

# BAB I

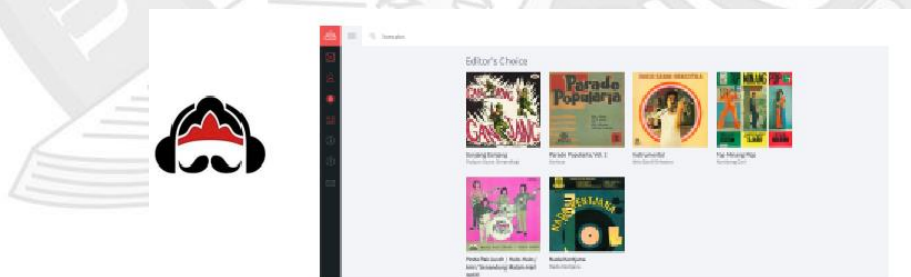
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Publikasi merupakan hal yang kita temui sehari-hari, dalam berbagai media. Pada buku yang ditulis oleh Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S Komunikasi Serba Ada Serba Makna dimuat beberapa definisi tentang publikasi. Tetapi secara spesifik pada butir nomor 13, ditulis bahwa publikasi berarti tindakan penerbitan berarti setiap tulisan, buku, majalah, jurnal ilmiah, surat kabar yang diterbitkan dalam eksemplar atau setiap situs web (Liliweri 2011, hal. 459). Berdasarkan topik yang diangkat penulis, maka publikasi dalam hal ini dibatasi dalam ruang lingkup digital, yang secara spesifik adalah situs *web*. Alasan dari pengambilan ruang lingkup digital ialah karena, dewasa ini internet sudah menjadi sebuah kebiasaan di kalangan masyarakat. Bahkan, menurut survey pada tahun 2019 yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8% yang sudah terhubung ke internet (APJII.<https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>, Oktober 2020). Angka ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia sudah bisa mengakses internet. Jika dikaitkan dengan kondisi sekarang di situasi pandemi COVID-19, dimana keadaan memaksa kita untuk membatasi segala aktivitas yang membutuhkan kehadiran secara fisik. Maka dari itu, baik dari segi konteks

keadaan masyarakat, efisiensi waktu ataupun kemudahan untuk mengakses, situs digital merupakan hal yang sangat relevan untuk menjawab tantangan sekarang.

Di sisi lain, pengarsipan merupakan sebuah hal yang penting dilakukan sebuah bangsa. Karena dengan mengarsipkan data serta informasi, sebuah bangsa dapat memiliki catatan sejarah tentang apa yang telah terjadi, sehingga bisa menjadi bahan pembelajaran atau rujukan atas apa yang akan dilakukan di masa mendatang. Tidak terkecuali dengan musik, namun seperti yang ditulis oleh Irama Nusantara dalam halaman situsnya bahwa seiring dengan waktu dan kurangnya budaya pengarsipan di Indonesia, bukti nyata dan dokumentasi tentang kekayaan musik Indonesia tersebut menjadi barang langka bagi generasi setelahnya (Irama Nusantara. <http://iramanusantara.org/#/about>, Oktober 2020). Untuk itu Irama Nusantara hadir, sebagai upaya pelestarian dan pengarsipan data serta informasi musik populer Indonesia. Irama Nusantara sendiri merupakan organisasi nirlaba non-pemerintah, yang menginisiasikan upaya pendataan dan pengarsipan musik populer Indonesia. Saat ini pengarsipan dan pendataan difokuskan pada era musik 20-an sampai dengan 80-an.



