



Efektivitas Komunikasi Visual Melalui Prinsip-Prinsip User Experience Design (UXD) Pada Website Virtual Event Festival Sains dan Budaya

Abdul Kholik^{1*}, Asep Soegiarto², Wina Puspita Sari³

¹⁻³ Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Rawamangun Muka Raya No.11 Kota Jakarta Timur 13220

Korespondensi penulis: abdulkholik@unj.ac.id*

Abstract. *This study aims to analyze the effectiveness of visual communication through the application of User Experience Design (UXD) principles on the virtual event website of Festival Sains dan Budaya. In the context of virtual events, effective visual communication plays a pivotal role in attracting user participation, conveying information clearly, and ensuring a positive user experience. The research employs a qualitative method, incorporating interviews, observations, and focus group discussions (FGDs) involving virtual event organizers, graphic designers, and website developers. The collected data were analyzed using content analysis to identify the implementation of UXD principles on the website festivalsainsbudaya.com/virtual-2024. The findings reveal four main categories of UXD implementation. First, Scale for Layout Setting, which includes minimalist header and footer design, centralized alignment, enlarged link access, and the use of wide whitespace to enhance readability. Second, Visual Hierarchy as Site Mapping/Intuitive, emphasizing a striking first impression and clear menu options presented at the start for intuitive navigation. Third, Balance & Contrast at the Same Time, achieved through contrasting button links, consistent design patterns, and the application of a global template to maintain brand coherence. Fourth, Media Interactive and Entertain Primarily, featuring feedback forms, varied media formats, high readability, motion elements, and easy navigation to increase user engagement. Overall, the virtual event website demonstrates strong adherence to UXD principles, resulting in intuitive navigation, a clear and logical information hierarchy, consistent visual design, and interactive media integration that enhances user engagement. These findings indicate that the application of UXD principles not only supports effective visual communication but also contributes significantly to user satisfaction and participation rates. This research underscores the importance of aligning UXD strategies with the goals of virtual cultural events, offering practical insights for future website development in the fields of culture, science, and public engagement.*

Keywords: Culture festival, Science, User experience design, Virtual event website, Visual communication

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas komunikasi visual melalui penerapan prinsip-prinsip Desain Pengalaman Pengguna (UXD) pada situs web acara virtual Festival Sains dan Budaya. Dalam konteks acara virtual, komunikasi visual yang efektif memainkan peran penting dalam menarik partisipasi pengguna, menyampaikan informasi dengan jelas, dan memastikan pengalaman pengguna yang positif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menggabungkan wawancara, observasi, dan diskusi kelompok terfokus (FGD) yang melibatkan penyelenggara acara virtual, desainer grafis, dan pengembang situs web. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis konten untuk mengidentifikasi penerapan prinsip-prinsip UXD pada situs web festivalsainsbudaya.com/virtual-2024. Temuan ini mengungkapkan empat kategori utama implementasi UXD. Pertama, Skala untuk Pengaturan Tata Letak, yang mencakup desain header dan footer minimalis, perataan terpusat, akses tautan yang diperbesar, dan penggunaan spasi yang lebar untuk meningkatkan keterbacaan. Kedua, Hirarki Visual sebagai Pemetaan Situs/Intuitif, yang menekankan kesan pertama yang mencolok dan opsi menu yang jelas yang disajikan di awal untuk navigasi yang intuitif. Ketiga, Keseimbangan & Kontras di Saat yang Sama, dicapai melalui tautan tombol yang kontras, pola desain yang konsisten, dan penerapan templat global untuk menjaga koherensi merek. Keempat, Media Interaktif dan Menghibur Terutama, menampilkan formulir umpan balik, beragam format media, keterbacaan tinggi, elemen gerak, dan navigasi yang mudah untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Secara keseluruhan, situs web acara virtual menunjukkan kepatuhan yang kuat terhadap prinsip-prinsip UXD, menghasilkan navigasi yang intuitif, hierarki informasi yang jelas dan logis, desain visual yang konsisten, dan integrasi media interaktif yang meningkatkan keterlibatan pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip UXD tidak hanya mendukung komunikasi visual yang efektif tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap kepuasan pengguna dan tingkat partisipasi. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya menyelaraskan strategi UXD dengan tujuan acara budaya virtual, menawarkan wawasan praktis untuk pengembangan situs web masa depan di bidang budaya, sains, dan keterlibatan publik.

Kata Kunci: Desain pengalaman pengguna, Festival budaya, Komunikasi visual, Sains, Situs web acara virtual

1. LATAR BELAKANG

Komunikasi adalah pertukaran informasi, ide atau perasaan antar individu atau kelompok melalui kata-kata ekspresi atau simbol. Komunikasi merupakan proses melibatkan pertukaran simbol atau tanda baik verbal maupun nonverbal dengan adanya kebersamaan antara pemberi dengan penerima pesan. Komunikasi berorientasi pada adanya kesamaan dalam maknanya suatu sumber dengan tujuan menciptakan hubungan bersama keakraban atau keuntungan antara pihak-pihak yang dilakukan kegiatan komunikasi. Wilbur's cram berpendapat lembaga pendidikan komunikasi sebagai suatu proses berbagi atau sharing process (Suherman, 2020).

