

Perancangan Desain Website Interaktif Sebagai Media Latihan *Attention Span* pada Mahasiswa Generasi Z

Putri Salwa Nurfadilah¹, Diah Mayang Sari^{2*}

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2}

*Corresponding Author Email: diahmayangsari@upi.edu²

DOI: 10.33197/visualideas.vol6.iss1.2026.3481

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dan media sosial membawa perubahan besar pada cara generasi muda mengonsumsi informasi secara cepat. Dampak yang muncul dari kondisi ini adalah semakin pendeknya *attention span* atau rentang perhatian, sehingga konsentrasi menurun, pemahaman informasi berkurang, dan produktivitas belajar tidak optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini merancang sebuah media interaktif berupa desain website dengan visual yang menarik dan elemen gamifikasi dengan tujuan mampu melatih fokus pengguna secara berkelanjutan. Studi ini menelaah sejauh mana desain website interaktif dengan pendekatan gamifikasi dapat berperan dalam meningkatkan *attention span*. Metode penelitian menggunakan *User Centered Design (UCD)* dengan tahapan riset kebutuhan, perancangan, prototipe, hingga pengujian awal. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner terbatas pada responden mahasiswa berusia 18–25 tahun untuk memahami kebutuhan serta mengevaluasi pengalaman penggunaan website.

Kata kunci: *Attention span*, website interaktif, gamifikasi, *user centered design*, generasi muda

ABSTRACT

The rapid advancement of technology and social media has brought significant changes to the way young generations consume information quickly. The impact of this condition is the shortening of attention spans, which leads to decreased concentration, reduced comprehension, and less optimal learning productivity. To address this issue, this study designs an interactive medium in the form of a website featuring attractive visuals and gamification elements, aiming to help users continuously train their focus. This study examines the extent to which an interactive website with a gamification approach can play a role in improving attention span. The research employs the User-Centered Design (UCD) method, consisting of several stages: needs research, design, prototyping, and initial testing. Data collection was carried out through a limited questionnaire distributed to university students aged 18–25 years to understand their needs and evaluate their experiences in using the website.

Keywords: *Attention span*, interactive website, gamification, user-centered design, youth

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin pesat, perkembangan teknologi digital telah mengubah secara drastis cara manusia dalam mengakses, memproses, serta mengonsumsi informasi. Informasi kini hadir dalam bentuk yang semakin cepat, ringkas, dan instan melalui berbagai platform seperti media sosial, portal berita daring, maupun aplikasi hiburan. Pola ini mendorong pergeseran kebiasaan masyarakat dalam belajar, bekerja, serta menyerap informasi, yang berbeda jauh dibandingkan dengan era sebelumnya ketika akses informasi masih terbatas pada buku, televisi, atau media cetak. Kemudahan tersebut tentu memberikan keuntungan besar, seperti efisiensi waktu, keterhubungan global yang lebih luas, serta peluang untuk memperoleh pengetahuan baru dengan cepat.

Namun, di balik banyaknya manfaat tersebut, terdapat sisi negatif dari itu sendiri. Kemudahan akses informasi yang instan memicu terjadinya penurunan rentang fokus atau *attention span* pada individu. Rata-rata rentang perhatian manusia saat ini menurun menjadi 8 detik, lebih pendek dari rentang perhatian ikan mas yang mencapai 9 detik (Fauzi, 2025). Kondisi ini dipengaruhi karena paparan konten digital yang serba cepat, terutama video berdurasi singkat, notifikasi yang terus menerus, serta arus informasi yang berlebihan.

Dampak penurunan kemampuan fokus ini terlihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti turunnya konsentrasi yang menyebabkan individu sulit memahami materi, berkurangnya produktivitas untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, serta kurangnya interaksi antarindividu karena fokus yang sangat mudah teralihkan. Oleh sebabnya, *attention span* bukan hanya menjadi masalah individu, namun

merupakan salah satu isu penting yang berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia di era modern saat ini (Balqis & Syaikh, 2025).

