 6 (enam) media desain komunikasi visual yang terdiri dari website sebagai media utama, dan media penunjang berupa konten media sosial yang ditempatkan pada instagram, *dogtag*, poster, mini banner dan rollbanner. Pada media cetak yang digunakan sebagai pendukung, ditempatkan barcode dalam ukuran yang sesuai agar dapat terlihat dan mudah diakses melalui perangkat mobile. Penempatan barcode pada media ini dimaksudkan agar pengguna atau masyarakat dapat men-*scan* barcode yang ada pada media dan tersambung pada penjelasan detail pada media website sebagai media utama.

4 Solusi (*Design and Solution*)

Tahapan ini merupakan lanjutan yang diperoleh melalui tahapan ide. Pada tahapan ini, bersama dengan hasil olah instruksi dan data, proses dilanjutkan dengan menuangkan konsep baik berupa konsep artistik, tata kelola penempatan elemen grafis, perwujudan karya secara menyeluruh dan finalisasi karya sebelum diluncurkan kepada masyarakat.

Tahapan *solution* dalam penciptaan ini perancang membagi menjadi 2 bagian.

a. Desain

Tahapan ini merupakan tahapan realisasi sketsa yang telah dibuat dalam tahapan konsepsi. Pada tahapan ini digunakan aplikasi grafis untuk menyusun letak elemen grafis berupa teks, ilustrasi, warna dan lain sebagainya. Kajian visual yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya menjadi titik ukur dalam

merumuskan tata letak yang sesuai dengan informasi pada masing-masing halaman.

Desain web adalah seni dan proses dalam menciptakan halaman web tunggal atau keseluruhan dan bisa melibatkan estetika dan seluk beluk mekanis dari suatu operasi situs web walaupun yang utama memusatkan pada look dan feel dari situs web tersebut. (Suyanto, 2009:3).

Ada dasarnya, mendesain sebuah situs web menggabungkan desain dengan berbagai aspek baik itu teknologi informasi pemrograman, sastra, hingga psikologi. Teori desain digunakan dalam merumuskan bagaimana pola dan alur informasi yang seharusnya disertakan dalam website sehingga masyarakat mendapatkan kemudahan akses dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Penyusunan daftar menu, sub menu, pengelompokan artikel dan hal-hal kecil lainnya dapat berpengaruh pada sistem pencarian data yang nantinya juga akan berpengaruh pada ketersediaan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Penggunaan prinsip desain menjadi panduan dalam penyusunan desain web. Misalnya dalam suatu halaman, ditentukan titik fokus dari pembahasan dengan menempatkan warna atau ilustrasi yang mencolok, begitupun prinsip desain keseimbangan digunakan untuk menentukan posisi elemen grafis agar tidak timpang atau berat sebelah. Prinsip desain ini yang akan menentukan pola sebaran elemen grafis dalam setiap halaman.

b. Coding

Tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahapan desain. Di mana desain yang sudah selesai dan tidak mengalami perubahan kemudian direalisasikan kedalam bentuk bahasa HTML (*Hyper Text Markup Language*) yaitu bahasa programing dalam internet yang tersusun atas bantuan CSS (*Cascade Style Sheet*) dengan bantuan aplikasi penulisan code seperti adobe dreamweaver.

Pada dasarnya tahapan ini merupakan tahapan menyusun kembali data grafis pada tahapan desain ke dalam bentuk tulisan atau teks html yang

kemudian divisualkan kembali oleh browser sebagai bentuk grafis.

5 Produksi (*Production*)

Tahapan ini sebagai tahapan akhir penciptaan sebuah karya merupakan tahapan dimana karya tersebut ditampilkan kepada masyarakat luas. Dalam Desain Komunikasi Visual, proses ini merupakan proses penyajian karya dalam bentuk fisik yang kemudian didistribusi sesuai dengan target yang diinginkan.

Pada penciptaan ini, desain web yang sudah dibuat kemudian diupload ke dalam penyimpanan online yang disebut dengan *Hosting*. Kemudian oleh hosting dikaitkan dengan *domain* atau alamat website. Namun proses ini tidak berhenti sampai pada tahapan realisasi. Tahapan selanjutnya dalam produksi ada pada tahapan pemeliharaan atau *maintenance*. Tahapan ini dilakukan untuk menanggulangi kerusakan website berupa bug atau serangan hacker.

WUJUD, DAN DESKRIPSI KARYA

1. Website

Dalam perwujudan visualnya, *website* yang dibuat dirancang melalui 5 tahapan berupa tahapan pengarahan (*brief*), analisa dan inspirasi (*research and insight*), konsep (*idea generation*), solusi (*design and solution*) dan produksi (*production*). Kelima tahapan ini dilakukan untuk merangkum keseluruhan proses penciptaan dengan konsep *simple clean informatif*. Konsep ini dihadirkan melalui penggunaan unsur visual seperti warna, teks, tipografi, dan ilustrasi. Sehingga keseluruhan unsur visual yang dibuat mampu mewakili tujuan perancangan *website*.