Visual dalam konteks komunikasi merujuk pada penggunaan elemen-elemen visual seperti gambar, grafik dan desain untuk menyampaikan pesan atau informasi. Komunikasi bisa diklasifikasikan dalam beberapa cabang salah satu diantaranya adalah komunikasi visual. Komunikasi visual merupakan komunikasi yang mengandalkan unsur visual, desain komunikasi visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide (Putra, 2021).

Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi berbasis visual yang mengandung pesan tertentu dengan seni yang sesuai. Komunikasi visual bukan hanya gambar yang memiliki unsur seni, tapi pesan yang dibawanya juga harus dapat tersampaikan. Komunikasi visual dapat dikatakan berhasil apabila ide, cerita atau informasi yang ingin disampaikan oleh karya tersebut dapat diterima oleh masyarakat (pengamat) dengan tepat (Rosyada & Sutejo, 2024). Seorang komunikator visual harus memahami komunikasi visual dengan baik seperti melibatkan pemahaman desain grafis dan target audiensnya agar komunikasi dapat menciptakan desain yang relevan dan memikat.

Komunikasi visual dewasa ini semakin populer, masyarakat sering menggunakan komunikasi visual dalam berkomunikasi baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Masyarakat sering menjumpai komunikasi visual di sekitarnya seperti pamflet, brosur, banner, iklan yang sering dipasang di pinggir jalan dan media komunikasi visual lainnya. Komunikasi visual tersebut seringkali menarik perhatian masyarakat, karena tampilannya yang menarik dan pesan yang disampaikan singkat sehingga lebih cepat diterima oleh pengamatnya.

Selain sebagai media promosi, komunikasi visual bisa digunakan sebagai media interaksi. Prasetya (2021) melakukan penelitian dengan merancang desain komunikasi visual sebagai media interaksi pada konsumen. Media komunikasi visual yang digunakan adalah media Instagram, hasil penelitian tersebut audiens memberikan penilaian positif pada perusahaan karena instagram membantu komunikasi interaktif kepada audiensnya, selain itu

tampilan desain komunikasi visual yang *eye catching* juga telah meningkatkan jumlah produk penjualan. Penelitian tersebut dapat dikatakan bahwasannya komunikasi visual dapat dinilai efektif dalam menarik perhatian masyarakat serta menarik untuk terlibat didalamnya.



Gambar 1. Jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 (Sumber : Instagram @actnetworks)

Komunikasi visual terus mengalami transformasi hingga saat ini, banyak masyarakat menggunakan internet terutama mengakses media sosial, seperti Instagram, Youtube, TikTok dan website. Dewasa ini pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) mencapai 79,5% penduduk Indonesia tembus hingga 221 jiwa aktif terkoneksi dengan internet pada tahun 2024 (Ahdiat, 2024). Dengan adanya internet saat ini penyebaran informasi semakin mudah diakses, yang paling sering digunakan dan populer yaitu media informasi website, website sangat mudah diakses oleh kalangan manapun. Hanya dengan mengetik apa yang dibutuhkan pada mesin pencari website akan mengarahkan dengan mudah dan cepat, Lembaga Kependidikan, Swasta maupun perusahaan sudah menggunakan website sebagai media informasi yang efektif.

Website adalah sebuah halaman atau sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses oleh masyarakat luas selama terkoneksi ke jaringan internet. Saat ini website telah menjadi salah satu elemen penting dalam kehidupan masyarakat, dengan website masyarakat dapat dengan mudah mencari informasi dengan menelusuri melalui mesin pencari (*search engine*). Website memiliki fungsi utama yaitu, fungsi komunikasi, fungsi informasi dan fungsi transaksi.

Website bukan hanya sekedar informasi biasa, tapi website memiliki desain menarik agar pengamat tidak merasa bosan dan meyakinkan kualitas suatu perusahaan. Website yang baik dapat meningkatkan kredibilitas perusahaan, sehingga masyarakat lebih percaya kepada perusahaan tersebut. Situs web dapat berisi berbagai jenis informasi misalnya teks gambar

video dan audio. Selain itu website juga bisa memuat fitur interaktif seperti form contact komentar, atau *chatting* (Sukri et al., 2023). Fitur yang tersambung dalam website bukan hanya kumpulan animasi atau teks namun ada bentuk suara, gambar atau gabungan dari semuanya yang bersifat dinamis dan saling berkaitan (Wijaya et al., 2022). Website dikatakan bukan hanya sekedar animasi tetapi baik dan tidak tergantung isi pesan yang ingin disampaikan, apakah pengamat (masyarakat) dapat dengan mudah mencerna isi pesannya.

