

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era serba digital saat ini, sebuah perusahaan tidak hanya dinilai dari kualitas layanan atau produk yang ditawarkan, tetapi juga dari bagaimana perusahaan tersebut mempresentasikan dirinya secara visual yang berarti menampilkan perusahaan tersebut kepada klien melalui desain interface website. Desain komunikasi visual telah menjadi elemen penting dalam membentuk citra dan persepsi publik terhadap suatu brand contohnya tampilan interface website acer, website huawei dan website xiaomi. Visualisasi yang baik bukan hanya menarik secara estetis, namun juga mampu menyampaikan nilai, karakter, dan profesionalitas perusahaan. Herliyani dan Suryana (2015) menyatakan bahwa desain website yang baik dapat meningkatkan respons pengguna dan kredibilitas perusahaan seperti Kelas Android.

Kelas Android yang beroperasi di kota Singaraja, Bali merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan website dan aplikasi Android. Perusahaan ini telah melayani berbagai klien dan berperan aktif dalam mendukung digitalisasi bisnis di berbagai sektor. Namun demikian, berdasarkan pengamatan awal dan wawancara informal bersama I Made Pasek Mudhana, S.Kom., MT. pada tanggal

25 April 2025 jam 16.00 WITA selaku pemilik “Kelas Android” dengan tiga klien lainnya, ditemukan bahwa desain visual yang diusung oleh “Kelas Android” termasuk logo, desain situs web, dan elemen branding lainnya sudah tidak relevan lagi dengan perkembangan tren visual dan ekspektasi pasar saat ini dikarenakan tampilan yang terlalu kaku dan kurang menarik. Identitas visual yang tidak konsisten, tampilan website yang kurang user-friendly. Contoh tampilan dari website “Kelas Android”. Herliyani (2017) menambahkan bahwa pemandangan menarik dari website terdapat pada menu dan sub menu yang ada pada halaman interface, dan memperkuat kebutuhan navigasi intuitif serta tampilan user-friendly pada website lama Kelas Android.

Acuan tampilan design interface website “Kelas Android” mengacu dalam tampilan design interface website “Acer” yang bertampilan sederhana dan modern, dibandingkan dengan tampilan design interface “Kelas Android” yang masih bertampilan standar dengan navigasi yang kurang responsif, dimana tampilan design interface website dari “Kelas Android” memiliki tampilan layaknya website blog artikel yang masih terbilang tampilan lama dan jauh berbeda dari tampilan-tampilan website pada tahun 2025 sekarang yang sederhana dan modern selain itu responsif navigasi dari tampilan design interface website yang jauh berbeda. Supir (2022) menganalisis bahwa karakter visual seperti di animasi Disney menggunakan warna untuk pandangan menarik dan estetika, yang dapat dikaitkan dengan pemilihan skema warna website agar menciptakan mood nyaman dan perhatian pengguna.

Salah satu kriteria utama dari website berkualitas adalah desain yang menarik Pengunjung akan lebih tertarik untuk menjelajahi website yang memiliki

tampilan visual yang menarik dan estetik. Desain yang baik mencerminkan profesionalitas dan kredibilitas, sehingga meningkatkan kesan positif pada pengunjung. Website yang berkualitas baik harus memiliki navigasi yang mudah dipahami. Pengunjung harus dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka cari tanpa kesulitan. Navigasi yang intuitif memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi website dengan lancar dan menyenangkan. Selain itu di era perangkat seluler, memiliki website yang responsif dan *mobile-friendly* menjadi wajib. Pengunjung menggunakan berbagai perangkat, termasuk smartphone dan tablet, untuk mengakses website. Website yang responsif akan menyesuaikan diri dengan perangkat yang digunakan pengunjung, memberikan pengalaman yang konsisten dan menyenangkan. Witari (2018) menekankan desain komunikasi visual melalui multimedia interaktif untuk pengembangan karakter visual, mendukung konsep kontemporer estetika modern dalam rancangan interface website Kelas Android.