Simulasi website *cicing kacang* menggunakan bahasa pemrograman *hyper teks markup language* atau yang dikenal dengan *HTML* dengan variasi visual melalui *cascade style sheet* atau *CSS*. Yang jika dianalogikan pada manusia, *file HTML* merupakan tubuh telanjang manusia yang terdiri dari badan, kepala, kaki dan tangan yang memiliki fungsi

masing masing tetapi tetap menjadi satu kesatuan. Sedangkan *file CSS* berfungsi sebagai pakaian yang memberikan tambahan aksesoris yang memiliki nilai estetis.

Bahasa *HTML* dan *CSS* pada penciptaan ini ditulis melalui aplikasi pengolahan *code Adobe Dreamweaver CC 2017*. Proses penulisan disinkronkan dengan tampilan yang dihasilkan pada *browser* untuk memudahkan perbaikan apabila terjadi kesalahan pengkodean. *CSS* digunakan untuk membentuk unsur visual berupa warna, jenis huruf, bentuk dan hal lain. Kemudian pada pengkodean *HTML* dapat dipanggil dan ditempatkan pada posisinya.

Identitas visual dalam karya dilakukan dengan menggunakan unsur visual yang seragam baik bentuk website, warna, penempatan menu dan ilustrasi utama, tipografi dan *footer* untuk menciptakan kesan kesatuan dan ritme dalam karya. Tipografi pada karya sangat penting diperhatikan untuk memberikan nilai estetika. Tipografi atau *font* yang digunakan dalam penciptaan ini adalah jenis huruf *raleway*. *Raleway* adalah jenis huruf *sans serif* yang dibuat oleh Matt McInerney dengan 9 variasi ketebalan. (<https://fonts.google.com/specimen/Raleway?selection.family=Raleway>). Penggunaan tipografi jenis *sans serif* dimaksudkan untuk memudahkan pengguna web membaca dan memahami susunan kata yang tertera sehingga tidak terdapat kesulitan dalam mencerna informasi yang terdapat di dalamnya. Hal ini sesuai dengan konsep *simple* yang berarti sesuatu yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, Penggunaan tipografi yang seragam pada keseluruhan media juga akan memudahkan pengguna atau penikmat dalam mengenali dan mengidentifikasi karya diantara karya website maupun media pendukung lainnya.

Dari segi visualnya, unsur warna juga dapat memberikan pemaknaan psikologis terhadap penikmatnya. Pemilihan warna dalam penciptaan ini secara simbolik diartikan sebagai perlawanan terhadap keadaan yang

dialami oleh *cicing kacang* dewasa ini. Dalam penciptaan ini, terdapat 3 (tiga) warna yang menjadi warna utama dengan psikologis yang berbeda, hitam, merah dan putih.

Terkait warna yang diterapkan dalam penciptaan yakni hitam, merah, dan putih, penulis menggunakan makna psikologi warna oleh Monica. Monica (2011:1089-1092), menjelaskan bahwa ketiga warna tersebut memiliki psikologis warna yang berbeda satu sama lainnya. Hitam diasosiasikan sebagai malam, kematian dan misteri. Hal ini sesuai dengan makna simbolik dari keadaan *cicing kacang* yang mengalami permasalahan yang menuju pada kematian atau hilangnya *cicing kacang* dalam kehidupan masyarakat Bali.

Warna merah diasosiasikan sebagai api, darah dan sex, terdapat semangat, cinta, energi, antusiasme, kekuatan dan perlawanan yang diwakilkan melalui warna tersebut. Hal ini sejalan dengan makna simbolik penciptaan karya *website* pelestarian sebagai sebuah energi perlawanan terhadap penindasan yang dialami *cicing kacang* melalui wujud cinta dan semangat perubahan, untuk kehidupan *cicing kacang* yang lebih layak dan lebih baik.

Warna putih dalam penciptaan ini diasosiasikan sebagai sinar dan kemurnian. Terdapat makna kebajikan, kejujuran, kelembutan, kebersihan dan kesederhanaan yang terwakili oleh warna tersebut. Selain sebagai perwujudan konsep *simple* dan *clean* dalam penciptaan. Terdapat makna simbolik yang mengharapkan adanya nilai positif, titik terang dan dukungan masyarakat Bali secara menyeluruh terhadap perjuangan yang sudah dilakukan oleh berbagai pihak untuk pelestarian *cicing kacang*.

