



Makna Sosial dalam Fenomena Baru Mendesain *Website*

Fitro Nur Hakim

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer (STMIK) ProVisi Semarang
fitro@provisi.ac.id

Abstrak

Abad XXI merupakan euforia digital pada hampir seluruh produk desain manusia. *Website* adalah salah satu perubahan besar yang hadir dalam produk Desain Komunikasi Visual. *Website* menjadi suatu media komunikasi visual yang populer menjadi pilihan khalayak untuk berkomunikasi. Proses desain *website* telah mencapai revolusi yang mulai mengesampingkan aspek-aspek sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui web berbasis *Content Management System*, desainer web, dan struktur pendukung web dari sudut pandang sosial. Desain Penelitian: Eksploratori, memahami fenomena sosial desain web yang terbagi menjadi objek, seniman, dan struktur pendukungnya. Pada kelas ekonomi bawah tantangan desain *website* dijawab dengan teknologi *Content Management System*, keunggulan yang dimilikinya berupa kemiripan visual dengan *website* kelas atas di Indonesia. Desainer dalam kungkungan metode *Content Management System* adalah buatan dari lingkungan sosialnya yang telah terkondisi menjadi konsumtif terhadap produk-produk teknologi internet. Pengunjung *website* yang akan menafsirkan arti pentingnya karya, dengan memperhatikan masa kini dengan sesuatu yang baru, dan secara terus-menerus mengalami pembaharuan.

Kata kunci: *kajian sosiologi, website, content management system, desain visual*

Social Meaning in the New Phenomenon of Designing a Website

Abstract

The XXI century is a digital euphoria in almost all human design products. The website is one of the major changes that are present in Visual Communication Design products. The website is a popular visual communication medium that is the choice of audiences to communicate. The website design process has reached a revolution that began to rule out social aspects. This study aims to find out web-based Content Management Systems, web designers, and web support structures from a social point of view. Research Design: Exploratory, understanding the social phenomena of web design that is divided into objects, artists, and their supporting structures. In the economy class under the challenge of website design answered with Content Management System technology, the advantages it has in the form of visual resemblance to top class websites in Indonesia. Designers in the confinement of the Content Management System method are made from the social environment that has been conditioned to be consumptive of internet technology products. Web visitors will interpret the

importance of the work, by paying attention to the present with something new, and continuously experiencing renewal.

Keywords: *sociology study, website, content management system, visual design*

PENDAHULUAN

Pada abad XXI sekarang *website* menjadi media komunikasi favorit bagi hampir semua jenis perusahaan. *Website* efektif untuk promosi karena dukungan ketersediaan infrastruktur teknologi komputer jaringan atau internet. Kompetisi pemasaran produk dan jasa menjadi tulang punggung perkembangan desain *website* dalam mewakili fungsi promosi. Pada tahun 1990-an *website* dipublikasi oleh perusahaan menggunakan jasa seorang desainer grafis. *Website* dipandang sebagai media visual yang terdiri dari elemen gambar dan tipografi. Orientasi visual keberadaan *website* ditangkap oleh *marketer* dan desainer sebagai suatu media yang dapat dikelola dengan kerja desain atau *layouting*.

Perjalanan desainer dalam mengerjakan media *website* melalui beberapa tahapan metode yang berkaitan erat dengan perkembangan teknologi. Siapapun yang ingin membuat halaman web harus belajar kode HTML dan menggunakan editor teks seperti misalnya perangkat BBEdit. Desainer yang terbiasa bekerja dalam lingkungan halaman cetak atau WYSIWIG (*what you see is what you get*), situasi yang demikian itu tidaklah ideal (Pfiffner, 2003:170). Tahap berikutnya adalah di mana desainer merasa nyaman dengan menerapkan teknik dasar desain media cetak ke dalam proses penciptaan *website*, karena sekitar tahun 1994 merupakan awal dikeluarkannya perangkat editor WYSIWIG yang memberikan HTML sebuah antarmuka visual yaitu *PageMill* dan *SiteMill*. Perangkat tersebut memungkinkan desainer hanya meng-klik *mouse* tanpa mengetik kode ke dalam sebuah kerangka yang telah diprogram sebelumnya, seperti halnya mengerjakan halaman cetak.