Menurut Atkinson dan Shiffrin dalam teori pemrosesan informasi (*Information processing theory*) (Fauzi, 2025), manusia melalui tiga tahap dalam memproses informasi. Yaitu memori sensorik, memori jangka pendek, serta memori jangka panjang. Konten singkat di internet yang berdurasi 15-60 detik cenderung hanya bertahan di memori pendek karena minimnya pendalaman informasi yang diberikan. Dengan demikian, jika otak dibiasakan terstimulasi informasi singkat, maka ia akan sulit untuk mempertahankan fokus. Dengan menonton konten cepat, dapat mempengaruhi neuroplastisitas otak, dimana kemampuan otak dalam beradaptasi dan membentuk koneksi saraf baru akan terganggu. Otak juga akan terbiasa untuk mendapatkan kepuasan instan.

Beberapa penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa metode yang interaktif dapat membantu melatih konsentrasi (Maulidah & Listrianti, 2025). Misalnya, penggunaan aplikasi belajar dengan basis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek edukasi secara umum, yaitu untuk membantu motivasi dalam belajar, belum banyak yang secara khusus menyoroti permasalahan *attention span*. Padahal, penurunan *attention span* juga dapat mempengaruhi keberhasilan dalam pendidikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat riset mengenai perancangan website gamifikasi untuk melatih *attention span*.

Pendekatan ini dilakukan dengan berbasis website interaktif karena penggunaan website sebagai media latihan

attention span lebih fleksibel dan mudah diakses. Sehingga pengguna tidak perlu mengunduh terlebih dahulu media yang akan digunakan. Oleh karena itu, terdapat ruang yang luas untuk menghadirkan solusi berbasis website yang interaktif dengan metode gamifikasi yang menarik secara visual, praktis digunakan, serta relevan dengan kebutuhan generasi muda yang ingin melatih *attention span*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengembangkan sebuah website interaktif berbasis gamifikasi, dimana setiap gimnya terdiri dari beberapa tingkatan level yang berfokus untuk pelatihan kepada generasi muda yang ingin melatih *attention span*. Penelitian ini menelaah sejauh mana pengguna website dapat memengaruhi rentang perhatian, konsentrasi, serta kemampuan fokus mahasiswa berusia 18-25 tahun. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berorientasi pada proses perancangan, namun lebih menekankan pada keberhasilan manfaat media yang dihasilkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *User Centered Design (UCD)*, dengan metode campuran, dimana melalui metode penelitian ini, solusi yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan, perilaku, serta pengalaman pengguna melalui beberapa tahap penelitian, yaitu observasi, kuesioner, mengolah hasil penelitian, membuat *wireframe*, ujicoba, serta evaluasi.

Proses penelitian dengan pendekatan *User Centered Design (UCD)* dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama, *understanding user context*, mengumpulkan data awal melalui kuesioner serta observasi agar mengetahui seperti apa karakteristik *attention*

span mahasiswa. Tahap kedua adalah *specifying user requirements*, dimana kebutuhan dan preferensi pengguna diidentifikasi berdasarkan hasil kuesioner kuantitatif dan kualitatif yang sudah disebar. Tahap ketiga adalah *design solutions*, yaitu kebutuhan pengguna diterjemahkan dalam bentuk rancangan *wireframe* menggunakan *figma*. Tahap keempat adalah *evaluation*, yaitu, melakukan uji coba desain website kepada pengguna dan mengumpulkan umpan balik sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan desain.

Uji coba website dilakukan kepada sejumlah mahasiswa sebagai pengguna dengan cara meminta responden mencoba beberapa fitur utama. Selama uji coba, responden diminta memberikan penilaian terkait kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta tingkat ketertarikan untuk menggunakan website dalam durasi yang lebih panjang. Hasil uji coba ini kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan desain website.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data mengenai perilaku penggunaan media sosial dan tingkat *attention span* mahasiswa melalui kuesioner terstruktur. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali kebutuhan dan preferensi mahasiswa terhadap fitur-fitur website yang dirancang untuk meningkatkan *attention span*.