Penempatan teks juga tidak kalah penting dilakukan mengingat permasalahan utama dalam pelestarian *cicing kacang* terletak pada kurangnya informasi. Teks dihadirkan sebagai realisasi dari konsep *informatif* dimana teks nantinya diharapkan dapat memberikan edukasi dan pemahaman terhadap masyarakat mengenai hal hal

yang berkaitan dengan pelestarian *cicing kacang*. Penggunaan teks akan lebih mengarah kepada penjabaran informasi yang menyeluruh terkait tema pembahasan. Seperti pada halaman yang menjelaskan tentang penyakit, teks akan mengambil peranan sebagai informasi penyakit yang diderita oleh *cicing kacang*, sedangkan pada halaman *contact*, teks akan berperan sebagai informasi alamat, informasi peta dan lain sebagainya.

Perancangan karya website juga tidak terlepas dari penggunaan prinsip desain pada masing-masing halaman yang dibuat. Prinsip desain ini dihadirkan dalam bentuk kesatuan unsur karya dalam visual, keberagaman dalam tata letak dan penempatan teks, keseimbangan pada tata letak halaman sesuai ukuran atau dimensi layar pengguna, irama pada pengulangan bentuk dan animasi gerak pada ilustrasi maupun teks, keserasian antara karya per masing-masing halaman, proporsi tampilan ilustrasi pada layar yang berbeda dimensi, dan skala pada masing-masing konten sesuai dengan titik fokus yang ingin dihadirkan pada halaman. Hal ini dilakukan untuk menjaga kesesuaian desain dengan konsep *simple, clean, informatif* dan tujuan perancangan karya sebagai media pelestarian *cicing kacang*.

Terdapat setidaknya 7 (Tujuh) halaman utama yang dihadirkan dalam website pelestarian *cicing kacang* ini. Ketujuh halaman tersebut berupa halaman awal (*home*), sejarah (*story*), adopsi (*adopt*), penyakit (*disease*), FAQ, (*Frequently Ask Question*), *steril*, dan kontak (*contact*). Masing-masing halaman memiliki tujuan yang berbeda sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Adapun bagian-bagian halaman pada website dijelaskan sebagai berikut.

Homepage/Home

Halaman *home* merupakan halaman index atau halaman awal yang akan ditampilkan pada browser ketika mengakses domain *cicingkacang.com*. Pada tampilan halaman *homepage* terdapat cuplikan informasi berupa menu sejarah *cicing kacang*, mengapa harus dilestarikan, dan apa yang harus dilakukan

yang sebenarnya terdapat pada halaman *story*. Selain itu terdapat pula cuplikan informasi dari halaman *adopt* berupa list 4 (empat) profile *cicing kacang* adopsi terbaru.

Penempatan cuplikan informasi pada halaman tersebut selain dapat memberikan pemahaman kepada pengguna mengenai isi *website*, juga dimaksudkan untuk memudahkan pemberian informasi terkini mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelestarian *cicing kacang*. Selain itu, dengan menempatkan list adopsi *cicing kacang* terbaru pada halaman awal, diharapkan informasi mengenai kebutuhan akan adopsi *cicing kacang* dapat tersampaikan dengan cepat dan mudah terlihat.

Pada tampilan halaman *home*, posisi masing-masing elemen ditempatkan sesuai dengan konsep awal. Ada 5 (lima) bagian pada halaman ini, yaitu bagian menu, *slider* ilustrasi, *sub-menu story*, profile *cicing kacang* terbaru dan *footer*. Menu ditempatkan pada bagian kanan atas untuk memudahkan pengguna mengakses setiap menu dengan cepat. Ilustrasi pada halaman *home* menggunakan ilustrasi fotografi dengan gerakan atau animasi dan teks yang berbeda disetiap gambarnya.

Penggunaan ilustrasi *cicing kacang* yang memiliki animasi gerak beserta teks pendukung dilakukan untuk memberikan arahan dan nilai simbolik mengenai permasalahan yang dialami *cicing kacang* saat ini. Selain itu, penggunaan animasi gerak pada ilustrasi dan teks dapat memberikan kesan *website* yang dinamis dan tidak monoton.

Warna yang digunakan menerapkan paduan ketiga warna yang telah dijelaskan sebelumnya. Warna merah ditampilkan pada ilustrasi utama atau slide gambar dengan posisi ditengah dengan bentuk sapuan kuas. Hal ini sebagai simbol melukiskan perjuangan dari keadaan *cicing kacang* saat ini.