Website berakar dari teknologi komputer yang sebenarnya adalah abstrak berupa protokol *world wide web*, yaitu sekumpulan perintah yang mampu merangkai media teks, gambar menjadi satu visualisasi dengan cara akses unik. Ide awal “www” adalah untuk memetakan antara berbagai macam orang, program, dan sistem dalam sebuah organisasi. Konsep keterkaitan yang beragam tersebut kemudian disempurnakan Lee dengan mengembangkan sebuah bahasa *hypertext* yang memungkinkan sebuah informasi memuat teks, gambar, dan film (Ryan, 2010:116). Awalnya media baru *website* ini memiliki kalangan terbatas dalam konsumsi dan distribusinya, hingga pada tahun 1990 Lee juga mengembangkan sebuah program klien berupa *browser* dan editor sehingga orang dapat membuat dan melihat *file* HTML. *World wide web* (www) adalah salah satu penemuan terhebat dalam sejarah komunikasi manusia (Ryan, 2010:107).

Kini *website* memiliki fungsi komunikasi melengkapi media koran, radio, dan televisi. Fenomena *website* sendiri telah berkembang menjadi multifungsi dalam multibidang pula, genre *website* sekarang merambah pada segmen individu seperti *website* portal yang khusus menjalankan fungsi jaringan sosial atau *website blog* yaitu *website* dengan konten individu.

Perkembangan genre *website* telah cukup lama menjadi bagian dari desain komunikasi visual dalam menjejakkan eksistensinya dalam kehidupan masyarakat. Kemudahan yang disajikan teknologi digital sekarang telah mengubah proses kreatif desainer dalam berkarya, khususnya dalam mendesain *website*. Faktor utama dalam menciptakan karya desain *website* adalah kenyamanan visual dan kecepatan akses. Kenyamanan akses adalah desain visual yang diolah desainer grafis dalam menata letak elemen-elemen visual, sedangkan kecepatan akses adalah kecepatan saat *website* dibuka oleh pengunjungnya.

Rumusan Masalah

Perubahan perilaku masyarakat dalam menikmati *website* memengaruhi pola desainer dalam mengolah elemen-elemen grafis untuk menciptakan kenyamanan visual. Selain kecepatan akses yang menjadi pertimbangan dalam mengolah grafis, ada kecenderungan bahwa desainer juga membiasakan diri untuk menghasilkan karya-karya desain *website* yang *layout*-nya telah *familiar*, artinya desain mengikuti pasar. Desain visual *website* berselera pasar berbeda dengan misi desain komunikasi visual yang menciptakan karya berlandaskan pemikiran filosofis untuk menghadirkan kenyamanan.

Website dipandang sebagai karya desain yang erat kaitannya dengan elemen visual persuasif secara *marketing*, sedangkan estetika merupakan elemen mediasi antara persepsi dengan tujuan penciptaannya. Wujud nyata dari pergumulan antarindividu, teknologi, dan web adalah kemunculan fenomena *Content Management System* misalnya *Joomla*. Fenomena ini menarik untuk diteliti karena banyak seniman/desainer menjatuhkan keputusan desain visual atau ide kreatif web pada *Joomla*, meskipun tampilan visualnya terdapat beban estetika yang cukup pelik.

Tujuan

Penelitian ini melihat produk *website* dari sudut pandang sosiologi, menemukan dampak dari ambiguitas produksi *website* yang kini menjadi tren. Latar belakang kehidupan manusia seperti, apakah yang menjadikan percampuran antara desain teknologi dan seni tata visual dalam pencitraan sebuah pesan dalam *website* yang telah menyelubungi konsumsi visual masyarakat.

Kajian Teori

Dua komponen produk *website* yaitu kenyamanan visual dan kecepatan akses, membawa sekurang-kurangnya dua profesionalisme dalam membangunnya.

Sudut pandang sosiologi seni menuntun arah pandang **website** sebagai karya seni yang bahkan lebih spesifik yaitu *website* sebagai produk desain. Guna menyamakan cara pandang *website* dalam penelitian sosiologi seni maka, perlu pemahaman terlebih dahulu mengenai kategorisasi seni.

METODE

A. Seni dan Desain

Fenomena kesenian lazimnya sama dan sederajat, sebuah gagasan sarat konflik dalam wacana kesenian di Indonesia yang notabene banyak mendapat pengaruh dari budaya luar dalam kurun waktu berabad-abad. Perbedaan tata acuan (*frame of reference*) yang mengakibatkan berbedanya estetika, pengungkapan nilai, dan fungsi seni, tidak membuat kesenian harus dikategorikan menurut jenjang, ada kesenian kelas wahid dan kesenian kelas kambing (Yuliman: 1987).