Website merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi prioritas untuk perusahaan dalam mengembangkan usahanya. Seiring dengan berjalannya waktu, kebutuhan website tidak hanya digunakan sebagai media informasi saja, namun juga sebagai media untuk mendekatkan perusahaan dengan customer. Misalnya startup yang berada di Indonesia website digunakan sebagai media aplikasi, promosi, dan kegiatan lain. Rahmawati (2021), menjelaskan profil perusahaan merupakan informasi mengenai sebuah perusahaan yang mana memiliki fungsi untuk menjelaskan kepada calon pelanggan, calon investor, calon mitra, mengenai sejarah, status atau kondisi saat ini, tujuan masa mendatang dan berbagai data terkait perusahaan. Dimana membuat website memiliki sebuah manfaat untuk

perusahaan dan bisnis, dengan membangun brand dan reputasi perusahaan melalui website yang ciri khusus tersendiri dari suatu perusahaan selain itu membuat sebuah website juga meningkatkan visibilitas dan kredibilitas perusahaan yang mudah untuk di temukan oleh orang-orang di luar sana. Pembuatan website ini juga menimbulkan kesan profesional bagi para konsumen dengan perhatian lebih dari perusahaan yang belum memiliki website selain itu juga pembuatan website juga mempermudah pengenalan produk atau merek yang di pasarkan untuk memudahkan konsumen dalam memilih dan menilai suatu produk.

Selain itu, kontemporer memiliki sebuah arti pada waktu yang sama, sewaktu, semasa, pada masa kini. Kontemporer memiliki makna berupa modern dan kekinian lebih tepatnya, istilah ini menggambarkan sesuatu yang sama dengan kondisi masa kini dimana kontemporer sering digunakan untuk menyebut dunia seni. Seni kontemporer merupakan seni yang sifatnya tidak terikat oleh syarat atau aturan di zaman dulu dan mengalami perkembangan sesuai di zaman sekarang. Sedangkan dalam dunia desain, desain kontemporer adalah desain yang fleksibel dan akan selalu mengalami perubahan karena terciptanya material atau model baru. Desain yang bergaya kontemporer sifatnya lebih dinamis dan tidak terikat oleh era tertentu.

Estetika modern merupakan sebuah gagasan dalam filsafat yang mengeksplorasi keindahan dan seni, yang muncul bersamaan dengan datangnya zaman modernisme. Tidak seperti estetika tradisional yang sering kali mengikuti prinsip dan ukuran yang kaku, estetika kontemporer lebih mengedepankan pandangan yang rasional, mengutamakan individu, serta bersifat inovatif dan asli.

1.2 Perumusan Masalah

- 1) Bagaimana merancang media utama untuk usaha kelas android dengan desain interface dari Website yang baru untuk perusahaan?
- 2) Bagaimana membuat rancangan media pendukung yang tepat untuk usaha kelas android agar usaha tersebut dapat di kenal oleh masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

- 1) Perancangan Media Utama: Batasan masalah ini akan mencakup proses perancangan desain interface website sebagai media utama dengan mengadaptasikan desain antarmuka (interface) dari website perusahaan yang sudah ada. Berfokus pada konversi elemen desain, fungsionalitas inti, dan pengalaman pengguna dari platform web ke platform mobile Android, memastikan konsistensi branding dan kemudahan navigasi.
- 2) Pembuatan Rancangan Media Pendukung: Batasan ini akan membahas identifikasi dan perancangan media pendukung yang efektif untuk usaha “Kelas Android”, meliputi pemilihan jenis media (logo,poster,T-Shirt,Feed Instagram,banner,stiker,pin gantungan kunci.) yang paling sesuai dan menarik agar usaha ini dapat dikenal secara luas oleh masyarakat.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama yang difokuskan pada upaya pengembangan desain komunikasi visual untuk mendukung citra profesional Kelas Android:

- 1) Menganalisis kondisi visual Website Kelas Android saat ini berdasarkan teori dan prinsip desain komunikasi visual.
- 2) Merancang prototype desain interface website, sistem warna, dan elemen visual lainnya sebagai bentuk penerapan konsep desain interface website.

1.5 Manfaat Perancangan

- 1) Perancangan ini bermanfaat bagi masyarakat luas atau pengguna yang ingin mengikuti kursus dan para peserta kursus agar dapat lebih mudah untuk mengetahui informasi terkini tentang Kelas Android.
- 2) Perancangan ini bermanfaat bagi peneliti atau desainer karena terbukanya pelatihan pembuatan desain interface website untuk sebuah perusahaan.
- 3) Perancangan ini juga bermanfaat bagi perusahaan “Kelas Android” karena mendapatkan peminat yang mengikuti perusahaan “Kelas Android”.

1.6 Sasaran/Target Perancangan

Meliputi masyarakat lokal bali yang berusia 25 tahun sampai 30 tahun yang berminat di bidang website di seputaran daerah Bali.