Website harus menampilkan visual yang menarik dan tentunya harus berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna (Auliaddina, 2021). Saat ini website mulai menunjukkan tampilan-tampilan yang monoton sehingga satu produsen dengan produsen lain memiliki cara-cara yang hampir sama dalam memasarkan produknya (Valentino, 2023). Semakin banyak template website bertebaran di internet sehingga banyak website yang terkesan lebih monoton dan membosankan. Selain itu website yang menggunakan template tidak bisa memberikan identitas yang melekat bagi para pembacanya. Website harus memiliki ciri khasnya tersendiri (Nina & Fitri, 2018), apabila website memiliki ciri khasnya tersendiri maka website dapat dengan mudah dikenal dan berkesan bagi pengguna yang mengaksesnya. Website yang kurang menarik bisa dilihat dari komunikasi visualnya, apakah sudah tepat sasaran atau tidak, kemudian pesan tersampaikan atau belum.

Adapun aspek utama yang harus dievaluasi terkait dengan kualitas website adalah fungsi, kegunaan, efisiensi, dan keandalan (Olsina, 1999 dalam Kriyantono, 2020). Jika dilihat dari sisi keandalannya maka dapat kualitas website harus diperhatikan pada sisi potensinya, apakah website berpotensi untuk menarik masyarakat luas dan dapat terlibat serta berinteraksi di dalamnya. Potensi website sangat perlu diperhatikan, website yang monoton tidak akan dapat menarik lebih banyak audiens sehingga tingkat konsumen tidak akan meningkat. Maka dari itu dibutuhkan peran komunikasi visual di dalamnya.

Selaras dengan hal itu, pengalaman masyarakat dalam menggunakan website juga sama pentingnya, karena desain komunikasi visual merupakan inti dari disiplin desain termasuk desain grafis, desain web dan desain antarmuka (*user interface*). Maka visual yang efektif seperti pada prinsip-prinsip desain UI/UX memainkan peran penting dalam membentuk interaksi pengguna dengan antarmuka digital (Kholik et al., 2024).

Organisasi atau perusahaan dapat dengan mudah menyebarluaskan informasi terkait event atau produk yang dibawa melalui website. Event yang disebarluaskan bisa dari berbagai macam, salah satunya adalah wadah sebagai menampung minat dan bakat. Terdapat 44,19 Juta peserta didik yang tercatat di Indonesia pada tahun ajaran 2022/2023 (Mustajab, 2023). Setiap peserta didik memiliki potensinya masing-masing, dan di Indonesia terdapat berbagai sarana

dan wadah yang siap menampung minat dan bakat peserta didik baik dari pelatihan maupun kompetisi.

Kompetisi yang paling populer di Indonesia adalah olimpiade. Olimpiade adalah suatu ajang atau kompetisi yang diselenggarakan oleh pemerintah, swasta atau lembaga yang peduli dengan pendidikan (Dayana & Marbun, 2019). Olimpiade terus populer di kalangan peserta didik, salah satu organisasi yang berjalan setiap tahun dengan melaksanakan event olimpiade yaitu Event Festival Sains dan Budaya (FSB). Festival Sains dan Budaya merupakan event tahunan yang berfokus pada olimpiade sains dan budaya. Dengan adanya olimpiade tersebut, minat dan bakat peserta didik dapat ditampung dan dipertahankan.

Peserta didik di Indonesia secara geografis sangat luas dan banyak sehingga dibutuhkan akses yang lebih mudah untuk peserta didik dalam memperoleh informasi olimpiade. Maka dari itu Festival Sains dan Budaya (FSB) menggunakan website sebagai sarana dalam menyampaikan informasi. Event Festival Sains dan Budaya dapat berjalan dengan baik dan diakses oleh peserta didik dari berbagai daerah dengan memanfaatkan media informasi website. Website Festival Sains dan Budaya sudah cukup baik, akan tetapi dibutuhkan upaya pengembangan website agar website dapat menjadi sarana dan media komunikasi visual yang efektif dan interaktif.

Visual berperan penting dalam website sebagai alat bantu dalam pemahaman informasi yang disampaikan. Dalam konteks tersebut, integrasi elemen visual menjadi penting untuk menciptakan daya tarik visual yang dapat memperkaya pengalaman pengunjung. Navigasi yang intuitif dibutuhkan agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi, Sementara itu, adaptasi konsep festival ke dalam desain website virtual menekankan perlunya menyampaikan atmosfer dan esensi festival secara virtual melalui elemen visual dan tata letak, sehingga pengunjung dapat merasakan nuansa festival secara online.

Media komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran, maka dibutuhkan komunikasi visual sebagai media bantu dalam menghadirkan animasi yang menarik dan mudah dipahami. Penulis menyusun judul penelitian "Implementasi Komunikasi Visual Melalui Prinsip *User Experience Design* (UXD) Pada Website Virtual Event" sebagai upaya untuk menghadirkan website yang efektif dan interaktif, selain itu bentuk komunikasi visual yang berkesan dan dapat menarik lebih banyak peserta didik untuk mengikuti dan mendaftar pada event Festival Sains dan Budaya.