Definisi seni sebagai ciptaan yang indah, diperjelas dengan sudut pandang batasan keindahan tempat definisi seni berakar. Bahasa Jawa, Batak, dan Bali, menekankan keindahan pada akar kata yang kurang lebih sama yaitu guna dan faedah. Seni merupakan karya manusia yang memiliki guna dalam kehidupan sehingga dapat menyenangkan manusia.

Kemunculan istilah *fine arts* yang berakar dari *artes liberales* yang sering digunakan di Eropa pada abad pertengahan, yaitu suatu cabang ilmu pengetahuan berupa kombinasi antara filsafat dan teologi atau skolastikisme yaitu melatih kecerdasan dari orang-orang bebas dengan fokus mempelajari sains. Lebih spesifik Sumpf menjelaskan ranah ilmu *artes liberales* meliputi Trivium (*grammar, rhetoric, dialectic*) dan Quadrivium (aritmetik, geometri, astronomi, teori musik), tidak termasuk di dalamnya *fine arts* (Sumpf, 2005:36). Abad ke 16 zaman *Renaissance* batasan *artes liberales* semakin jelas menjadi: merenung, bekerja secara khas menghasilkan perwujudan. Seni rupa modern Indonesia menyerupai konsep kekhasan ini karena mampu menawarkan nilai-nilai dan pemikiran yang canggih.

Pandangan berbeda diungkapkan oleh Soedjoko dengan menolak estetika individualis *Renaissance* dan mengetengahkan konsep seni yang menyenangkan dan berfaedah bagi orang banyak. Perkembangan Seni Rupa Baru tahun 1975 mulai meninggalkan akar *artes liberales*, menegaskan seni rupa yang merupakan gejala plural, anti elitisme, pro-masyarakat. Dramatisasi dan pengungkapan kembali masalah sosial tidak dilakukan dengan penafsiran artistik yang individualistis, melainkan dengan pendekatan masalah yang sebenarnya.

Karya seni rupa baru meliputi produksi massa yang merupakan bagian dari dunia usaha, dirancang dengan memperhitungkan konsumen dan laba, aspek seni akrab dengan sebagian besar masyarakat. Metode penelitian dan studi yang mengawali penciptaan karya seni rupa memunculkan fenomena desain. Dalam

desain, kepekaan seni rupa diterapkan pada berbagai benda pakai, digabungkan dengan rancangan yang berorientasi pada kegunaan, kini dijuluki *applied arts*. Produksinya tidak cuma memiliki pesona tapi juga daya gugah, menyertakan metode penelitian ilmu sosial dan teori-teori psikologis.

Konsumen dalam kesempatannya sebagai penikmat seni merupakan makhluk asosiatif dan emosional, sehingga gambar di desain secara persuasif untuk membangkitkan alam bawah sadar. Desain adalah seni rupa yang rasional, prinsip dasar dan proses kerjanya ternyata berbeda sangat jauh dengan seni rupa elitis (Yuliman: 1987). Gambaran dua seni rupa yang diungkapkan Yuliman dapat dikategorikan pada Tabel.1 berikut:

Tabel 1. Kontras Gambaran Dua Seni Rupa menurut Yuliman

ELITIS	DESAIN
Orientasi pada pencipta	Orientasi pada konsumen
Subjektif	Objektif
Intuitif, emosional	Nalar
Produk tunggal	Produk massal
Kerja individual	Kerjasama (tim)
Kerja sederhana	Mengenal proses produksi
Spontan	Terencana dan sistematis
Anti data	Bekerja berdasar penelitian

Terdapat tiga kesadaran sosiologis dalam kebebasan cakrawala seni rupa di Indonesia dalam kaitan sosial budaya:

1. Kenyataan pluralisme dalam masyarakat seperti kebudayaan-kebudayaan etnik, desa, kota, serta golongan dan lapisan sosial.
2. Terdapat berbagai tradisi seni rupa di Indonesia, sebagian menyesuaikan diri karena perubahan sosial budaya dan hidup terus, sebagian lagi berkembang.
3. Citra seni rupa merupakan bagian besar dari kebudayaan material Indonesia yang menempatkan rupa sebagai seni yang penting.