Subjek penelitian adalah mahasiswa pada jenjang S1 dari berbagai program studi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu mahasiswa yang aktif menggunakan media sosial dan bersedia mengisi kuesioner penelitian. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 83 orang,

data yang terkumpul kemudian diolah dan disusun untuk bahan rancangan website yang akan dibuat dan diujicobakan pada pengguna.

Dari hasil uji coba tersebut, akan digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan website. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data kuantitatif untuk mengetahui preferensi pengguna, serta figma yang digunakan dalam pembuatan *wireframe*, dan media digital untuk proses ujicoba website.

Instrumen penelitian terdiri dari kuesioner kuantitatif yang mencakup pertanyaan mengenai: frekuensi dan durasi penggunaan media sosial, pola perilaku multitasking, *self-reported attention* span, tingkat gangguan fokus ketika menggunakan perangkat digital. Kuesioner dan pertanyaan kualitatif untuk analisis kebutuhan fitur website, mencakup; preferensi fitur yang membantu fokus, preferensi desain (warna, layout, navigasi), hambatan yang dirasakan saat mencoba fokus belajar di lingkungan digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Jenis Gangguan Fokus

Jenis Gangguan	Persentase
Notifikasi Ponsel	34%
Pikiran sendiri (<i>Overthinking</i> , bosan)	28%
Akses internet berlebihan (<i>doomscrolling</i>)	22%
Lingkungan berisik	16%

Sebagian besar responden dalam penelitian mengalami gangguan fokus yang bersumber dari notifikasi ponsel serta faktor internal (*Overthinking*,

bosan). Temuan tersebut menunjukkan bahwa jenis distraksi yang dominan memengaruhi fokus mahasiswa bukan hanya berasal dari faktor fisik di lingkungan sekitar, namun bisa juga dipengaruhi oleh faktor non fisik.

Notifikasi pada *smartphone*, meskipun tidak direspons secara langsung, tetapi mampu mempengaruhi perhatian serta membebani kapasitas kognitif individu. Hal ini sesuai dengan studi pada *Journal of the Association for Consumer Research*, dimana kapasitas kognitif seseorang dapat mengalami penurunan yang signifikan ketika *smartphone* berada dalam jarak dekat dengan penggunanya, meskipun perangkat tersebut dalam keadaan mati (Huda et al., 2024).

Selain distraksi dari notifikasi *smartphone*, faktor internal seperti *Overthinking* juga berperan besar dalam menurunkan tingkat fokus mahasiswa. Heriyani et al. (2025) menjelaskan bahwa *overthinking* merupakan kondisi ketika seseorang memikirkan suatu hal secara berlebihan sehingga mengganggu kemampuan individu dalam mengambil keputusan secara optimal. Oleh karena itu, gangguan nonfisik baik yang bersumber dari teknologi maupun pikiran, menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan fokus.

Tabel 2. Jenis Support Latihan Fokus

Jenis Support Latihan Fokus	Persentase
Pomodoro	32%
Musik (<i>white noise</i>)	26%
Statistik progres	22%
Quotes atau reward setelah latihan fokus	20%

Sebagian responden memilih bahwa jenis support yang paling membantu mereka untuk fokus adalah pomodoro

timer, yaitu metode dimana membantu mengelola waktu berkegiatan dan istirahat secara terstruktur. Dengan adanya batasan waktu yang jelas, individu akan lebih terdorong dalam mempertahankan fokus dan perhatiannya pada suatu tugas tanpa ingin berpindah aktivitas (Hamka, Fanani, & Brata, 2024). Dengan metode ini, membantu seseorang untuk berpikir terlalu dalam saat mengerjakan tugas karena individu tersebut lebih fokus untuk menyelesaikan tugas tersebut dalam waktu terbatas, bukan memikirkirkan hasil akhir secara berlebihan. Teknik ini juga memberikan waktu istirahat yang jelas, sehingga seseorang yang melakukan pekerjaan sambil menggunakan teknik ini tidak merasa terbebani dan diberikan waktu untuk *relaks* sesaat.