2. KAJIAN TEORITIS

Definisi Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan bidang multidisipliner yang menggabungkan elemen seni, teknologi, dan komunikasi untuk menyampaikan pesan melalui media visual. Kholik et al. (2024) menjelaskan bahwa komunikasi visual merupakan strategi penting dalam membangun kepuasan pengguna melalui implementasi user interface dan user experience yang efektif. Dalam era digital, komunikasi visual tidak hanya berfungsi sebagai medium penyampaian pesan tetapi juga sebagai faktor determinan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

Rosyada & Sutejo (2024) mendefinisikan komunikasi visual sebagai komunikasi berbasis visual yang mengandung pesan tertentu dengan seni yang sesuai, dimana keberhasilannya diukur dari kemampuan menyampaikan ide, cerita atau informasi yang dapat diterima oleh masyarakat dengan tepat. Definisi ini memperluas pemahaman komunikasi visual dengan menekankan pada aspek efektivitas dan ketepatan penyampaian pesan kepada target audiens.

Azhari (2024) menjelaskan bahwa komunikasi visual dalam era digital berperan dalam meningkatkan engagement pengguna melalui penggunaan elemen visual yang strategis seperti kontras, hierarki visual, dan tata letak yang efektif. Perspektif ini menunjukkan evolusi komunikasi visual dari medium statis menjadi platform interaktif yang dapat mempengaruhi perilaku dan keterlibatan pengguna dalam lingkungan digital, dengan sistem yang mencakup konsistensi visual dalam penggunaan warna, tipografi, ikon, dan tata letak untuk menciptakan identitas visual yang kohesif.

Definisi User Experience Design (UXD)

User Experience Design (UXD) merupakan disiplin desain yang berfokus pada penciptaan pengalaman pengguna yang optimal melalui desain produk atau layanan yang *user-centered*. *Interaction Design Foundation (2025)* mendefinisikan UXD sebagai proses yang digunakan tim desain untuk menciptakan produk yang memberikan pengalaman yang bermakna dan relevan bagi pengguna, melibatkan desain keseluruhan proses akuisisi dan integrasi produk, termasuk aspek branding, desain, usability, dan fungsi. Definisi ini menekankan pada paradigma holistik UXD yang tidak hanya terfokus pada interface tetapi mencakup keseluruhan journey pengguna.

Kholik et al. (2024) mengintegrasikan aspek komunikasi visual dengan UXD, mendefinisikannya sebagai strategi komunikasi visual dalam user interface dan user experience

untuk membangun kepuasan pengguna melalui implementasi prinsip-prinsip desain yang efektif. Pendekatan ini menunjukkan bahwa UX design bukan hanya tentang functionality tetapi juga tentang bagaimana komunikasi visual dapat meningkatkan kepuasan dan engagement pengguna dalam berinteraksi dengan produk digital.

Kurnia & Fauzi (2023) menekankan *User Experience Design* sebagai pendekatan desain yang menciptakan hierarki visual yang jelas dan konsistensi dalam penggunaan elemen desain untuk memudahkan pengguna memahami informasi. Azhari (2024) melengkapi dengan menjelaskan UXD sebagai proses yang melibatkan penerapan kontras yang baik, tata letak yang efektif, dan integrasi elemen visual yang harmonis untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan produk digital, mengakui kompleksitas UXD sebagai bidang yang memerlukan pemahaman mendalam tentang aspek visual, psikologi pengguna, dan teknologi.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk meneliti "Implementasi Komunikasi Visual Melalui Prinsip UXD Pada Website Virtual Event" karena terdapat implementasi praktik pada optimalisasi komunikasi seperti memahami pengalaman pengguna (*user experience*). Penelitian kualitatif dapat membantu memahami bagaimana pengguna website virtual event merasakan dan menggunakan website tersebut. Peneliti dapat mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan focus group untuk mendapatkan insights yang mendalam.

Penelitian kualitatif dapat membantu peneliti memahami bagaimana faktor-faktor seperti budaya, konteks, dan latar belakang pengguna mempengaruhi efektivitas komunikasi visual pada website virtual event. Peneliti dapat menggunakan data kualitatif untuk mengembangkan panduan desain yang lebih kontekstual dan efektif.

Penelitian ini perlu menggunakan metode kualitatif karena terdapat rasionalisasi prinsip yang diterapkan secara teoritis yaitu sebagai berikut :

- *Fleksibilitas (Flexibility)*. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam dan memahami kompleksitas fenomena yang diteliti.
- *Kedalaman (Deepness)*. Penelitian kualitatif dapat menghasilkan data yang kaya dan mendalam tentang pengalaman pengguna.
- *Konteks (Context)*. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana konteks dan budaya mempengaruhi pengalaman pengguna.

Subyek dan Obyek Penelitian

Subjek penelitian ini mencakup tiga kelompok utama, yaitu panitia virtual event, desainer grafis, dan desainer website. Desainer website juga menjadi subjek penelitian karena bertugas dalam mengimplementasikan desain yang telah dikembangkan oleh desainer grafis menjadi sebuah website yang berfungsi dengan baik, serta melakukan pengujian dan evaluasi terhadap efektivitasnya dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan memperhatikan kelompok subjek ini, penelitian dapat menghasilkan rekomendasi dan solusi yang lebih holistik untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna dalam website acara virtual.