B. Proses Sosial

Terdapat dua perspektif dalam mengamati objek dalam ranah seni, pertama perspektif estetis seperti yang dikemukakan oleh Simmel bahwasannya: karya seni merupakan sebuah totalitas yang tidak bisa diakses oleh pembagian tenaga kerja. Aktor meletakkan kerangka simbolis dan estetis bukan pasar. Perspektif kedua atau analisis sosial seperti Becker berangkat dari: karya seni dipandang sebagai produk dari upaya kolektif daripada sebagai kreasi individu. Seni sebagai sebuah konstruksi sosial yang bisa dipahami dengan baik dengan melibatkan berbagai aktor termasuk beberapa kekuatan sosial yang memungkinkan untuk memberikan nilai pada sebuah objek. Perspektif yang dibangun dengan membuat argumen umum di bawah kondisi sosial tertentu, karya seni diciptakan melalui proses di mana banyak aktor sosial

berpartisipasi. Melihat tidak hanya perubahan dalam makna seni, melainkan mengemukakan eksistensi sejumlah dunia seni yang berbeda. Pada akhirnya definisi seni adalah relatif, lebih tergantung pada konsensus sosial daripada kualitas-kualitas estetis karya tertentu.

Sebuah pandangan yang sama diungkapkan oleh Bourdieu yang mengungkapkan bahwa: seni merupakan sebuah fenomena plural, karya seni muncul dengan diciptakan terus-menerus dengan setiap pembacaan ulang. Teori yang oleh Zolberg disebut sebagai re-definisi, usaha untuk melihat ulang, re-definisi semuanya menjadikan sebuah karya seni.

Komponen penting yang muncul dalam analisis sosial atau prosesi objek ke dalam dimensi seni adalah keunikan dan penggandaan. Tentang keunikan, Moulin mengungkapkan keunikan adalah karya awal seorang seniman, keterampilan tangan sang master di dalam dirinya maupun yang terlihat jelas pada karyanya. Tentang penggandaan, ada komponen yang kontroversi dalam pembacaan objek, yaitu teknologi. Inovasi teknologi modern telah memunculkan re-definisi artistik mengingat kemampuannya yang memungkinkan untuk penggandaan karya.

Sebelum abad ke-20 keunikan adalah nilai yang dihasilkan dari bahan aktual yang digunakan seniman untuk membuat karya seni. Setelah abad ke-20 seniman membuat karya dari objek-objek biasa bahkan barang rongsokan yang ditujukan sebagai karya dengan nilai artistik dan komersial. Terdapat suatu perubahan besar dalam konsep keunikan, studi Benjamin yang mengemukakan bahwa: seni yang direproduksi secara mekanis, khususnya film adalah penghancur gagasan seni yang diberkati aura magis. Komponen aura magis, keunikan keterampilan tangan seniman merupakan salah satu elemen utamanya. Karya seni yang permukaannya telah secara langsung disentuh oleh tangan seniman seperti lukisan cat minyak dan cat air menjadi lebih bernilai daripada seni yang dibuat dengan media di mana seniman relatif jauh. Fotografer adalah seorang teknisi bukan seorang seniman. Sentuhannya tidak dipahami sebagai hadir pada gambar yang ia hasilkan dengan peralatan mekanis.

Pada awalnya kualitas kekhasan telah dipahami sebagai prinsip estetis dan kesempurnaan teknis, kemudian oleh DiMaggio konsep ini berproses: keaslian dan keunikan sebagai kriteria artistik tidak diberikan begitu saja, melainkan dinegosiasikan oleh para aktor sebagai bagian dari proses sosial yang melibatkan penggunaan pemikiran dasar dan pemikiran baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Web Objek Sosial

Web dilihat dari teori kategorisasi seni menempati kategori desain, desain web dalam kajian diambil contoh web dari *Harvard University Graduate School of Arts & Sciences* alamat URL pada <https://gsas.harvard.edu/> yang *publish* pada

tahun 2017, sebagai *web content management system*. Web CMS *gsas.harvard* dipandang memiliki pergeseran dari kategori produk seni desain.



Gambar 1. *Screen Capture* dari web Harvard GSAS yang *publish* tahun 2017

Gambar.1 di atas adalah *website* Harvard GSAS yang bergerak di bidang pendidikan dan seni. Slogan yang tampil pada deskripsi *About* adalah: *To identify and attract the most promising students to form a dynamic and diverse community, and to shape them into visionary scholars, innovative educators, and creative leaders*. Pada Gambar.1 menunjukkan bahwa sebuah institusi ternama dengan alur visual judul yaitu *Harvard University, The Graduate School of Arts and Science*, kemudian *visual tile layout*. Secara visual, web bisa menjadi bebas tanpa batasan *tile layout*, lebih artistik. Visual yang sama dapat dilihat pada Gambar.2 yaitu *website* Pascasarjana ISI Yogyakarta.