Tabel 3. Tingkat Ketertarikan Website Gamifikasi

Tingkat Ketertarikan	Persentase
Sangat tertarik	48%
Cukup tertarik	34%
Tidak terlalu tertarik	14%
Sama sekali tidak tertarik	4%

Berdasarkan Tabel 3 mengenai tingkat ketertarikan website gamifikasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan respons positif terhadap konsep website berbasis gamifikasi. Sebanyak 48% responden menyatakan sangat tertarik, yang menandakan bahwa hampir setengah dari partisipan menilai pendekatan gamifikasi sebagai konsep yang menarik dan berpotensi meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, 34% responden menyatakan cukup tertarik, sehingga secara keseluruhan lebih dari dua pertiga responden menunjukkan tingkat penerimaan yang baik terhadap website

gamifikasi. Tingginya tingkat ketertarikan ini mengindikasikan bahwa unsur permainan, tantangan, dan interaktivitas yang ditawarkan dalam website mampu menarik perhatian pengguna.

Tabel 4. Tata Letak Website

Tata Letak Website	Persentase
Tata letak sederhana dengan navigasi minimal	36%
Tata letak interaktif dengan banyak elemen visual	30%
Tata letak grid dengan beberapa menu	22%
Fokus satu halaman (<i>single focus</i>) dengan elemen bertahap	12%

Berdasarkan Tabel 4 mengenai Tata Letak Website, dapat diketahui bahwa mayoritas responden cenderung memilih tata letak website yang sederhana dan mudah digunakan. Sebanyak 36% responden memilih tata letak sederhana dengan navigasi minimal, yang menunjukkan bahwa kemudahan akses dan kejelasan struktur menjadi faktor penting bagi pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah website. Tata letak yang sederhana dinilai mampu mengurangi kebingungan pengguna serta meminimalkan distraksi visual, sehingga mendukung pengalaman penggunaan yang lebih fokus dan efisien.

Selain itu, 30% responden memilih tata letak interaktif dengan banyak elemen visual. Pilihan ini mengindikasikan bahwa sebagian pengguna tetap menginginkan tampilan website yang menarik secara visual dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Elemen visual yang interaktif dapat memberikan pengalaman yang lebih dinamis, namun tetap perlu diimbangi

dengan pengaturan yang tidak berlebihan agar tidak mengganggu fokus pengguna.

Tabel 5. Palette Warna Website

Palette Warna	Persentase
<i>Vibrant color</i>	46%
<i>Neutral color</i>	34%
<i>Pastel color</i>	20%

Berdasarkan tabel preferensi palet warna, hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden cenderung memilih palet warna cerah (*vibrant color*) sebagai pilihan utama, dengan persentase sebesar 46%. Temuan ini mengindikasikan bahwa warna-warna cerah dinilai mampu menarik perhatian pengguna serta memberikan kesan dinamis dan energik dalam tampilan website. Penggunaan palet warna cerah juga berpotensi meningkatkan keterlibatan pengguna, khususnya pada website yang mengusung konsep interaktif atau gamifikasi.

Tabel 6. Jenis Ilustrasi

Jenis Ilustrasi	Persentase
Simple cartoon	42%
Flat design	28%
Outline	18%
3D	12%

Ilustrasi berperan penting dalam menjaga ketertarikan visual tanpa mengganggu fokus. Berdasarkan Tabel 6 mengenai Jenis Ilustrasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa *simple cartoon* menjadi jenis ilustrasi yang paling diminati oleh responden dengan persentase sebesar 42%. Pilihan ini mengindikasikan bahwa ilustrasi bergaya sederhana dan kartun dinilai lebih menarik, mudah dipahami, serta mampu menciptakan kesan yang ramah bagi pengguna. Ilustrasi jenis ini juga cenderung tidak membebani

tampilan visual, sehingga dapat mendukung fokus pengguna dalam mengakses konten website.

