

## PERANCANGAN SITUS EDUKASI BAGI ILMU SEBAGAI SUMBER INFORMASI BELAJAR TAMBAHAN

Faaizah<sup>1</sup>, Bijaksana Prabawa S.ds<sup>2</sup>, M.m ; Lia Yuldinawati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

---

### Abstrak

Sistem edukasi yang ditempuh dari pendidikan formal di Indonesia masih belum cukup untuk memenuhi kebutuhan pelajar terhadap ilmu pengetahuan. Pelajar, terutama di usia remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu ilmu yang mereka senangi. Keterbatasan waktu di dalam kelas membuat pelajar membutuhkan sumber informasi tambahan lain. Namun, mencari informasi melalui buku masih kurang efisien karena membutuhkan biaya dan waktu ekstra untuk pergi ke toko buku atau perpustakaan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang menyangkut cara belajar, terciptalah sebuah inovasi pendidikan. Belajar kini dapat dilakukan dimanapun tanpa batas waktu dan wilayah melalui pemanfaatan internet. Pelajar dapat mengakses situs edukasi yang memudahkan mereka mendapatkan informasi tambahan seputar ilmu pengetahuan. Namun, interaksi satu arah pada situs edukasi dirasakan membosankan sehingga dibutuhkan tampilan visual yang bersifat edutainment agar menghasilkan sebuah situs yang kolaboratif hingga belajar menjadi menyenangkan. Perancangan situs edukasi yang bersifat edutainment dapat diwujudkan melalui perancangan yang memiliki aspek humor dan kompetisi. Percerminan warna yang kuat pada identitas juga dibutuhkan agar dapat mempengaruhi mood pelajar dalam mengakses situs. Hasil perancangan situs digunakan untuk melengkapi dan menyempurnakan rancangan yang telah ada. Diharapkan dari perancangan situs edukasi ini pencarian informasi ilmu pengetahuan menjadi lebih efektif, khususnya pengalaman sistem belajar yang didapatkan lebih menyenangkan dan kolaboratif. Kata kunci : situs edukasi, belajar on-line, edutainment, fun, collaborative

---



Telkom  
University

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan tahap perubahan tingkah laku individu sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang mengakibatkan proses pengolahan informasi. Masyarakat melaksanakan kegiatan belajar melalui lembaga pendidikan seperti sekolah, perguruan tinggi, dan kursus. Selain lembaga pendidikan tersebut, masih dibutuhkan sumber informasi tambahan untuk belajar. Informasi ini dirasakan penting karena dapat memperkaya materi pelajaran, mempermudah penyelesaian tugas, mempertajam keahlian, dan memperluas wawasan. Mereka dapat mengunjungi perpustakaan dan toko buku untuk mencari informasi yang diinginkan, tapi keterbatasan waktu dan biaya menyebabkan pelajar membutuhkan sumber informasi lain.

Boettcher (Sa'ud, 2012 : 188) mengemukakan bahwa situs dapat dijadikan solusi atas kebutuhan informasi pelajar karena dapat dipergunakan untuk memperoleh pengetahuan dalam rangka mengerjakan tugas dimana saja dan kapan saja. Secara definitif, situs dapat diartikan sebagai sebuah tampilan informasi yang disajikan oleh produsen dan diterima melalui *server* internet kepada konsumen sebagai pengguna *web browser*. Pelajar sebagai konsumen dapat mengakses sebuah situs melalui peranti digital seperti komputer, laptop, ponsel, dan tablet.

Situs terdiri dari berbagai jenis, diantaranya adalah layanan organisasi, promosi, transaksi, iklan, kampanye, dan sumber berita/edukasi. (Landa, 2006: 327) Salah satu jenisnya, yaitu situs edukasi sudah banyak tersedia di internet. Situs-situs tersebut memiliki target pasar yang mengarah kepada pelajar di bangku sekolah. Masih sedikit situs edukasi yang juga merangkul pelajar universitas sebagai target pasarnya. Padahal, ditinjau dari penggunaan internet sebesar 500 perguruan tinggi dengan rata-rata 1000 mahasiswa per kampus merupakan pengguna internet sebagai media pembelajaran. Berlandaskan masalah inilah diperlukan eksistensi sebuah situs edukasi yang menyajikan informasi seputar pelajaran tambahan tidak hanya untuk siswa, tapi juga untuk mahasiswa sebagai pelajar di bangku universitas. (Sa'ud, 2012 : 186-187 )