Objek penelitian ini mencakup tiga aspek utama yang terfokus pada pengembangan dan eksplorasi website virtual event Festival Sains dan Budaya tahun 2024 yang dapat diakses melalui URL <https://festivalsainsbudaya.com/virtual-2024>. Pertama, penelitian ini akan mengeksplorasi implementasi komunikasi visual melalui prinsip *User Experience Design* (UXD) pada website acara virtual. Hal ini mencakup analisis terhadap desain antarmuka, tata letak konten, dan presentasi visual dengan tujuan untuk meningkatkan kepuasan dan efisiensi pengguna dalam berinteraksi dengan platform tersebut. Kedua, objek penelitian juga melibatkan penelusuran terhadap pengaruh desain website virtual event terhadap pengalaman pengguna. Dengan memperhatikan faktor-faktor seperti navigasi, estetika, dan keterbacaan konten, penelitian akan mengidentifikasi bagaimana desain dapat mempengaruhi persepsi dan interaksi pengguna dengan website.

Kegiatan yang dilakukan bersama mitra:

- Identifikasi kebutuhan pengguna: Bekerja sama dengan mitra untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna website virtual event.
- Pengembangan desain website: Bekerja sama dengan mitra untuk merancang website virtual event yang user-friendly dan efektif.
- Pengujian dan evaluasi website: Bekerja sama dengan mitra untuk menguji dan mengevaluasi website virtual event dengan pengguna.
- Analisis data: Bekerja sama dengan mitra untuk menganalisis data penelitian dan menghasilkan kesimpulan.
- Publikasi hasil penelitian: Bekerja sama dengan mitra untuk mempublikasikan hasil penelitian kepada publik.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dapat digunakan pada penelitian ini yaitu :

- Wawancara: Mendapatkan insights dari pengguna tentang pengalaman mereka dengan website virtual event.
- Observasi: Mengamati bagaimana website virtual event dibuat berdasarkan tahapan-tahapan dan prinsip strategis yang diterapkan.
- *Focus group*: Mendapatkan umpan balik dari tim penggagas dan desainer website virtual event.

Teknik Analisis Data

Analisis penelitian ini menggunakan analisis konten yakni teknik penelitian untuk membuat inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang dari data berdasarkan konteksnya. Berikut beberapa konsep dasar yang melandasi penelitian analisis konten menurut (krippendorff, 2004) dalam buku Darmiyati Zuchdi dan Wiwiek A (2019 : 6-7) diantaranya :

- Data yang terkomunikasi ke peneliti
- Konteks data
- Pengetahuan peneliti dalam memahami realitas kehidupan
- Target analisis konten
- Inferensi sebagai tugas intelektual dasar
- Validitas sebagai kriteria utama keberhasilan penelitian analisis konten

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis implementasi komunikasi visual melalui prinsip-prinsip *User Experience Design* (UXD) pada website virtual event Festival Sains dan Budaya tahun 2024 (<https://festivalsainsbudaya.com/virtual-2024>), penelitian ini mengidentifikasi empat kategori utama implementasi UX yang berkontribusi terhadap efektivitas komunikasi visual.

Implementasi *Scale for Layout Setting*

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan minimalist header dan footer pada website Festival Sains dan Budaya berhasil menciptakan fokus yang lebih baik pada konten utama. Header yang sederhana memuat elemen esensial seperti logo, menu navigasi utama, dan informasi kontak, sementara footer menyediakan informasi tambahan tanpa mengalihkan perhatian dari konten primer. Menurut Arisantoso et al. (2023), *header* dan *footer* merupakan dua elemen penting dalam tata letak halaman sebuah website yang berperan dalam

meningkatkan pengalaman pengunjung dan memberikan informasi yang relevan untuk membantu pengunjung dalam menavigasi dan memahami isi situs.

Implementasi area konten utama yang besar (*big body*) memberikan ruang yang cukup untuk menampilkan informasi event secara komprehensif. Area ini memuat sebagian besar informasi yang ingin disampaikan kepada pengguna, berada di tengah halaman dengan proporsi yang dominan dibandingkan elemen lain seperti *header*, *footer*, atau *sidebar*. Hal ini memungkinkan penyajian detail event, syarat pendaftaran, dan informasi penting lainnya dengan lebih optimal.

Penerapan *align center* pada elemen-elemen penting website menciptakan tampilan yang seimbang dan estetis. Teknik penyelarasan ini diterapkan pada teks, gambar, tombol, dan elemen-elemen lainnya untuk menciptakan tampilan yang harmonis dan mudah dipindai oleh mata pengguna.



Gambar 2. Penerapan Align Center

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa implementasi "*Big Link Access*" (pada tombol ISPO dan OSEBI) berhasil meningkatkan aksesibilitas website. Tautan-tautan penting seperti kategori lomba, dan menu navigasi dirancang dengan ukuran yang cukup besar sehingga mudah dikenali dan diakses oleh pengguna, baik pada perangkat desktop maupun mobile.

Penerapan *wide whitespace* memberikan ruang pernapasan visual yang cukup antara elemen-elemen desain. Menurut Akbar et al. (2022), *whitespace* adalah ruang kosong di antara objek dan sekitar unsur-unsur desain layout yang berfungsi memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout, menegaskan sebuah elemen, atau sebagai tempat istirahat pada penglihatan visual.