Story

Story merupakan halaman kedua pada *website* yang menjelaskan 3 (tiga) sub-menu yaitu sejarah *cicing kacang*, mengapa harus dilestarikan, dan apa saja

yang harus dilakukan untuk melestarikannya. Terdapat 6 (enam) bagian pada halaman ini yaitu menu, ilustrasi utama, teks penjelasan *cicing kacang*, *sub menu*, *quotes* dari pencinta anjing dan *footer*.

Penempatan menu masih serupa dengan penempatan pada halaman *home*. Hal ini dilakukan agar tidak membingungkan pengguna. Mengingat letak menu yang berubah ubah dapat menimbulkan rasa tidak nyaman dan mengurangi kemudahan dalam mengakses *website*. Ilustrasi yang digunakan pada halaman ini adalah ilustrasi fotografi yang menampilkan gambar *cicing kacang* sebagai ide dari penciptaan ini. Sedangkan teks menjelaskan mengenai *cicing kacang* sebagai ide penciptaan karya. Begitupun pada bagian *quotes*, teks dihadirkan dengan animasi gerak yang menampilkan kata kata penyemangat atau ajakan untuk melestarikan *cicing kacang*.

Titik fokus sebagaimana dijelaskan dalam prinsip desain pada halaman ini terletak pada informasi yang menjelaskan tentang sejarah *cicing kacang*, mengapa harus dilestarikan, dan apa yang harus dilakukan untuk mendukung kegiatan tersebut. Keseimbangan yang juga merupakan bagian dari prinsip desain ditampilkan dengan membagi informasi tersebut menjadi 3 (tiga) buah sub menu dengan skala dan proposorsori yang serupa.

FAQ

Halaman FAQ atau *Frequently Ask Question* adalah halaman yang dibuat untuk memberikan pemahaman atau jawaban dari hal hal yang sering ditanyakan oleh masyarakat. Halaman ini memiliki 4 (empat) bagian yaitu menu, ilustrasi utama, daftar pertanyaan dan *footer*. Daftar pertanyaan dibuat dalam bentuk list dengan animasi gerak turun. Untuk mempermudah pemahaman pengguna mengenai tampilan teks dalam bentuk animasi gerak menurun pada halaman ini, ditempatkan simbol ">" sebagai penanda makna untuk mengklik list pertanyaan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi tampilan teks yang terlalu menumpuk sehingga informasi yang

terdapat pada halaman terbaca dengan baik.

Dari prinsip desainnya, titik fokus pada halaman ini diarahkan kepada daftar pertanyaan yang tertera pada bagian konten. Penempatan teks sebagai visual dan konten pada penciptaan juga menampilkan prinsip desain irama dengan pengulangan bentuk dan warna. Hal ini diharapkan dapat menciptakan kesatuan unsur visual dan keserasian antara masing masing unsur visual.

Adopt

Halaman *adopt* atau adopsi merupakan halaman yang dibuat untuk menampilkan profile *cicing kacang* yang dapat diadopsi oleh pengguna yang tertarik. Terdapat 4 (empat) bagian di dalam halaman ini yaitu bagian menu, ilustrasi utama, profile *cicing kacang* dan *footer*. Profile *cicing kacang* dihadirkan berupa ilustrasi fotografi yang apabila dihover atau posisi mouse sedang berada diatas ilustrasi/gambar maka ilustrasi akan melakukan animasi warna menuju hitam dan menampilkan nama dan umur dari *cicing kacang* yang dimaksud.

Selanjutnya, ketika pengguna mengklik ilustrasi *cicing kacang* yang muncul pada halaman tersebut, pengguna akan dibawa pada halaman berikutnya yang menjelaskan data *cicing kacang* lengkap dengan foto terbaru *cicing kacang* tersebut. Pada halaman detail adopsi ini, pengguna dapat melihat nama, jenis kelamin, umur dan deskripsi singkat mengenai *cicing kacang* yang dimaksud.

Titik fokus pada kedua halaman ini adalah informasi mengenai *cicing kacang* yang di adopsikan. Penempatan informasi ini dilakukan dengan memberikan perbandingan skala antara ilustrasi fotografi dari *cicing kacang* dengan teks informasi lainnya. Skala antar elemen visual ini juga dilakukan dengan pertimbangan keseimbangan dan kesatuan prinsip desain.

Desease

Halaman *Desease* atau penyakit dalam *website* menampilkan kumpulan artikel mengenai penyakit yang dapat

menyerang *cicing kacang* dan bagaimana cara mencegahnya. Terdapat 5 (lima) bagian pada halaman ini, yaitu menu, ilustrasi utama, *infografis* penyakit, list artikel penyakit dan *footer*. Pada bagian *infografis* penyakit, terdapat 2 (dua) buah *infografis* yang menjelaskan mengenai jumlah penyakit yang bisa menyerang *cicing kacang* dan *infografis* yang menjelaskan kelompok penyakit yang paling sering menyerang *cicing kacang*. Ilustrasi pada halaman ini menggunakan ilustrasi fotografi dan ilustrasi gambar tangan secara digital yang dibuat menggunakan aplikasi *procreate*.