Di Indonesia telah hadir situs edukasi bernama “Bagi Ilmu” yang dapat diakses melalui domain [Bagiilmu.org](http://Bagiilmu.org). Situs edukasi ini dikembangkan oleh Xandbit Interactive bersama Creative.id dan berlokasi di kota Bandung. Target pasar utama adalah remaja pada umur 16-30 tahun seperti siswa sekolah menengah atas dan mahasiswa. Bagi Ilmu menyajikan materi seputar *innovation*, *popular applied-science* dan *how-to tutorial*. Semua materi ini disajikan melalui video demonstrasi yang dapat diakses oleh fitur *Join Class* dan *Open Class*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak internal, Bagi Ilmu memiliki *tagline* “*making learning more fun & collaborative*”. Pada nyatanya, rancangan situs masih dirasakan kurang *fun* dan *collaborative*. Menurut kriteria situs web yang baik, sebuah situs dapat ditinjau berdasarkan navigasi, desain visual, konten, *loading time*, *usability compability*, *accessibility*, fungsionalitas dan interaktifitas. Dari poin-poin tersebut muncul masalah yang harus diatasi. Pertama adalah desain visual yang kaku tidak sesuai dengan target pasar dan pencerminan identitas. Kedua, *usability* yang tidak mudah dimengerti. Masalah ketiga, yaitu tidak adanya interaktifitas yang bersifat dua arah.

Berdasarkan problema tersebut, dibutuhkan solusi untuk menyempurnakan rancangan situs Bagi Ilmu. Rancangan ini tertuju pada hasil akhir yang mengacu pada metode *edutainment*, yaitu *fun* dan *collaborative*. Dalam konteks ini, *fun* mengarah kepada pembelajaran yang menyenangkan, seperti menggunakan video demonstrasi sebagai peraga, *game*, dan sesuatu yang bersifat jenaka. Sementara *collaborative* mengarah kepada interaksi antar para pelajar dalam sebuah kelas virtual dimana mereka bisa berkomunikasi dua arah. Oleh karena itu aspek desain visual dan interaktifitas harus memiliki diferensiasi dengan situs lain, misalnya penggunaan maskot dengan gestur jenaka dan sesuai dengan target pasar. Dibutuhkan juga perancangan identitas seperti logo dan penerapannya pada media utama dan media tambahan. Penulis berharap semoga rancangan situs Bagi Ilmu bisa membantu meningkatkan animo pelajar untuk mengakses situs edukasi hingga berperan dalam meningkatkan kualitas belajar remaja Indonesia.

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan pelajar dalam memperoleh sumber informasi belajar tambahan.
2. Kurangnya animo pelajar untuk mengakses situs edukasi karena belum tersedia situs edukasi interaktif yang membuat proses belajar menjadi kolaboratif dan menyenangkan.
3. Bagi Ilmu hadir sebagai situs edukasi tetapi belum memiliki desain visual, navigasi, dan interaktivitas yang membuat proses belajar menjadi kolaboratif dan menyenangkan.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang situs edukasi dengan visual yang interaktif sehingga pelajar bisa mengakses informasi dengan kolaboratif dan menyenangkan?

## 1.3 Fokus

Dalam tugas akhir ini penulis fokus untuk membuat sebatas perancangan situs edukasi Bagiilmu.org serta identitas berupa logo dan penerapannya pada situs yang terangkum dalam *brand guidelines*. Selain itu terdapat rancangan media tambahan dalam bentuk digital yaitu berupa *web banner* dan *bumper logo*. Rancangan tambahan lain terdapat *merchandise* seperti *t-shirt*, boneka maskot, *gadget sticker*, *sticker kendaraan*, dan *totebag*. Target pasar adalah usia 16-30 tahun yang tinggal di Indonesia. Durasi pengerjaan sekitar satu semester. Hasil akhir berupa *dummy* situs yang sudah memiliki tampilan desain visual dan navigasi aktif berdasarkan *sitemap* yang dirancang. Selain *dummy* situs juga terdapat *dummy* dari media tambahan.

## 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan yang penulis lakukan adalah untuk menghasilkan rancangan situs edukasi dengan visual yang interaktif sehingga pelajar bisa mengakses informasi dengan kolaboratif dan menyenangkan.