Visual Hierarchy as Site Mapping/Intuitive

Implementasi strategi "*Impressive at the Front*" berhasil menempatkan elemen-elemen paling penting di bagian depan layout website. Informasi utama tentang Festival Sains dan Budaya, form feedback, dan *call-to-action* utama ditempatkan pada posisi yang mudah terlihat saat pertama kali mengakses website. Menurut Sumarlin (2019), prinsip hirarki visual

mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus.

Penempatan menu pilihan di bagian awal website memudahkan pengguna dalam navigasi. Menu utama yang berisi kategori lomba, dan kontak ditempatkan pada posisi yang mudah diakses, sesuai dengan kebutuhan pengguna yang ingin tampilan menarik serta penempatan menu yang mudah ditemukan (Irwandana et al., 2019).

Balance & Contrast Implementation

Hasil analisis menunjukkan implementasi kontras yang optimal pada tombol dan link. Kontras yang tinggi antara tombol dan latar belakangnya membantu pengguna mengidentifikasi elemen interaktif dengan mudah. Penggunaan kontras yang baik membantu dalam menonjolkan elemen-elemen penting seperti tombol *call-to-action* atau link, yang meningkatkan interaksi pengguna dengan situs web (Azhari, 2024).

Website menunjukkan konsistensi desain yang baik dalam penggunaan warna, tipografi, ikon, dan tata letak di seluruh halaman. Nielsen menjelaskan bahwa konsistensi dalam desain web sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang mudah dan intuitif (Sant, 2023). Konsistensi ini mencakup aspek visual, fungsional, internal dan eksternal yang membantu pengguna memahami cara kerja website tanpa perlu belajar ulang di setiap halaman.

Implementasi global template berhasil menciptakan keseragaman struktur dan tata letak di seluruh halaman website. Template yang konsisten membantu pengguna dalam navigasi dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Media Interactive and Entertainment Elements

Website mengintegrasikan *form feedback* yang memungkinkan interaksi antara penyelenggara dan peserta. Form ini memungkinkan pengumpulan masukan, pertanyaan, dan evaluasi dari pengguna.

Implementasi beragam media seperti gambar, video, dan infografis berhasil meningkatkan daya tarik visual website. Media yang beragam membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan mengakomodasi berbagai preferensi belajar pengguna.



Gambar 2. Implementasi Ragam Media pada Website

Tingkat keterbacaan website ditingkatkan melalui pemilihan font yang *appropriate*, *spacing* yang cukup, dan kontras warna yang optimal antara teks dan latar belakang.

Implementasi elemen motion yang *subtle* dan navigasi yang mudah berkontribusi pada pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan menyenangkan tanpa mengganggu fokus pada konten utama.

Website berhasil mengintegrasikan berbagai media dengan pendekatan yang user-friendly, memastikan bahwa semua elemen bekerja harmonis untuk mendukung tujuan komunikasi.

Tabel 1. Rekapitulasi Implementasi Prinsip UX

UX Category	Implementation Elements
<i>Scale for Layout Setting</i>	<i>Minimalist header & footer, big body, align center, big link access, wide whitespace</i>
<i>Visual Hierarchy as Site Mapping/Intuitive</i>	<i>Impressive at the front, option menu at the start</i>
<i>Balance & Contrast the Same Time</i>	<i>Button link contrast, design consistent, global template</i>
<i>Media Interactive and Entertain Primarily</i>	<i>Feedback form, diverse media, readability, motion element, easy navigation, hybrid approach, user friendly, media integration</i>

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi prinsip-prinsip *User Experience Design* (UXD) pada website Festival Sains dan Budaya memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas komunikasi visual. Tata letak yang jelas membantu pengguna dalam mengidentifikasi dan memahami struktur informasi secara intuitif melalui penempatan elemen kunci seperti menu navigasi, tombol tindakan, dan konten utama pada posisi yang mudah diakses dan dikenali oleh pengguna (Mamis et al., 2023).

Kejelasan tata letak yang dicapai melalui penggunaan hirarki visual, seperti variasi ukuran font dan kontras warna, berhasil menonjolkan elemen yang lebih penting dan memandu

pengguna melalui halaman dengan alur yang jelas. Menurut Heizer dalam Wijaya et al. (2024), keputusan tata letak merupakan suatu keputusan yang sangat penting agar tercipta penghematan atau efisiensi dalam periode jangka panjang proses operasinya.

Skala dan pengaturan layout berhasil mengorganisir elemen-elemen desain seperti header, navigasi, konten, dan footer dalam suatu struktur yang efektif dan harmonis. Tujuan dari pengaturan tata letak untuk menciptakan tampilan yang mudah dibaca, mudah digunakan, dan menarik bagi pengguna telah tercapai. Desain website yang baik dapat dilihat dari teknik atau isi yang akan disampaikan lewat gambar yang digunakan, warna yang ditampilkan, susunan kata yang digunakan, serta pengaturan tata letak yang diperlihatkan ke pengunjung (Chaffey dalam Wijaya et al., 2024).