Gambar.2 *Website* Pascasarjana ISI Yogyakarta, yang *publish* tahun 2017

Web-web yang dieksekusi dengan CMS tidak akan tampil jauh berbeda, walaupun kedua web menggunakan CMS yang berbeda. Pola *layout* akan menawarkan kolom-kolom untuk diisi oleh desainer, sehingga muncullah tampilan seragam, tidak unik, jauh dari kesan artistik.

Website sebagai media baru dalam mengekspresikan diri maupun berkomunikasi, telah berevolusi ke bentuk perangkat lunak *user friendly*. Hampir setiap individu dapat dengan mudah membangun dan mempublikasikan *website* mereka sendiri. Pencapaian *website* hingga adaptif seperti sekarang, erat kaitannya dengan perjalanan atau proses sosial yang dilaluinya berlandaskan perkembangan teknologi dalam kehidupan masyarakat.

Kelahiran *website* yang bermula atas kepentingan pertukaran informasi bertolak dari suatu masalah mobilitas manusia dalam aktivitas kesehariannya. *Website* dipandang sebagai sebuah solusi manusia untuk lebih aktual saling berinteraksi, menjawab pula tantangan keterbatasan jarak dan waktu dalam satu kelompok atau jaringan kerja.

Suatu jawaban atas kebutuhan media interaksi ini dilepas ke masyarakat umum secara prematur, sehingga kekakuan visual senantiasa melingkupi kemunculannya. Bentuk kekakuan pertama berupa teknik pembuatannya yang terbatas pada orang berpengetahuan kode program dan teknologi tinggi, tak tergapai oleh desainer dan masyarakat. Keterbatasan konsumsi desain web ini diikuti oleh fenomena yang berlawanan pada temuan yang ada di masyarakat internet.

Kehadiran *content management system* semisal *Drupal*, *Wordpress* dan *Joomla* seperti yang digunakan oleh Harvard GSAS dan Pascasarjana ISI Yogyakarta, karena kaya akan fitur dan *user friendly* pula. Visualisasi *Drupal* dan *Wordpress* yang notabene dapat dioperasikan sekarang, jauh dari sifat eksklusif, filosofis, dan konseptual seperti tahun 1990-an, namun demikian, rupa visual dapat tampil seperti layaknya *website* profesional yang didukung oleh pengembang besar. Tanpa memerlukan seorang desainer, *programer*, redaktur, siapa saja membuat sebuah *website* dinamis dengan CMS.

Kelebihan *Wordpress* adalah kepopulerannya, sehingga hampir setiap keperluan *micro system* di dalam konstruksi sebuah *website* sudah tersedia. Penunjang popularitas CMS semacam *Wordpress* adalah proses sosial yang telah memaknai CMS sebagai sebuah produk bernilai. Pada awal kemunculannya, memang CMS kontradiktif terhadap esensi web yang konseptual, namun perjalanannya telah merambah para kalangan atas yang dalam kategori Bourdieu adalah pemilik modal simbolik. Para pemilik modal simbolik dalam masyarakat *website* banyak yang memilih menerbitkan web dengan model CMS, dengan pengkayaan (*enrichment*) pada segi bobot redaksi konten, tercapainya tujuan, dan kemanfaatan *website*.

Mayoritas dalam masyarakat web di Indonesia, kolaborasi desain dan program dalam interaktivitas *website* tidak diperlukan lagi, sehingga salah satu antara desainer atau *programer* saja yang dapat membuat *website*. Masyarakat umum telah terkondisikan dalam kemudahan menciptakan *website* menyerupai *website* kalangan atas. Tetapi kekerasan simbolik dalam kasus *website* di Indonesia ini dimediasi dengan CMS. Kenyataan yang terjadi adalah CMS tidaklah seperti anggapan yang mengklasifikasikannya dengan kalangan menengah ke bawah (dengan tim pengembang yang kecil). CMS dapat menyamai *website* seperti halnya tampak pada Gambar.3 yaitu web yang diterbitkan oleh Universitas Indonesia <http://www.ui.ac.id/>. *Website* Universitas Indonesia adalah hasil desain kalangan atas (dengan tim pengembang lengkap desainer, *programer*, redaktur) memiliki konsep kemanfaatan yang efektif.