*Gambar 1.1 Identitas visual dan tampilan awal website Irama Nusantara  
Sumber: iramanusantara.org*

Sebagai media untuk mengarsipkan musik populer Indonesia, Irama Nusantara menggunakan situs *web* yang bisa diakses secara bebas bagi siapapun. Situs *web* yang menjadi garda utama dalam pengarsipan tentu harus memiliki tampilan yang baik dan menarik. Untuk itu, penulis melalui proyek ini ingin melakukan perancangan ulang terhadap situs *web* Irama Nusantara, yang dinilai belum memiliki tampilan yang baik dan menarik. Jika dilihat tampilan visual yang dimiliki oleh situs *web* Irama Nusantara sekarang secara garis besar memiliki beberapa permasalahan seperti pada, kemudahan penggunaan, tampilan visual, dsb. Harapannya kedepan, melalui proyek ini penulis akan melakukan perancangan ulang sesuai dengan kaidah *UI/UX* pada situs *web*, serta berdasarkan penambahan data yang diperoleh dari hasil wawancara. Tujuannya agar situs *web* mudah digunakan oleh pengakses dan mampu mengoptimalkan fungsi dari media pengarsipan musik populer Indonesia. Sehingga harapannya ketika situs *web* memiliki aksesibilitas yang mudah, maka semakin banyak orang yang ingin menggunakan *website* Irama Nusantara dan ingin tahu tentang arsip musik populer Indonesia.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, penulis kemudian mengidentifikasi masalah yang terdapat pada entitas, khususnya pada situs *web* Irama Nusantara, penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

- Desain *website* yang baik adalah desain yang sesuai dengan kaidah atau prinsip *UI/UX*. Dalam kasus ini desain *website* yang digunakan oleh Irama

Nusantara belum sesuai dengan kaidah atau prinsip *UI/UX* yang berlaku. Akibatnya membuat *user journey* dari *website* Irama Nusantara terbilang membingungkan pengguna dengan ketidaksesuaian atau miskonsepsi yang terjadi, sehingga dibutuhkan penyelesaian masalah.

- Desain *website* memiliki kekurangan dalam pengkomunikasian mengenai informasi yang jelas dan sederhana. Sehingga dengan apa yang terjadi sekarang menyulitkan pengguna dalam pengoperasian *website*, dan tentu membutuhkan solusi visual yang menjawab permasalahan tersebut.
- Sesuai dengan studi pustaka dan wawancara bahwa, tampilan visual *website* Irama Nusantara dinilai kurang sesuai dengan konteks pembahasannya, dalam hal ini adalah musik. Visual yang ditampilkan kurang merepresentasikan karakter dari musik, yang lekat hubungannya dengan hal-hal seperti dinamis, ekspresif atau keberagaman

### **1.3 Rumusan Masalah**

Pada proyek ini, berdasarkan apa yang telah dikemukakan pada latar belakang, penulis akan berfokus dan membatasi untuk masalah visual. Proyek ini kedepannya akan menghasilkan sebagai berikut:

Desain halaman *website* Irama Nusantara dalam *desktop version*

Desain tanda visual dan ilustrasi yang dibutuhkan untuk keperluan *website*

Desain sistem identitas visual dalam ranah publikasi digital *website*

#### 1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan proyek ini adalah sebagai berikut:

- Menghasilkan *prototype* desain *website* ‘Irama Nusantara’ yang sesuai dengan kaidah *UI/UX* agar memiliki aksesibilitas yang mudah oleh para penggunanya
- Menghasilkan *prototype* desain *website* ‘Irama Nusantara’ yang sesuai dengan kebutuhan dan penggunaannya
- Menghasilkan *prototype* desain *website* ‘Irama Nusantara’ yang lebih merepresentasikan karakter dari musik Indonesia

#### 1.5 Manfaat Perancangan

Proyek ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- Manfaat Bagi Pemilik Entitas Terkait

Dengan proyek ini kiranya para pihak yang terkait atau subjek yang diambil sebagai studi kasus bisa menggunakan ini sebagai acuan atau referensi. Bahkan lebih jauh untuk dipakai jika melakukan perancangan ulang.

- Manfaat Bagi Dunia Keilmuan

Dengan proyek ini kiranya bisa menjadi acuan ataupun referensi bagi siapapun pembaca yang ingin mempelajari lebih lanjut mengenai studi kasus Irama Nusantara khususnya dalam publikasi digital *website*.