BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Portofolio digunakan sebagai bukti profesionalitas diri atau sebagai *curriculum vitae* saat akan mengajukan lamaran pekerjaan atau dukungan (pendanaan) pada *client* atau perusahaan. Portofolio merupakan hal yang penting terutama bagi seorang desainer, menurut Pranata (2004) pengertian portofolio adalah sebuah koleksi yang berisi karya - karya yang didesain untuk dikomunikasikan dengan berbagai cara untuk mengikhtisarkan kemampuan penciptanya. Portofolio digunakan desainer atau seniman untuk menunjukan karya - karya terbaik mereka untuk berbagai macam tujuan. Portofolio secara konvensional berbentuk cetak, berupa map arsip, dibendel dalam bentuk buku. Tetapi seiring berkembangnya teknologi digital bentuk portofolio mengalami perubahan bentuk. Portofolio yang tadinya memiliki bentuk fisik (buku) berubah ke dalam bentuk digital dan dimuat kedalam CD atau disebarkan melalui *e-mail*.

Perkembangan teknologi internet secara global mempengaruhi cara manusia dalam penyebar luasan dan pertukaran informasi tanpa batasan wilayah geografis. Kemunculan internet memicu lahirnya *website*, didalamnya terkumpul halaman - halaman yang memuat informasi teks, data, gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian yang saling berkaitan dan dihubungkan dengan *hyperlink*. Teknologi *website* ikut mempengaruhi penyebaran dan pengemasan portofolio, bermunculan *website* yang berfungsi

sebagai tempat menyimpan karya secara *online* atau situs portofolio *online* seperti Deviant Art, Dribbble dan Bēhance.

Dengan munculnya situs portofolio *online* interaksi manusia terutama desainer dalam kasus ini mengalami perubahan. Interaksi terjadi tidak hanya antara desainer - *client* tetapi juga mencakup interaksi desainer (*user*) - *website* dan *client* - *website*. Interaksi yang terjadi tidak lagi memiliki batasan waktu dan jarak. Dengan munculnya *website* sebagai perantara maka unsur - unsur dalam *website* mempengaruhi interpretasi pengguna. Salah satunya adalah *User Interface* yang merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna dan sistem, UI (singkatan dari *User Interface*) berfungsi mengarahkan pengguna untuk menggunakan sebuah *website*. Di dalam UI terdapat unsur - unsur visual yang bertujuan mengarahkan atau membantu pengguna dalam menggunakan *website*. Selain itu menurut Miller (2011:24) desain *website* yang baik bukan hanya berupa perencanaan desain secara visual tetapi juga pengalaman dari pengguna yang mengakses *website* (*user experience*). Merancang pengalaman pengguna menjadi penting, desain *website* yang baik harus bisa menciptakan sebuah lingkungan dimana pengguna merasa memiliki kuasa yang cukup akan pengalaman yang mereka dapatkan sehingga mereka merasa berkuasa tetapi tidak terlalu berlebihan sehingga mereka merasa kebingungan (memiliki koridor untuk mengarahkan pengalaman pengguna).

Seperti yang sudah disebutkan pada paragraf sebelumnya terdapat beberapa *website* portofolio *online* yaitu Deviant Art, Dribbble dan Bēhance. Masing-masing memiliki layout dan visual berbeda pada *User Interface* yang digunakan. Bagaimana pengaruh tiap UI terhadap pengalaman pengguna, dan adakah dampak pada fungsinya sebagai situs penyimpan karya yang ditujukan untuk digunakan sebagai portofolio *online*. Dengan pesatnya perkembangan industri kreatif di Indonesia terutama kota Bandung maka keberadaan situs untuk menyimpan karya secara *online* dapat memberi pengaruh pada perilaku industri kreatif. Dengan

adanya penelitian mengenai penggunaan situs penyimpan karya yang dijadikan sebagai portofolio *online* ini hasilnya diharapkan dapat menjadi kajian objektif dalam mendeskripsikan pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* jenis ini dan mengetahui pengalaman seperti apa yang tepat untuk pengguna di Indonesia terutama kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah :

- Bagaimana unsur visual dalam UI *website* mempengaruhi pengalaman desainer sebagai pengguna.
- UI seperti apa yang tepat digunakan untuk membangun pengalaman pengguna yang baik di Indonesia.
- Bagaimana penggunaan situs jenis ini pada industri kreatif khususnya kota Bandung.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana elemen visual dalam UI *website* mempengaruhi pengalaman desainer sebagai pengguna terhadap fungsi *website* sebagai situs portofolio dan *user interface website* seperti apa yang cocok digunakan di Indonesia khususnya Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

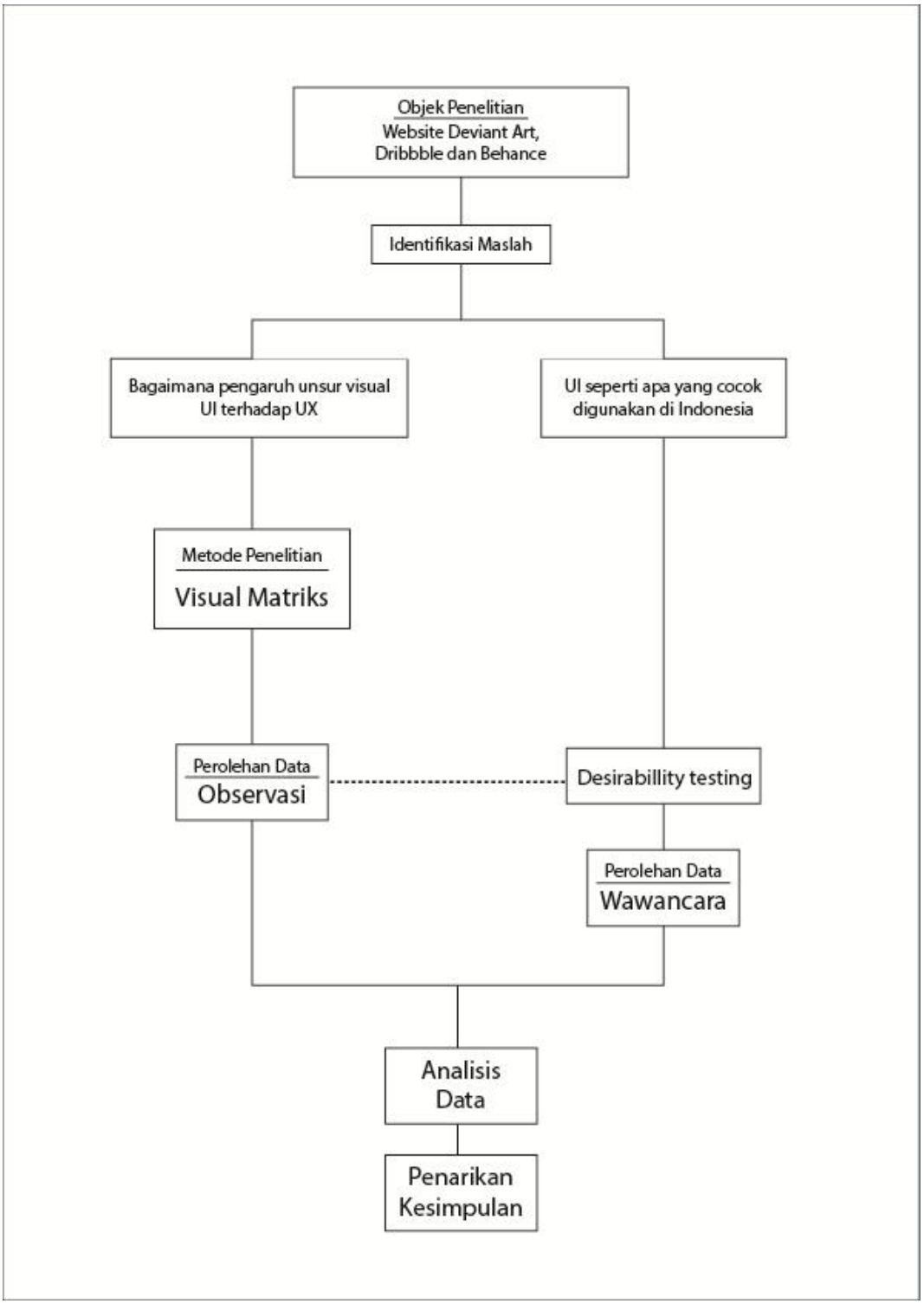
Manfaat penelitian ini adalah mengetahui pengalaman pengguna seperti apa yang ditimbulkan dari elemen visual yang terdapat dalam *user interface* dan mengetahui *user interface* seperti apa yang tepat untuk memunculkan pengalaman yang tepat untuk pengguna di Indonesia terutama kota Bandung.