Steril

Halaman steril pada *website* dihadirkan untuk menjelaskan manfaat sterilisasi pada *cicing kacang*. Halaman ini dibuat dalam bentuk artikel dengan penggunaan ilustrasi yang menampilkan kegiatan sterilisasi dan tampilan *cicing kacang* yang bahagia. Hal ini untuk membuat efek psikologis yang menyatakan bahwa *cicing kacang* yang telah disteril lebih sehat dan bahagia.

Contact

Halaman *contact* diwujudkan sebagai halaman yang memuat informasi alamat dan nomer *telephone* yang dapat dihubungi oleh pengguna untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai pelestarian *cicing kacang*. Halaman ini memiliki 5 (lima) bagian, yaitu menu, ilustrasi, informasi kontak, map dan *footer*. Pada informasi kontak terbagi menjadi 2 (dua) buah bagian yaitu teks informasi alamat dan *form* email. *Form* email digunakan untuk berinteraksi lebih lanjut melalui email yang terhubung dengan *account* email pengguna.

Media Pendukung

Selain *website* sebagai media utama dalam penciptaan ini, terdapat setidaknya 5 (lima) media lain yang ditujukan untuk mendukung penggunaan dan memunculkan ketertarikan masyarakat untuk mengakses *website*. Media tersebut seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya berupa konten media sosial (*instagram*),

poster, *mini banner*, *roll banner*, dan *dogtag*.

Konten Media Sosial (Instagram)

Instagram sebagai sebuah platform sosial media yang berkembang cukup pesat dewasa ini dipilih mengingat kemudahannya dalam membagikan informasi secara publik. Medium pada media ini berupa sebuah akun *instagram* dengan username *@cicingkacangbali*. Konten post berupa ilustrasi dan teks disimulasikan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC 2017 dengan ukuran 1:1 atau yang biasa disebut sebagai *square layout*. Sedangkan konten dalam bentuk *story* disimulasikan dengan aplikasi grafis Adobe Photoshop CC 2017 dengan ukuran 9:16.

Konten disimpan dalam format JPG dan dipindahkan secara digital melalui perangkat *smartphone* yang kemudian diupload pada akun *@cicingkacangbali* dengan penambahan *caption* yang sesuai dengan ilustrasi yang diupload. Selain penambahan *caption*, penggunaan *hashtag* juga diperlukan untuk memudahkan pengguna mengklasifikasikan informasi yang ada. Sebagai contoh apabila dalam postingan tersebut merupakan informasi mengenai adopsi *cicing kacang*, maka *hashtag* yang dihadirkan berupa *#adopsicicingkacang*. Begitupun jika postingan memuat informasi mengenai penyakit, maka *hashtag* yang dihadirkan berupa *#penyakitcicingkacang*. Konten yang sudah diposting kemudian dapat diakses oleh pengikut akun sosial media dan dapat *direpost* atau diposting ulang oleh pengguna lainnya dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga.

Adapun dalam penciptaan ini, terdapat beberapa klasifikasi konten yang berbeda dengan sasaran yang berbeda. Klasifikasi konten ini dimaksudkan untuk memberikan informasi yang efisien bagi pengguna. Tanpa adanya klasifikasi konten, informasi yang diberikan akan bersifat umum dan tidak akan memberikan detail yang memadai bagi pengguna. Klasifikasi konten tersebut berupa konten reguler dengan tujuan sebagai pemancing interaksi dua Arah

antara pengguna atau masyarakat dengan media, konten adopt sebagai informasi adopsi, konten steril sebagai informasi steril, dan konten info sebagai media informasi.

Poster

Poster merupakan media komunikasi massal yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat dan impresif. Dibuat dengan ukuran besar di atas kertas untuk didisplay kepada khalayak. (Kustandi dan Sutjipto, 2011:50). Poster dalam penciptaan ini dibuat sebagai media penggugah agar pengguna yang melihat media tersebut berminat untuk mengakses *website* sebagai media utama.

Poster sebagai salah satu media cetak yang menjadi pilihan media pendukung pada penciptaan ini disimulasikan menggunakan bantuan software Adobe Photoshop CC 2017 dengan ukuran desain A3 atau 297mm x 420mm. Desain poster yang telah diselesaikan kemudian dicetak menggunakan medium kertas *Art Paper* dengan gramasi 210gsm. Penempatan media dilakukan dengan menempel bagian belakang poster dengan *double tape* dan merekatkannya dengan dinding/papan.