Gambar.3 *Website* Universitas Indonesia – Tata Letak yang *Tile* meskipun dikembangkan secara independen

Masyarakat penyangga struktur pengembangan *website* membentuk suatu pencitraan tersendiri terhadap keberadaan CMS *Joomla*, seperti Bourdieu berpendapat bahwasanya mengistimewakan pihak yang dominan dan menganggap posisi dominan tersebut sebagai bukti dengan sendirinya (*self-evident*) dan lebih disukai secara universal. Pihak dominan dalam bidang penciptaan web di Indonesia adalah desainer dan *programer* yang hingga kini mayoritas masih tahap instan. Ketika suatu *website* yang diterbitkan oleh seniman (*developer*) ternama tampak seperti menyerupai *Joomla*, maka para seniman kelas menengah sebagai agen yang lebih lemah akan mengubah sikapnya. Berpaling dari esensi sebuah penciptaan web yang meliputi berbagai prosedur dan tahapan terencana, menjadi penganut instanisasi desain *website*.

Kesuksesan CMS identik dengan sifat teknologi yang mudah dan individualistis. Faktor sosial pendukung utama adalah keberhasilan yang sebelumnya telah dilampauai oleh aplikasi dan sistem *open source*. Sedangkan kesuksesan *open source* dibentuk dari keadaan sosial ekonomi masyarakat yang mencari alternatif sebuah sistem berharga relatif terjangkau, suatu keadaan yang identik dengan kondisi sosial dan ekonomi negara berkembang.

Di Indonesia, mayoritas masyarakat menengah ke bawah sangat dominan dalam statistik jumlah pengguna internet, kondisi ini juga melekat pada sifat-sifat *open source* yang memberikan layanan sistem murah bahkan gratis. Pertumbuhan dari segi jumlah dan kualitas sistem-sistem berbasis *open source* menuju arah solutif pada setiap sisi kebutuhan orang dalam mengonsumsi web. CMS merupakan salah satu wujud solusi pengembangan web yang berlaku di masyarakat kelas ekonomi menengah ke bawah. Pada kelas ekonomi bawah, tantangan produksi web dijawab dengan CMS, ditambah keunggulan yang dimilikinya berupa kemiripan visual dengan *website* kelas atas di Indonesia.

Garis waktu pertumbuhan CMS yang telah mendapatkan apresiasi dari kalangan *developer* maupun organisasi ternama, dipahami oleh kelas bawah ini sebagai suatu sistem yang eksklusif. Contoh nyata dari konsep proses sosial ini adalah web-web pemerintah misalnya bidang Kementerian Pendidikan, yang berisi berita-berita informatif dengan tampilan yang seakan lengkap, metafora dari pelayanan jasa kementerian di kantor sehari-hari. Respons para pengunjung yang cukup puas dengan layanan web Kementerian Pendidikan Nasional ini adalah bagian dari proses sosial web, sebagian fungsi lain berjalan secara alam bawah sadar. Fungsi lain berupa sebuah wacana yang terbangun bahwasanya antarmuka web seperti inilah yang “ideal”. Peran para pemilik modal budaya dalam hal ini para seniman dan desainer dunia perancangan web terhanyut melanjutkan proses pemaknaan yang makin “sesat” ini dengan menciptakan karya-karya web instan. Pengembang yang kompeten dan berpendidikan, seolah hanya mengikut arus dan lebih memilih terjun ikut di dalamnya tanpa usaha untuk mengembalikan esensi desain web yang holistik.

B. Proses Sosial Web

Website ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1994. Seorang web desainer yang tidak mengetahui program atau kode, disebut desainer GUI (*graphical user interface*). Desainer GUI kemudian bekerja sama dengan *programer* untuk memastikan hasil desain dapat diproduksi dalam *HTML* (*hypertext markup language*) atau kode lainnya (Goin, 2005:9). Desainer GUI bekerja dengan proses yang sama dengan desain cetak, sehingga memiliki kesamaan pula pada landasan berpikir desain. Penerapan ini menimbulkan problem karena bidang visual

pada layar komputer berbeda dengan bidang visual yang disajikan pada halaman cetak.

Desain *website* memiliki lingkup komponen yang luas dalam proses penciptaannya, meliputi teknologi, pengelolaan isi, desain visual, arsitektur, dan interaksi antarsemua komponennya. Penciptaan *website* adalah meleburnya teknologi konten berbasis web, arsitektur *website* (bagaimana konten dikelola), desain visual, dan interaksi yaitu tindakan web dalam merespons pengunjung (McIntire, 2008:2).

Website adalah media visual yang relatif, artinya bisa berbeda tampilan tergantung perangkat yang mengaksesnya. Faktor perubahan lain adalah interaksi pengguna dan terjadinya *update*, sehingga konsistensi visual *website* sulit diperkirakan. Kecantikan web terletak pada dinamisme dan interaksi, yang keduanya menyumbangkan sebuah pengalaman unik bagi penggunanya (Macdonald, 2003:6). Seorang desainer harus memiliki kemampuan lebih dalam implementasi yang solutif, sehingga terdapat penjelasan dan dokumentasi sebagai bahan pengembangan nantinya.