1.5 Pembatasan Masalah dan Asumsi

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas maka penelitian ini akan dibuat batasan masalahnya sebagai berikut :

- Objek utama penelitian adalah situs Deviant Art, Dribbble dan Bēhance.
- Penelitian berfokus pada elemen - elemen grafis yang terdapat pada UI terlepas dari bahasan IT (*coding* atau bahasa pemrograman yang digunakan).
- Penelitian dibatasi pada profesional bidang desain yang secara aktif menggunakan situs Deviant Art, Dribbble dan Bēhance khususnya pengguna yang berada di Bandung.
- Halaman *Website* yang menjadi objek penelitian adalah halaman yang dibuka melalui layar komputer atau *desktop* (bukan versi *mobile*).
- Tampilan *website* yang diteliti adalah yang digunakan pada tahun 2016 sampai tahun penelitian ini dilakukan (April 2017).

Adapaun asumsi bahwa unsur visual pada *user interface website* mempengaruhi fungsi dan pengalaman desainer sebagai pengguna terhadap fungsi *website* itu sendiri. Untuk menganalisis maksud dan representasi visual pada *user interface* akan digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan metode analisis visual matriks. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan dan pengaruhnya terhadap pengalaman pengguna akan digunakan metode kemampuan uji pakai (*usability testing*). Penggunaan metode dan pendekatan akan dijelaskan lebih lanjut pada bab III.



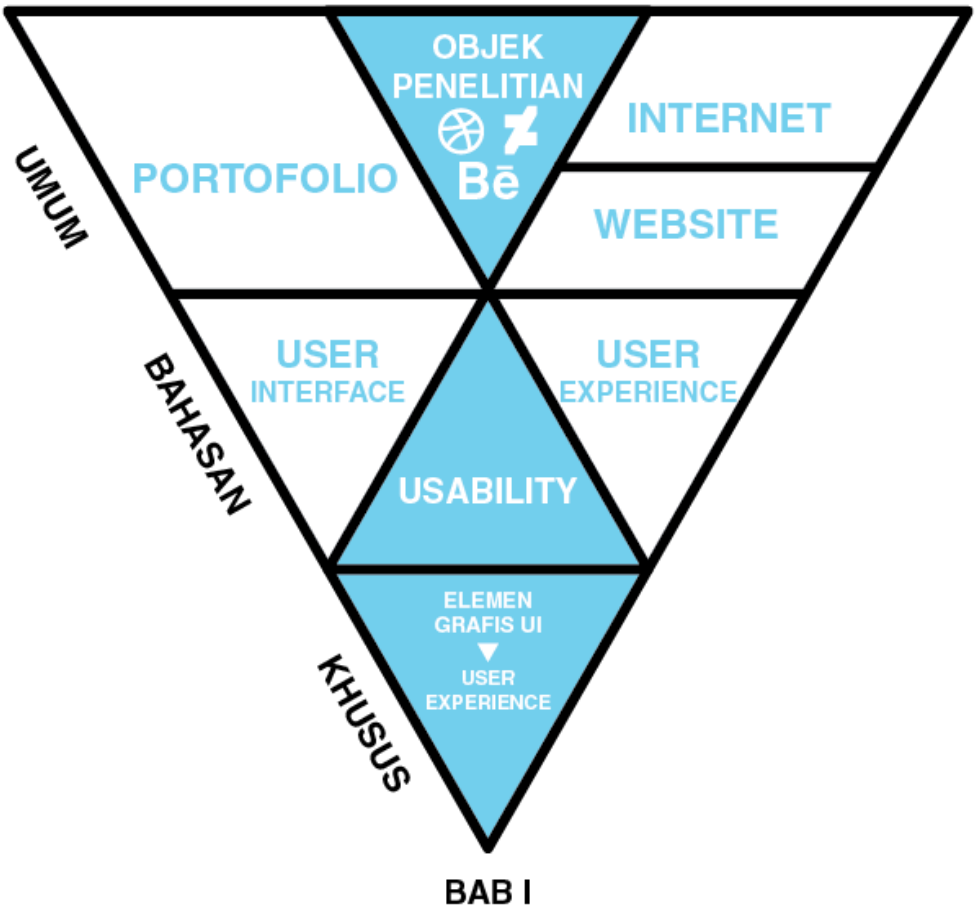
Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini memiliki 5 bab, pada setiap bab akan dijelaskan kajian-kajian yang telah ditentukan sistematikanya, berikut adalah sistematika pada setiap bab :