Penggunaan warna dan tipografi pada penciptaan karya poster masih menggunakan pemaknaan yang sama sesuai pembahasan sebelumnya. Sebagaimana dijelaskan diatas, penggunaan unsur visual yang sama akan memberikan nilai identitas visual yang nantinya akan memudahkan pengguna mengenali karya. Selain itu, pemaknaan yang sama juga memberikan pemahaman dan penekanan yang berulang mengenai permasalahan *cicing kacang* dimasa kini.

Poster pada penciptaan ini menggunakan ilustrasi *cicing kacang* ilustrasi utama. Ilustrasi *cicing kacang* yang terjaring dengan pasrah dilakukan secara berulang dalam setiap media selain untuk menciptakan ritme sesuai dengan prinsip desain, juga untuk memberikan pemaknaan simbol dan pengingat pentingnya kita sebagai manusia untuk ikut menjaga dan melestarikan *cicing*

kacang di Bali. Penggunaan teks “*ngiring lestariang cicing kacang*” ditempatkan untuk memberikan ajakan kepada masyarakat Bali yang melihat media untuk turut serta dalam kampanye pelestarian ini. Sedangkan barcode dengan tambahan teks “scan barcode untuk informasi lebih lanjut” digunakan untuk kemudahan akses pengguna terhadap *website* sebagai media utama.

Mini Banner

Mini banner merupakan salah satu media promosi yang berfungsi seperti poster, tetapi biasanya diletakkan di atas meja dan mempunyai rangka sendiri untuk berdiri (Ima Hardiman, 2006; 9). Banner diharuskan memiliki daya tarik sehingga pengguna ataupun penikmat mau untuk mencari informasi lebih detail tentang informasi yang dimuat dalam banner itu sendiri.

Mini banner dalam penciptaan ini merupakan media yang digunakan sebagai pendukung kegiatan interaksi publik yang berkaitan dengan pelestarian *cicing kacang*. Dibuat dengan bantuan software grafis Adobe Photoshop CC 2017 dengan ukuran desain 40cm x 25cm. Hasil cetak dalam bentuk lembaran dengan bahan *Art Paper* 260gsm kemudian diplong sebanyak 4 (empat) buah pada masing masing sisi sejauh kurang lebih 1cm mengarah ke dalam. Setelah itu, lembaran mini banner kemudian dikaitkan pada medium tiang penyangga plastik pada masing masing sisinya dan ditempatkan di atas meja atau *counter* pada kegiatan interaksi publik yang dilakukan.

Ilustrasi pada mini banner masih menggunakan ilustrasi yang sama dengan media lainnya sebagai penggugah dan pengingat keadaan *cicing kacang* yang dalam masa memprihatinkan. Informasi atau teks yang terdapat di dalamnya dirancang untuk memunculkan rasa penasaran, sehingga pengguna memiliki keinginan untuk mengakses *website* sebagai media utama. Sedangkan warna pada penciptaan mini banner tetap menggunakan warna hitam, Putih dan merah sebagai warna dasar penciptaan

seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya.

Prinsip desain ini dihadirkan dalam bentuk kesatuan unsur karya dalam visual dengan pengulangan ilustrasi, tipografi dan warna pada karya. Hal ini dilakukan untuk menjaga kesesuaian desain dengan konsep *simple, clean, informatif* dan tujuan perancangan karya sebagai media pelestarian *cicing kacang*

Roll Banner

Pengertian roll banner sebenarnya hampir sama dengan mini banner, keduanya merupakan media komunikasi yang memiliki rangka sendiri sehingga dapat berdiri. Namun perbedaannya terletak pada ukuran, letak dan jenis rangka. Jika pada mini banner berukuran kecil, diletakkan di meja dan memiliki rangka berbentuk "X", maka roll banner berukuran besar, diletakkan di lantai, dan memiliki sistem penunjang berbentuk roll tarik dengan penyangga kaki dan badan.

Serupa dengan mini banner, roll banner dalam penciptaan ini digunakan dalam kegiatan interaksi publik yang berkaitan dengan pelestarian *cicing kacang*. Ditempatkan pada lokasi strategis yang memudahkan penikmat untuk mengakses informasi yang terdapat didalamnya. Disimulasikan dengan bantuan software grafis Adobe Photoshop CC 2017 dengan ukuran desain 120cm x 60cm yang kemudian dicetak dengan teknik cetak digital print dengan bahan Albatros. Hasil cetak dalam bentuk lembaran kemudian dirangkai kedalam medium roll berbahan aluminium dengan kaki dan tiang sebagai penyangga. Penempatan media nantinya menyesuaikan pada letak kegiatan interaksi publik dengan tetap memerhatikan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi yang terdapat di dalamnya.