Selanjutnya, 28% responden memilih *flat design* sebagai jenis ilustrasi yang disukai. *Flat design* dikenal dengan tampilan yang minimalis, bersih, dan modern, sehingga membantu menyampaikan informasi secara jelas tanpa elemen visual yang berlebihan. Gaya ilustrasi ini dinilai efektif dalam mendukung pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien.

Sementara itu, 18% responden memilih ilustrasi outline. Ilustrasi jenis ini memberikan kesan sederhana dan ringan, serta sering digunakan untuk mendukung tampilan visual yang tidak terlalu dominan. Meskipun persentasenya lebih rendah dibandingkan dua jenis ilustrasi sebelumnya, outline tetap menjadi pilihan bagi pengguna yang menyukai desain yang lebih tenang dan tidak mencolok. Di sisi lain, ilustrasi 3D hanya dipilih oleh 12% responden, yang menunjukkan bahwa ilustrasi dengan detail visual tinggi dan efek dimensi belum menjadi preferensi utama bagi mayoritas pengguna. Hal ini dapat disebabkan oleh kecenderungan pengguna yang lebih menyukai tampilan visual yang sederhana dan tidak menimbulkan distraksi berlebihan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa jenis ilustrasi yang sederhana dan mudah dipahami lebih diminati dibandingkan ilustrasi yang kompleks.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan opini responden terkait aspek UI/UX, terdapat beberapa elemen desain website yang dinilai kurang mendukung kenyamanan dan fokus pengguna. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah kepadatan elemen, di mana responden menilai

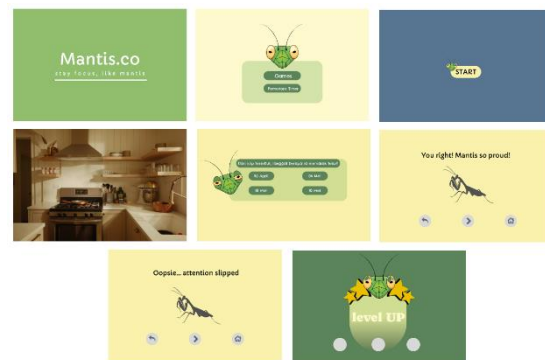
bahwa terlalu banyak elemen, menu, tombol, dan fitur yang ditumpuk dalam satu halaman tanpa pengelompokan yang jelas dapat menimbulkan kebingungan. Kondisi tersebut menyulitkan pengguna dalam menentukan fokus perhatian dan meningkatkan beban kognitif saat berinteraksi dengan website.

Selain itu, navigasi dan alur fitur juga menjadi perhatian utama responden. Navigasi yang tidak intuitif, fitur yang tersembunyi, serta alur perpindahan halaman yang tidak jelas menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam menjelajahi website. Fungsi tombol yang tidak sesuai ekspektasi, seperti tombol *Back* yang tidak langsung mengarah ke halaman utama, turut menurunkan kenyamanan penggunaan dan membuat pengguna enggan melanjutkan eksplorasi website.

Aspek hierarki visual yang tidak jelas juga dinilai berdampak negatif terhadap pengalaman pengguna. Ketidadaan perbedaan yang tegas antara judul, subjudul, dan konten utama menyebabkan pengguna kesulitan memahami prioritas informasi dan menentukan arah perhatian. Hal ini diperparah oleh konsistensi tata letak yang kurang baik, seperti jarak antar elemen yang tidak seragam, grid yang tidak rapi, serta perubahan tata letak antar halaman, sehingga tampilan website terlihat berantakan dan mengurangi kenyamanan visual.