Bab I Pendahuluan

Pada bab 1 akan dijelaskan latar belakang dari permasalahan penelitian yang diambil yaitu situs Deviant Art, Dribbble dan Bēhance, dengan penjelasan secara umum seperti pengertian portofolio, bagaimana teknologi internet mendorong munculnya *website*, bagaimana *website* penyedia jasa penyimpanan karya *online* mempengaruhi interaksi manusia, kegunaan *user interface* dan *user experience*. Akan dijelaskan secara singkat bagaimana ketiga situs memiliki *UI* yang berbeda, lalu masalah yang melatar belakangi penelitian ini dilakukan. Setelah itu menentukan identifikasi masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, pembatasan masalah dan asumsi & sistematika penulisan.

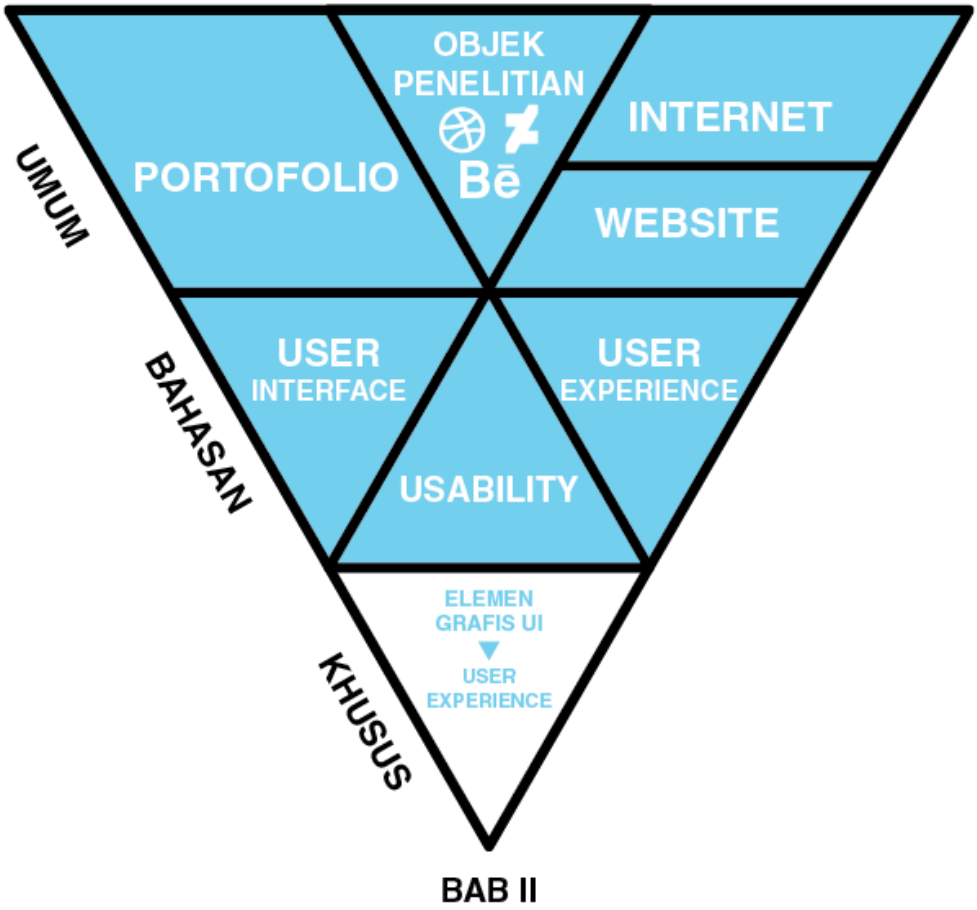


Bagan 1.1 Skema Rancangan Penelitian Bab I