## 1.5 Cara Pengumpulan data

### 1) Studi literatur

Studi literatur dilakukan melalui buku Psikologi Belajar, Inovasi Pendidikan, Web Desain, Revolusi Pendidikan di Indonesia, Psikologi Komunikasi, Membuat Komik, *Communication Design – Principles, Methods, and Practices*, *Web Design : Studio 2*, *Web Design Theory and Practices*, *Art Theory for Web Design*, *Best of Smashing Magazine*, *Writing For Multimedia And The Web*, *Digital Layout*, *Digital Apps*, *Designing for a Digital Layout*, *Graphic Design Essential*, *Graphic Design Solution*, *Layout*, *Dasar & Penerapannya*, *Basics Illustration*, *Brand Cookbook*, dan *Color Harmony Logo*. Selain buku, penulis mencari artikel seputar situs dan referensinya melalui situs Awwwards.com, Webcreme.com, Webdesignledger.com, dan Smashingmagazines.com.

### 2) Observasi

Observasi dilakukan terhadap kegiatan pihak internal Bagi Ilmu dan situs Bagiilmu.org, lalu melakukan percobaan di beberapa situs kompetitor. Untuk kompetitor luar negeri penulis mengambil *sample* situs yang memiliki konsep serupa dengan Bagi Ilmu, yaitu Coursera.com, Udemy.com, dan Teamie.com. Sementara di dalam negeri, penulis memilih Edukasi.co.id, Mediaajar.com, Kelaskita.com, dan Eduina.com.

### 3) Wawancara

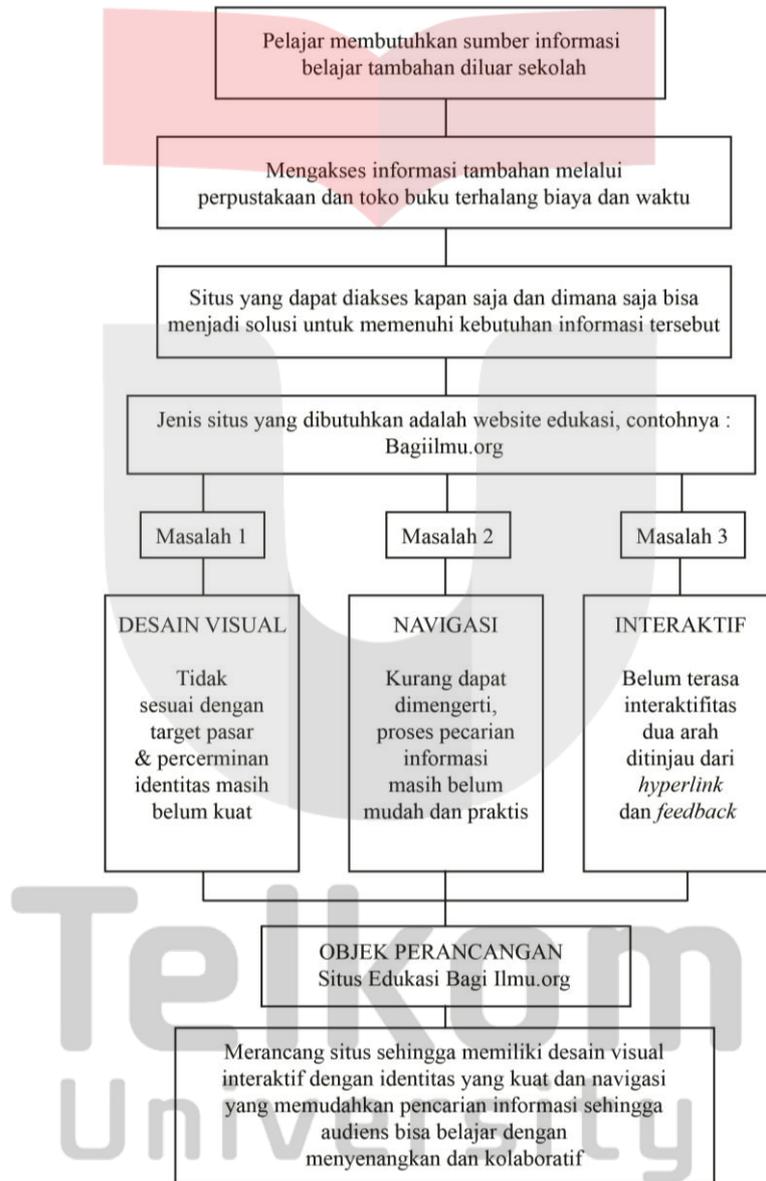
Wawancara dilakukan kepada pihak internal Bagi Ilmu untuk mengetahui masalah secara lebih mendalam dan kegunaan desain visual terhadap rancangan situs Bagi Ilmu. Selain itu juga dilakukan wawancara kepada ahli desain karakter dari Oray Studio Bandung dan seorang UX *designer* dari Ajita Creative, sebuah *digital agency* di Jakarta yang sudah berpengalaman dalam menangani *brand* ternama untuk menciptakan berbagai jenis *situs*.