Informasi yang disampaikan dalam roll banner adalah ajakan untuk ikut melestarikan *cicing kacang* dengan tambahan informasi yang dapat diakses melalui barcode. Pada dasarnya, informasi yang ingin disampaikan oleh banner sama dengan informasi yang terdapat pada

poster. Hanya saja terdapat sedikit perbedaan susunan unsur visual dan dimensi media yang digunakan.

Begitupun dalam pemaknaan tanda semiotik dan prinsip desainnya, terdapat kesamaan pada poster mengingat penggunaan kedua media ini dilakukan sebagai ajakan agar pengguna atau penikmat karya tertarik untuk mengakses website.

Dogtag

Dogtag sebagai media cetak terakhir digunakan sebagai penanda nama pada kalung *cicing kacang* yang dipamerkan untuk adopsi. Visual pada dogtag berupa teks pembuka dan nama *cicing kacang* yang dipamerkan beserta barcode link yang jika diakses akan langsung tersambung pada profile *cicing kacang* dalam media *website*.

Disimulasikan menggunakan aplikasi grafis Adobe Illustrator CC 2017 dengan ukuran desain 5cm x 15cm yang hasil akhirnya berupa file pdf dan kemudian dieksekusi melalui teknik cetak digital printing dengan bahan *Art Paper* 260gsm. Hasil cetak dalam bentuk lembaran kemudian dipotong pada sisi yang telah ditentukan. Penempatan media dilakukan dengan bantuan tali yang diikatkan pada kalung atau leher *cicing kacang* sesuai nama dan jenisnya.

Dalam pemaknaan karya ini, tidak ditempatkan ilustrasi sebagaimana pada karya sebelumnya. Hal ini dikarenakan penyederhanaan unsur visual sesuai dengan konsep *simple*. Ini dilakukan mengingat dogtag sebagai karya tidak dilihat secara terus menerus dan hanya diakses ketika pengguna ingin mengetahui nama dan data *cicing kacang* yang dituju.

Titik fokus pada karya ini sesuai dengan prinsip desain terletak pada teks nama dan barcode. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan dimensi yang berbeda antara teks lainnya dengan teks nama. Dan penambahan elemen garis pada bagian bawah nya. Teks dalam karya ini dirancang untuk memberikan kesan akrab seolah *cicing kacang* berkenalan dan mengajak manusia untuk mengenalnya lebih lanjut. Ini dilakukan

untuk memberikan interaksi positif antara manusia dan *cicing kacang* sehingga muncul keinginan untuk mengadopsi *cicing kacang* tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Adapun dalam penciptaan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Perwujudan implementasi desain pada *website* dirancang dengan menggunakan teori desain komunikasi visual dan prinsip desain sebagai dasarnya. Wujud *website* pelestarian *cicing kacang* yang dapat menjangkau masyarakat luas adalah *website* yang dapat diakses melalui berbagai macam perangkat yang dimiliki oleh pengguna atau masyarakat di wilayah Bali pada khususnya. *Website* harus didesain agar mampu memberikan informasi namun tetap memiliki nilai estetis. Perumusan tata letak konten pada *website* diperoleh melalui perancangan sketsa dan kemudian dilanjutkan dengan men-simulasi-kan tata letak tersebut melalui desain dan bahasa HTML hingga terwujud halaman web yang dibuat. Pemilihan unsur visual juga harus diperhatikan mengingat bahwa pengguna *website* bersifat umum. Sehingga nantinya tidak menimbulkan polemik yang berkepanjangan dalam masyarakat. *Website* dibuat dengan menampilkan 7 (tujuh) halaman utama yaitu *Homepage*, *Story*, *FAQ*, *Adopt*, *Desease*, *Steril* dan *Contact*. Dengan media pendukung meliputi konten media sosial (*instagram*), poster, *mini banner*, *roll banner*, dan *dogtag*
- 2) Perancangan komunikasi visual dalam media *website* haruslah dibuat dengan tahapan yang tepat. Mark Boulton dalam bukunya *Designing for Web* dapat dijadikan acuan dalam penciptaan karya. Hal ini dikarenakan setiap kegiatan penciptaan mulai dari riset hingga pada tahapan produksi dapat dipayungi dengan baik dan efektif. Sehingga tahapan demi tahapan yang dilakukan berjalan dengan lancar

dan memberikan hasil yang positif bagi perancang *website* pelestarian *cicing kacang*. Adapun tahapan tersebut meliputi 5 tahapan yaitu tahapan pengarahan (*brief*), analisa dan inspirasi (*research and insight*), konsep (*idea generation*), solusi (*design and solution*) dan produksi (*production*).