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab II akan menjelaskan penelitian yang sebelumnya pernah dibuat oleh orang lain dengan konteks yang sama ataupun metode yang sama. Setelah itu akan diuraikan sejarah portofolio, sejarah internet, sejarah *website*, penjelasan mengenai ketiga situs yang dijadikan objek penelitian dan pengertian *user interface* dan *user experience*. Diuraikan juga teori-teori yang bersangkutan

dengan penelitian seperti teori desain *website*, desain *user interface* dan desain *user experience*. Akan di jelaskan juga alur penelitian dalam bentuk kerangka.

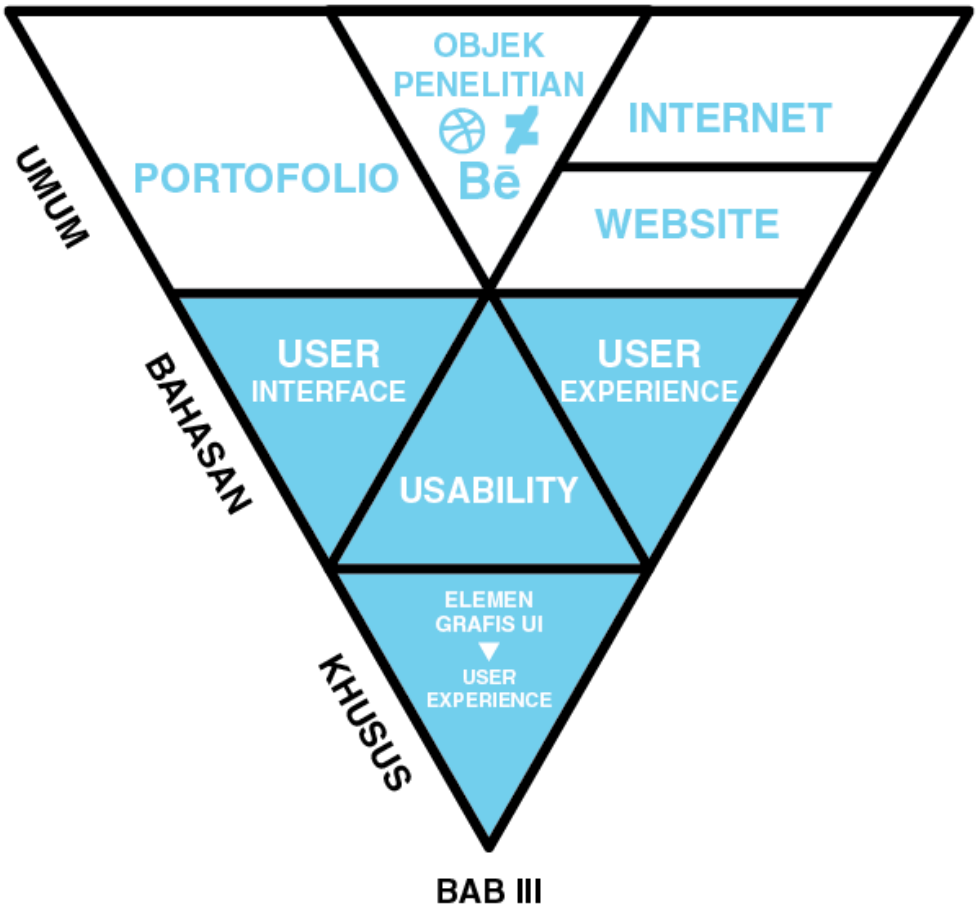


Bagan 1.2 Skema Rancangan Penelitian Bab 2

Bab III Metodelogi Penelitian

Bab ini akan menguraikan secara rinci pendekatan-pendekatan yang digunakan sampai analisisnya. Pokok-pokok bahasan yang terkandung dalam

metode penelitian mencakup materi dan sasaran penelitian, metode penelitian, variabel penelitian/fokus kajian, teknik analisis data, waktu dan lokasi penelitian.