Karya *website* dalam kategori Yuliman termasuk dalam desain, ciri utama proses terletak pada penciptaan web yang dilakukan secara kerja tim, minimal dua orang masing-masing dengan keahlian desain dan *programer*. Pemahaman seseorang yang disebut sebagai desainer memiliki batasan sempit terkait dengan riset konsumen dan proses produksi. Karya *website* hampir seluruhnya menerapkan riset konsumen, kecuali pada *website* tipe artistik dan personal. *Website* artistik murni mengungkapkan ide dan kreativitas tanpa memikirkan pasar atau konsumen. Fungsi desain web artistik bisa saja menentang konvensi umum web (Powel, 2002:165).

Desainer dalam menciptakan web memerlukan dua aspek penting, yang salah satunya harus melalui suatu pendidikan khusus, berkenaan faktor teknis yang wajib diketahui untuk bisa mempublikasikan *website*. Faktor teknis berhubungan dengan teknologi penggunaan perangkat lunak dasar, seperti halnya pengelolaan teks dan gambar, hingga pengeditan kode program *html* pondasi visual halaman web. Ilmu tentang kode program web berupa *hypertext markup language*, yaitu suatu bahasa pemrograman untuk mengenali dan menyusun sekumpulan media ke sebuah antarmuka, dipelajari di institusi yang berkerja sama dengan vendor perangkat lunak *html*.

Aspek penting kedua yang diperlukan desainer adalah kreativitas ide, yang sifatnya berbeda dengan aspek teknis. Kreativitas ide merupakan inti penciptaan yang tertanam dalam diri senimannya. Kemampuan dasar berkreasi dimiliki sejak manusia memulai hidupnya, sedangkan aspek teknis seperti pemahaman kode *html* haruslah dipelajari. Aspek kreatif dan teknis yang harus dimiliki desainer mengakumulasikan bahwasanya perancang web adalah seniman yang dibuat.

Terdapat pernyataan yang berbeda oleh Robbin bahwa terminologi “desainer web” menyangkut banyak keahlian yang ke semuanya tidak perlu dipelajari (Robbins, 2007:19). Pendapat Robbin kendati pun menyatakan suatu pertentangan, namun tetap menyertakan isu aktivitas belajar, terlebih dalam bahasan lebih lanjut Robbin memberikan pelajaran tentang konstruksi kode *html*. Macdonald menjelaskan desain web adalah kerja multi-keahlian dan multidisiplin yang melibatkan juga psikologi, manajer, dan pemasaran (Macdonald, 2003:21). Artinya aktivitas belajar dalam dunia desain web merupakan aktivitas penting dalam proses terciptanya sebuah halaman web, dengan demikian dapat dikatakan seorang pembuat web adalah desainer atau seniman yang dibuat.

Sebuah pandangan yang menguatkan perancang web adalah seniman yang dibuat, juga terlihat pada proses kreasinya yang memerlukan kerja tim, minimal terdiri dari desainer dan *programer*. Seorang *programer* dituntut tidak sekedar tahu dasar-dasar *html* namun menguasai prosedur penerbitan sebuah halaman *website*. Yuliman menyebut proses produksi, pada kasus desain web, seorang desainer minimal melakukan riset atau *discovery* sebelum menentukan visualisasi antarmuka, kemudian *programer* melanjutkan hasil desain antarmuka menjadi sebuah media yang berfungsi interaktif.

Proses produksi *website* di tangan *programer* berupa pemberian mesin atau kode, dapat terlaksana dengan melihat konsep-konsep hasil riset yang telah dilakukan. Proses desain selalu mengawasi proses *programming* dalam tahapan perancangan *website* (Dimarco, 2010:268). *Programer* dalam dunia desain web termasuk pula dalam kelompok seniman yang dibuat.

Kata “dibuat” dalam konteks desain web, berfokus pada proses pembentukan pengetahuan teknik dasar berkaitan dengan teknologi yang melatarbelakangi produk web. Kecerdasan atau kejeniusan kreatif berperan dalam tahap awal proses penciptaan web, jika produk web berkaitan dengan kepentingan konsumen maka, kreativitas mengacu pada hasil riset konsumen. Berbeda dengan web “pesanan”, kebebasan ekspresif untuk tipe *website* artistik dan pribadi menyerupai kategori karya-karya seni elitis, lebih ke arah intuitif atau mengikuti emosional penciptanya.