- 3) Makna pada karya pelestarian *cicing kacang* melalui media *website* ini dihadirkan melalui pemaknaan simbolik pada unsur visual meliputi pemaknaan warna merah, hitam dan putih pada setiap karya, pemaknaan pada ilustrasi masing masing media, penggunaan tipografi pada keseluruhan media, dan pemaknaan simbol pada konten media sesuai dengan klasifikasinya.

Saran

Dalam setiap penciptaan karya, tidak semuanya berjalan mulus dan sesuai dengan harapan. Untuk menghindari hal hal tersebut dimasa yang akan datang, terdapat beberapa saran yang dapat pencipta berikan dalam tulisan ini.

- 1) Dalam menentukan media penciptaan, kita janganlah terlalu terpaku pada media cetak maupun digital dalam format yang telah ada saat ini. Perlu adanya inovasi dan pengembangan serta adaptasi yang baik sesuai dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media sosial juga bisa menjadi pertimbangan, mengingat popularitas media sosial yang dewasa ini sangat tinggi. Selain itu, pemilihan media juga harus disesuaikan dengan kemampuan target media dalam mengakses media tersebut. Media yang dipilih harus dapat dijangkau secara luas dengan demikian tujuan penciptaan dapat terlaksana dengan baik.
- 2) Tahapan perancangan *website* yang tepat merupakan hal mendasar yang terkadang dilupakan oleh desainer web pada umumnya. Hal ini bisa saja disebabkan oleh rasa malas atau acuh tak acuh desainer web dan lebih mementingkan hasil materi dengan durasi waktu yang singkat. Padahal jika menganalisa lebih jauh,

menggunakan tahapan perancangan *website* dapat memberikan efisiensi yang signifikan baik dalam tahapan perancangan pola halaman hingga proses desain dan coding. Hal ini dikarenakan proses analisa dan konsep telah dilakukan pada tahapan awal. Sehingga pencipta atau desainer web tidak harus berkecukupan dengan revisi tiada akhir dari client dan bahkan diharuskan untuk merombak keseluruhan desain yang akhirnya justru menyita lebih banyak waktu.

- 3) Dalam penciptaan *website*, pencipta wajib memerhatikan perkembangan teknologi terbaru. Hal ini akan sangat berpengaruh pada penyusunan unsur visual karya baik itu warna, teks, tipografi maupun ilustrasinya. Selain itu, pencipta harus memerhatikan popularitas perangkat yang biasa digunakan oleh target sasaran karya dalam mengakses *website* yang dibuat. Hal ini tentu akan berpengaruh signifikan apabila dalam perancangan, pencipta web hanya mendesain halaman pada satu ukuran layar. Sehingga ketika pengguna web mengakses *website* melalui layar yang berbeda, terdapat kesulitan dan akhirnya justru mengacaukan informasi yang terkandung di dalamnya.

DAFTAR RUJUKAN

Hardiman, Ima. *400 Istilah PR Media dan Periklanan*. Jakarta: Gagas ulung. 2006.

Kustandi dan Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011.

Mark Bourton. “*Designing for Web*”. Creative Commons Attribution-NonCommercial-International Licence. 2014.

Morissan, M.A. *Periklanan, Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Kencana. Jakarta. 2010.

M. Suyanto. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. C.V. Andi Offset, Yogyakarta. 2004.

— *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta : Andi. 2003.

Wiana, Ketut. *Tri Hita Karana Menurut Konsep*. Paramitha. Surabaya. 2007.

Kompas.com. Admin. 2012, *Anjing Bisa Baca Bahasa Tubuh Manusia*. 23 April 2018. <https://sains.kompas.com/read/2012/01/12/20201056/>
Anjing.Bisa.Baca.Bahasa.Tubuh.Manusia.

— 2017. *Anjing Lokal bali Menyimpan Kunci Evolusi Anjing*. 17 Mei 2018. <https://kompas.id/baca/humaniora/ilmu-pengetahuan-teknologi/2017/04/01/anjing-lokal-bali-menyimpan-kunci-evolusi-anjing/>.

Monica, Laura. 2011. *Efek Warna Dalam Dunia Desain dan Periklanan*. Jurnal Humaniora Vol. 2 No. 2. Binus University. 19 Juli 2018. http://research-dashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Proceeding/Humaniora/Vol.%20%20No.%20%20Oktober%202011/17_DKV%20-%20Monica%20-%20Laura%20Christina.pdf.

Raharja, Mugi. 2015. *Simulasi Desain dengan Citra Kronoskopi Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung Sebuah Pembuktian Teori Dekonstruksi Derrida*. 14 Agustus 2018. Jurnal Online Mudra Vol 30 no. 2. Institut Seni Indonesia Denpasar.