### 4) Kuisisioner

Kuisisioner disebar untuk diisi oleh remaja dengan kisaran umur 16-30 tahun dengan pembagian jenjang profesi dimulai dari siswa SMA hingga mahasiswa S1. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara *offline* dan *online*

pada remaja di dua kota seperti Jakarta dan Bandung. Kuisioner berisi pertanyaan mengenai peran desain visual pada sebuah situs edukasi yang dapat membuat audiens belajar dengan efektif.

### 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar I.1. Kerangka Perancangan

## 1.7 Pembabakan

### 1) BAB I

#### Latar Belakang

Berisi tentang alasan mengapa Bagi Ilmu dijadikan sebuah objek perancangan untuk tugas akhir penulis. Dikuatkan dengan alasan alasan mengapa Bagi Ilmu itu berperan penting dalam mempermudah pelajar Indonesia untuk mengakses informasi semaksimal mungkin.

### 2) BAB II

#### Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang situs, jenis-jenis situs, situs edukasi, faktor situs yang baik, referensi situs, tahapan pembangunan situs, perencanaan situs, desain situs, serta elemen-elemen grafis dasar yang bisa dikembangkan dan menjadikan landasan yang kuat untuk membuat rancangan situs.

### 3) BAB III

#### Data dan Analisis Masalah

##### a. Data

Menjelaskan data tentang Bagi Ilmu dan lembaga resmi yang mereka naungi. Setelah itu mencari data tentang pelajar Indonesia, perilaku yang mereka lakukan saat mengakses informasi di internet diluar kegiatan belajar di kelas, informasi apa yang paling sering mereka cari, kebiasaan apasaja yang membuat mereka nyaman di internet, apa yang mereka lakukan setelah dan sebelum belajar dengan internet. Data yang paling penting adalah data mengenai situs yang baik dan desain visual seperti apa yang pantas untuk diterapkan kepada target pasar Bagi Ilmu.

##### b. Analisis

Menjelaskan berbagai analisis tentang situs edukasi Indonesia dan diluar negeri. Analisis ini dilakukan menggunakan analisis SWOT untuk membandingkan kekurangan dan kelebihan masing-masing situs. Dengan begitu kelebihan dari keseluruhan bisa diterapkan di

Bagi Ilmu agar bisa menghasilkan rancangan yang terbaik dan meminimalisir kekurangan.

#### 4) **BAB IV**

##### **Konsep dan Hasil Perancangan**

Menjelaskan tentang hasil perancangan yang dilakukan, diawali dengan konsep awal seperti ide, *draft* atau sketsa kasar, penerapan pada setiap halaman situs, hingga proses akhir rancangan hingga selesai menjadi situs yang dapat dioperasikan dengan maksimal.

#### 5) **BAB V**

##### **Penutup**

Menjelaskan apa saja yang menjadikan rancangan situs bisa sukses dioperasikan. Terdiri dari saran dan masukan terhadap rancangan situs Bagi Ilmu.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini dibuat berdasarkan data bahwa sistem edukasi yang ditempuh dari pendidikan formal di Indonesia masih belum cukup untuk memenuhi kebutuhan pelajar terhadap ilmu pengetahuan. Pelajar masih membutuhkan sumber informasi belajar tambahan. Informasi ini dirasakan penting karena dapat memperkaya materi pelajaran, mempermudah penyelesaian tugas, mempertajam keahlian, dan memperluas wawasan. Pelajar bisa saja mengunjungi perpustakaan dan toko buku untuk mencari informasi, tapi keterbatasan waktu dan biaya menyebabkan mereka membutuhkan sumber informasi lain yang lebih *instant*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diciptakanlah sebuah solusi melalui perancangan situs edukasi bernama Bagi Ilmu sebagai sumber informasi belajar tambahan bagi para remaja. Perancangan situs edukasi ini memiliki hasil akhir berupa situs edukasi dengan visual yang interaktif sehingga pelajar bisa mengakses informasi dengan kolaboratif dan menyenangkan. Rancangan digunakan untuk melengkapi dan menyempurnakan rancangan situs Bagi Ilmu yang sudah ada sebelumnya.