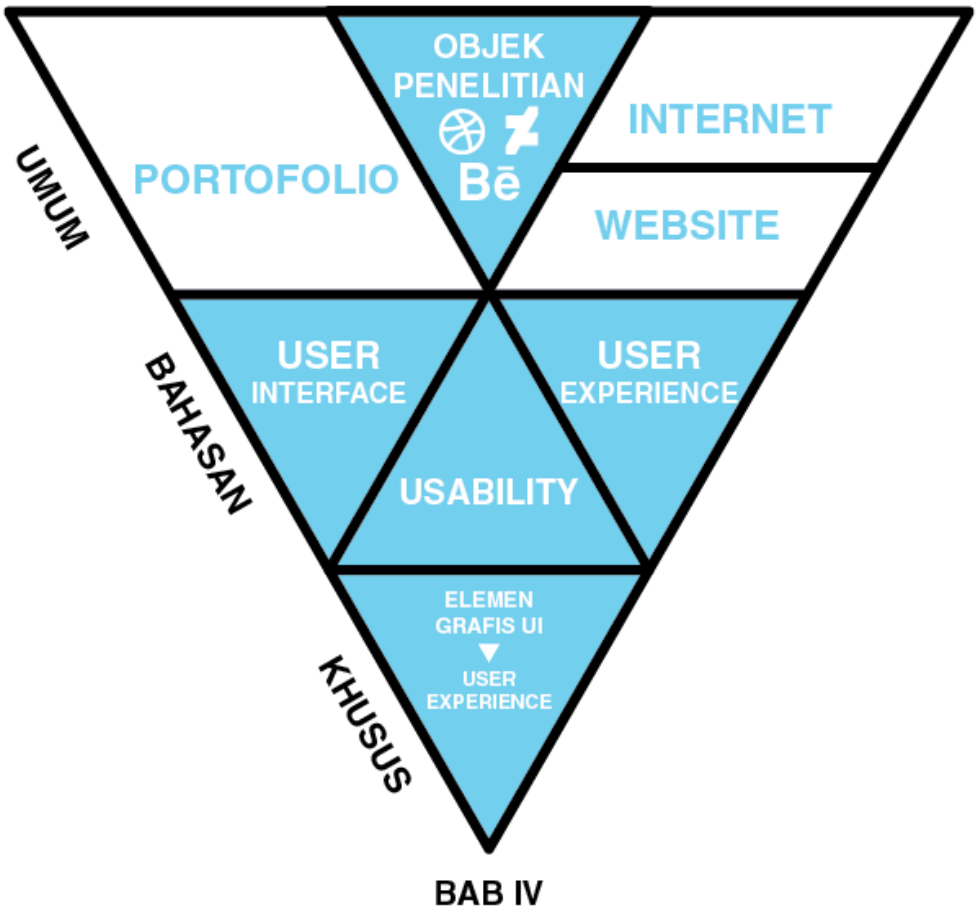


Bagan 1.3 Skema Rancangan Penelitian Bab 3

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Bab IV akan menguraikan hasil dari penelitian memuat data utama, hasil analisis dan data penunjang yang diperlukan untuk memperkuat hasil penelitian. Penyajian hasil penelitian diberikan dalam bentuk yang sistematis berupa teks,

tabel, gambar, grafik atau foto. Lalu setelah itu dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian dan hasilnya bisa dijadikan argumentasi untuk mendukung ataupun menolak teori dari penelitian yang pernah dilakukan orang lain dan juga disertakan alasannya.



Bagan 1.4 Skema Rancangan Penelitian Bab 4

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Di bab terakhir ini akan menjelaskan pernyataan singkat jawaban hasil dari permasalahan dan tujuan yang diteliti dan juga berisi saran dari penulis untuk pihak lain yang ingin menggunakan penelitian untuk keperluan referensi dan penelitian lanjutan.