Keseimbangan dalam pengaturan penempatan elemen di halaman website berhasil menciptakan efek visual yang harmonis. Implementasi keseimbangan formal dan informal, serta kontras yang efektif melalui perbedaan warna (hitam dan putih), ketebalan garis, dan variasi ukuran font berhasil menciptakan penekanan pada elemen-elemen penting (Yusuf & Wahyudi, 2021).

Hirarki visual yang diterapkan berhasil berfungsi sebagai metode penggerak pembaca untuk melihat konten melalui alur yang dinamis. Hirarki visual berkaitan dengan mengarahkan mata pada halaman sehingga fokusnya tertuju pada elemen-elemen desain yang berbeda sesuai dengan tingkat kepentingannya. Variasi dalam skala, nilai, warna, jarak, penempatan, dan berbagai sinyal lainnya berhasil menetapkan hirarki visual yang efektif (Zaafira, 2023).

Dengan menyajikan hirarki visual yang jelas, website berhasil mempermudah pengguna untuk menemukan halaman yang diinginkan dan memberikan pengalaman pengguna yang intuitif (Dirgantara & Andrian, 2023).

Media interaktif memegang peranan penting dalam proses pemberian stimulasi karena dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan. Media interaktif yang diimplementasikan tidak hanya memberikan informasi tentang Festival Sains dan Budaya namun mengemasnya dengan unsur yang menghibur. Unsur gambar, suara, animasi, dan video yang ditampilkan berhasil menciptakan suasana yang lebih interaktif dan tidak membosankan (Rahayu, 2019).

Penerapan prinsip "*Entertain Primarily*" dengan menempatkan elemen hiburan sebagai fokus untuk menarik dan mempertahankan perhatian pengguna terbukti efektif. Penggunaan elemen hiburan berhasil membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan dan menarik, sehingga mereka lebih terlibat dengan konten yang disajikan.

Implementasi komunikasi visual melalui prinsip UXD pada website Festival Sains dan Budaya memberikan implikasi praktis yang signifikan untuk pengembangan website event virtual lainnya. Kombinasi antara layout setting yang optimal, hirarki visual yang jelas, keseimbangan dan kontras yang efektif, serta integrasi media interaktif terbukti dapat meningkatkan *engagement* pengguna dan efektivitas komunikasi informasi event.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa website yang menerapkan prinsip-prinsip UXD secara komprehensif mampu menciptakan pengalaman pengguna yang superior, yang pada akhirnya berkontribusi pada kesuksesan penyelenggaraan event virtual.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi komunikasi visual melalui prinsip-prinsip User Experience Design (UXD) pada website virtual event Festival Sains dan Budaya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Pertama, implementasi komunikasi visual melalui prinsip UXD pada website Festival Sains dan Budaya terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas penyampaian informasi event. Empat kategori utama implementasi UX yang diidentifikasi—*Scale for Layout Setting*, *Visual Hierarchy as Site Mapping/Intuitive*, *Balance & Contrast the Same Time*, dan *Media Interactive and Entertain Primarily*—berhasil bekerja secara sinergis untuk menciptakan website yang user-friendly dan engaging.

Kedua, penerapan *Scale for Layout Setting* melalui *minimalist header & footer*, *big body content area*, *center alignment*, *big link access*, dan *wide whitespace* berhasil menciptakan tata letak yang clean, mudah dipahami, dan memberikan fokus optimal pada konten utama. Pendekatan ini terbukti meningkatkan efisiensi navigasi dan mengurangi cognitive load pengguna.

Ketiga, implementasi *Visual Hierarchy as Site Mapping/Intuitive* melalui strategi "*Impressive at the Front*" dan "*Option Menu at Start*" berhasil menciptakan alur informasi yang intuitif dan memandu pengguna untuk mengakses informasi penting dengan mudah. Hirarki visual yang jelas terbukti efektif dalam mengarahkan perhatian pengguna sesuai dengan tingkat kepentingan informasi.

Keempat, penerapan prinsip *Balance and Contrast* melalui optimalisasi *button link contrast*, *design consistency*, dan *global template standardization* berhasil menciptakan harmoni visual yang mendukung identitas brand event sekaligus memudahkan interaksi pengguna. Konsistensi desain terbukti meningkatkan kredibilitas dan profesionalisme website.

Kelima, integrasi *Media Interactive and Entertainment Elements* melalui *feedback form, diverse media implementation, enhanced readability, motion elements, dan user-friendly media integration* berhasil menciptakan pengalaman yang *engaging* dan interaktif. Elemen-elemen ini terbukti efektif dalam mempertahankan perhatian pengguna dan mendorong partisipasi aktif dalam event.