Ide besar yang penulis gunakan melalui konsep komunikasi adalah belajar dengan *fun* dan *collaborative* yang dilatar belakangi oleh metode *edutainment* sebagai teori dasar yang memperkuat konsep komunikasi tersebut. Implementasi *edutainment* adalah melalui konsep kreatif pada pembuatan maskot yang bergesur lucu/jenaka pada beberapa halaman situs dan pembuatan kompetisi sebagai daya tarik *game*, setelah sebelumnya dilengkapi dengan video demonstrasi pengajaran.

Hasil perancangan tersebut lalu diaplikasikan di media utama berupa situs edukasi Bagi Ilmu. Selain media utama juga terdapat media tambahan berupa media promosi digital berupa *web banner* dan *bumper* logo sebagai aplikasi logo pada *opening* dan *closing* video demonstrasi pengajaran. Diluar media digital penulis menggunakan media tambahan berupa beberapa *merchandise* seperti *t-shirt*, boneka maskot, *sticker gadget*, *sticker* kendaraan, dan *totebag* Bagi Ilmu. Sebagian besar dari

perancangan tersebut, terutama logo Bagi Ilmu dan aplikasinya terangkum dalam Bagi Ilmu *Brand Guidelines Book*. Diharapkan dari perancangan situs edukasi ini pencarian informasi ilmu pengetahuan menjadi lebih efektif, khususnya pengalaman sistem belajar yang didapatkan lebih menyenangkan dan kolaboratif.

## 5.2 Saran

Penulis mendapat saran yang merupakan masukan dari dosen penguji I dan dosen penguji II pada saat sidang akhir, saran tersebut adalah :

1. Menambahkan teori tentang metode *edutainment* sebagai teori dasar dari penjabaran konsep komunikasi, yaitu *fun* dan *collaborative*.
2. Memperbaiki perancangan gestur maskot agar lebih edukatif meski memiliki kesan yang lucu/jenaka, terutama aplikasinya pada *footer* dan halaman *contact*.
3. Memperhatikan dan memperbaiki detail penamaan pada ikon *course categorie*.
4. Mencantumkan dan melengkapi data dari sumber literatur pada latar belakang.
5. Melengkapi dan menyempurnakan teknis penulisan.



Telkom  
University

## DAFTAR PUSTAKA

- Dameria, Anne. (2007), *Color Basic-Paduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*, Jakarta, Link and Match Graphic.
- Dewanto I, Joko. (2006), *Web Desain (Metode Aplikasi dan Implementasi)*, Jogjakarta, Penerbit Graha Ilmu.
- Garrand, Timothy. (2006), *Writing for Multimedia and The Web*, United States of America : Focal Press.
- Golbeck, Jennifer. (2005), *Art Theory for Web Design*, China, Scott/Jones, Inc.
- Holand, David dan Daniel Surya. (2012), *Brand Cookbook*, Jakarta , Studio Geometry.
- Joseph, Thomas. (2011), *Apps - The Spirit of Digital Marketing 3.0*, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Landa, Robin. (2006), *Graphic Design Solution 3<sup>rd</sup> Edition*, United States of America, Thomson Delmar Learning.
- Macario, Joyce Walsh. (2006), *Graphic Design Essentials*, London, Laurence King Publishing, Ltd.
- Rakhmat, Jalaluddin (2011), *Psikologi Komunikasi*, Bandung, PT. Remaja Roesdakarya Offset.
- Rustan, Suriyanto. (2009), *Layout, Dasar & Penerapannya*, Jakarta , Gramedia Pustaka Utama.

Simmons, Christopher. (2006), *Color Harmony Logos*, Massachusetts, Rockport Publisher.

Skopec, David. (2003), *Digital Layout*, United Kingdom, AVA Publishing SA.

Sutrisno. (2005), *Revolusi pendidikan di Indonesia : Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta, Ar Ruzz Media.

Suyanto, Asep Herman. (2009), *Step by Step Web Design Theory and Practices*, Yogyakarta, Penerbit Andi.

**Sumber Lain :**

<http://www.awwwards.com>

<http://www.behance.com>

<http://www.creativebloq.com>

<http://www.dgi-indonesia.com>

<http://www.emacreative.wordpress.com>

<http://www.graffletopia.com/stencils/459>

<http://www.med.stanford.edu>

<http://www.retinart.net>

<http://www.shallweeh.files.wordpress.com>

<http://www.slideshare.net>

<http://www.smashingmagazines.com>

<http://www.nike.com>

<http://www.webcreme.com>

<http://www.webdesignledger.com>