Pengaruh lain yang menjadikan “dibuat”-nya (*made*) seniman atau desainer web adalah lingkungan sosialnya yang telah terkondisikan menjadi konsumtif terhadap produk-produk internet. Hampir setiap keperluan hidup dipenuhi dengan teknologi internet, di antaranya pendaftaran sekolah anak, membayar tagihan listrik, atau sekedar menonton televisi. Aktivitas-aktivitas internet yang bermula dilakoni masyarakat sebagai pengguna, maka sedikit demi sedikit terbangun suatu keterampilan mendesain *website* pada sebagian masyarakat. Bentuk pengaruh lingkungan berantai dari gaya konsumtif web dapat diambil contoh dari kepemilikan sebuah *account* atau keanggotaan dalam *website* jejaring sosial.

Account dalam *Facebook* misalnya, sudah dapat dikategorikan *website* atau termasuk *website* pribadi dalam sebuah portal.

KESIMPULAN

Sesungguhnya tujuan diciptakannya *content management system* adalah untuk membangun *website* dinamis berbasis *database*, dapat diupdate secara *online*, memiliki opsi template tematik, dapat dikelola secara individu. CMS merupakan salah satu wujud solusi pengembangan web yang berlaku di masyarakat kelas ekonomi menengah ke bawah.

Efek *website* CMS berlaku dalam jangka waktu lama bisa mencapai satu atau dua tahun tergantung seberapa cepat komunikasi terbangun di dalamnya. Tingkah laku yang muncul berupa rasa keterkaitan dengan sesama yang berkepentingan terhadap konten.

Awal kemunculan CMS kontradiktif terhadap esensi web yang konseptual, kemudian peningkatan nilai CMS secara tidak langsung dibentuk oleh *website-website* organisasi besar dengan memperlihatkan visualisasi tata letak yang dapat ditirunya. Mekanisme pertukaran modal yang saling menguntungkan juga telah secara akumulatif menaikkan produk-produk CMS hingga kini.

Pendukung struktural mulai dari atensi mayoritas masyarakat, institusi yang melatarbelakangi pendidikan senimannya, galeri-galeri yang memberikan izin tayang, hingga sektor kebijakan pemerintah, memberikan dampak nilai substansial terhadap kehadiran *website*.

Pengunjunglah yang akan menafsirkan arti pentingnya karya dengan memperhatikan masa kini dengan sesuatu yang baru dan secara terus-menerus mengalami pembaharuan. Masyarakat dan seni mencakup jenis-jenis keunikan berbeda, yang diperbaharui dan dimodifikasi selama waktu tertentu, baik secara estetis maupun secara politis.

KEPUSTAKAAN

- Dimarco, John. 2010. *Digital Design for Print and Web An Introduction to Theory, Principles, and Techniques*. New Jersey: John Wiley and Sons.
- Goin, Linda. 2005. *Design for Web Developers: Colour and Layout for the Artistically Overwhelemed*. Netherlands. www.dmxzone.com.
- Jim Supangkat dan Sanento Yuliman. 1987. *Katalogus Pameran Seni Rupa Baru Proyek 1 "Pasaraya Dunia Fantasi"*. Pameran diselenggarakan di Galeri Baru Taman Ismail Marzuki, 15-30 Juni 1987.
- McIntire, Penny. 2008. *Visual Design for the Modern Web*. Berkeley: New Riders.

- Macdonald, Nico. 2003. *What is web design? Essential design handbooks Graphic Design Handbooks*. Switzerland: Rotovision.
- Munandar, Satrio. Pierre Bourdieu dan Pemikirannya tentang Habitus, Doxa dan Kekerasan Simbolik. Paper Filsafat Kontemporer.
- Powel, Thomas. 2002. *Web Design: The Complete Reference Second Edition*. New York: McGraw-Hill/Osborne.
- Pfiffner, Pamela. 2003. *Inside The Publishing Revolution: The Adobe Story*. California: Peachpit Press.
- Robbins, Jennifer Niederst. 2007. *Learning Web Design, Third Edition A Beginner's Guide to (X) HTML, Style Sheets, and Web Graphics*. United States of America: O'Reilly Media.
- Ryan, Johny. 2010. *A History of The Internet and The Digital Future*. London: Reaktion Book.
- Sumpf, Denise. 2005. *Art Experience and Human Resources' Perception*. Deutscher Universitats-Verlag/GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.