DAFTAR REFERENSI

- Ahdiat, A. (2024). Data pengguna internet Indonesia 2024. Databoks. Jakarta: Katadata.
- Akbar, B., Halim, B., & Mubarat, H. (2022). Designing the brand identity of Sekanak tourism destinations Lambidaro Palembang. *Indonesian Journal of Art and Design Studies*, 1(2), 51-67.
- Arisantoso, A., Yulianti, S. D., Shalahudin, M. A. T. D., Zahrandi, H., Julian, M. A., Savana, G. I., & Julius, A. (2023). Perancangan dan pemrograman web: Memahami HTML, CSS, JavaScript, PHP, serta web hosting secara praktis. Penerbit Buku Teknologi.
- Arsana, M. N. I., & Ali, A. (2024). Analisis user experience (UX) pada website layanan di kampus dengan metode cognitive walkthrough (CW). *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 10(1), 82-93. <https://doi.org/10.31289/symbolika.v10i1.11607>
- Auliaddina, S. (2021). Perancangan user interface dan user experience pada website e-commerce. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(2), 189-195.
- Azhari, M. H. (2024). Peran visual dalam meningkatkan engagement pengguna di situs web berita. *Jurnal Komunitas Literasi*, 1(1), 1-10.
- Dayana, I., & Marbun, J. (2019). Analisis dampak olimpiade matematika terhadap prestasi siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 9-15.
- Dewi, S. S., & Furqan, R. (2023). Pemilu inklusif: Analisis aksesibilitas website Komisi Pemilihan Umum (KPU) berdasarkan WCAG 2.1. *Jurnal MediaTIK*, 6(2), 1-9.
- Dirgantara, D. A., & Andrian, R. (2023). Pengembangan responsif website untuk Semarang Heritage Run 2022 dengan framework Bootstrap. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 433-438. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4346>
- <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i1.47595>
- Irwandana, R., Herlambang, A. D., & Saputra, M. C. (2019). Evaluasi dan perbaikan rancangan antarmuka pengguna situs web Eventmalang menggunakan pendekatan human centered design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1334-1341.
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Strategi komunikasi visual dalam user interface (UI) dan user experience (UX) untuk membangun kepuasan pengguna. *Tuturan: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 335-344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>

- Kriyantono, R. (2020). Evaluasi kualitas website dalam perspektif komunikasi. *Jurnal Komunikasi*, 15(2), 123-135.
- Kurnia, D. I., & Fauzi, I. (2023). Perancangan brand identity ekskul futsal Threepasta SMPN 3 Pasarkemis sebagai upaya peningkatan minat bakat. *WARNARUPA (Journal of Visual Communication Design)*, 2(1), 45-58.
- Mamis, S., Handayani, E. A., Rumra, F., & Hermanto, Y. A. L. (2023). Desain komunikasi visual. *Mafy Media Literasi Indonesia*.
- Mustajab, R. (2023). Statistik pendidikan Indonesia tahun ajaran 2022/2023. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nina, K. L. M., & Fitri, R. D. (2018). Pentingnya identitas visual dalam desain website. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(3), 45-52.
- Prasetya, D. N. (2021). Perancangan desain komunikasi visual sebagai media interaksi konsumen melalui Instagram. *Jurnal Media Digital*, 8(2), 78-89. <https://doi.org/10.33479/cd.v2i02.383>
- Putra, R. W. (2021). Desain komunikasi visual dalam era digital. *Jurnal Seni Rupa*, 15(6), 6-12.
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 2(1), 47-59. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>
- Rosyada, S. N., & Sutejo, A. (2024). Efektivitas komunikasi visual dalam penyampaian pesan. *Jurnal Komunikasi Visual*, 18(1), 23-35.
- Sant, R. (2023, November). Analisis user interface website PPID UIN Raden Fatah Palembang dengan menggunakan metode heuristic evaluation. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains (Vol. 1, No. 1, pp. 362-373)*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Suherman, A. (2020). Teori komunikasi dalam perspektif modern. Penerbit Komunikasi Indonesia.
- Sukri, H., Wahyudi, A., & Pratama, D. (2023). Pengembangan website interaktif untuk meningkatkan user engagement. *Jurnal Teknologi Web*, 7(1), 1-10.
- Sumarlin, R. (2019). Kajian pengaruh user experience terhadap user interface pada aplikasi berbasis web di sistem informasi manajemen rumah sakit (Studi kasus Zi.Care) [Tesis tidak diterbitkan]. Universitas Komputer Indonesia.
- Suriani, S., Darmanto, T., & Kartono, K. (2014). Perancangan website pemasaran pada PO Mitra Abadi Meuble. *INTEKSIS*, 1(2), 23-30.
- Valentino, A. (2023). Analisis tren desain website dalam industri digital. *Jurnal Desain Digital*, 9(4), 112-125.

- Wijaya, A., Jane, J., & Budiman, B. (2024). Evaluasi layout design untuk meningkatkan penjualan pada toko SM-Shop-Online di Jakarta. *Jurnal Serina Abdimas*, 2(1), 318-323. <https://doi.org/10.24912/jsa.v1i2.26054>
- Wijaya, B. H., Santoso, P., & Rahman, F. (2022). Implementasi fitur dinamis dalam pengembangan website modern. *Jurnal Sistem Informasi*, 14(3), 67-78.
- Yusuf, H., & Wahyudi, T. (2021). Perancangan website sistem pelacak perkembangan belajar siswa. *JCA of Design & Creative*, 1(2), 89-98.
- Zaafira, N. (2023). SIAK-NG user interface design with design thinking method to support system integration. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(2), 156-164.