Pemilihan warna yang terlalu mencolok, kontras berlebihan, atau kombinasi warna yang tidak harmonis juga dianggap mengganggu fokus dan menyebabkan kelelahan visual. Selain itu, aspek tipografi seperti ukuran teks yang terlalu kecil, teks panjang yang berdempetan, serta penggunaan jenis huruf yang kurang nyaman turut menurunkan tingkat keterbacaan. Permasalahan lain muncul pada

responsivitas website pada perangkat mobile, di mana tata letak yang tidak dioptimalkan membuat website sulit digunakan pada layar kecil. Terakhir, penggunaan transisi dan animasi yang berlebihan dinilai memperlambat proses *loading* dan menurunkan minat pengguna.



Gambar 1. Desain Awal Website

Desain website dirancang berdasarkan hasil kuesioner dengan tujuan utama sebagai media latihan *attention span*. Oleh karena itu, pendekatan desain yang digunakan bersifat sederhana dengan penggunaan ilustrasi kartun dan warna yang cerah. Pemilihan warna pada website didominasi oleh warna hijau dengan ikon belalang sembah (*mantis*), yang merepresentasikan kemampuan fokus dan kesabaran, mengingat belalang sembah merupakan salah satu serangga predator yang mampu menunggu mangsanya dalam waktu yang cukup lama (Andriani et al., 2025).

Pengujian dilakukan menggunakan metode *usability testing* dengan pendekatan kualitatif, dimana desain website diujicobakan kepada tiga mahasiswa sebagai perwakilan pengguna. Pada tahap ini, pengguna berinteraksi langsung dengan desain website yang telah dirancang dan diminta untuk menyelesaikan permainan (*game*) yang tersedia di dalam website. Pengujian ini bertujuan

untuk mengetahui apakah desain website yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, khususnya dalam membantu melatih *attention span*. Selama proses pengujian, pengguna melakukan evaluasi secara langsung dengan memberikan penilaian terhadap fitur yang disediakan, tampilan desain, serta hambatan atau kesulitan yang dirasakan saat menggunakan website.

Berdasarkan hasil evaluasi ulang setelah desain website selesai dan diujikan kepada mahasiswa sebagai pengguna, ditemukan bahwa desain website dinilai kurang menarik dan cenderung membosankan. Hal ini disebabkan oleh minimnya variasi visual, dominasi warna yang terlalu seragam, serta keterbatasan elemen interaktif yang seharusnya dapat mendukung tujuan website sebagai media latihan *attention span*. Kondisi tersebut mengakibatkan pengguna kurang merasa tertantang dan tidak terdorong untuk menggunakan website dalam durasi yang lebih panjang.

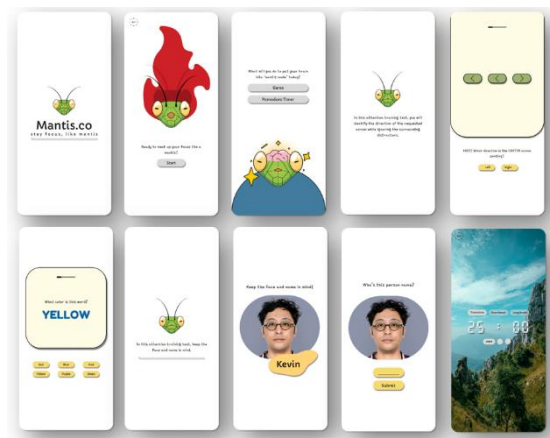
Menurut AppMaster (2023), terkait teori warna, pemilihan dan pengombinasian warna memiliki peran penting dalam membentuk daya tarik dan pengalaman pengguna. Teori warna menjelaskan bahwa keseimbangan antara variasi warna, kontras, serta visual diperlukan untuk menciptakan hierarki visual yang jelas sehingga pengguna tidak merasa jenuh saat melihat website. Dominasi satu warna tanpa variasi yang lain dapat menurunkan tingkat ketertarikan visual dan menyebabkan pengguna merasa bosan karena visual yang diterima bersifat monoton.

Hasil evaluasi ulang terhadap desain website menunjukkan bahwa pengguna menilai tampilan website kurang menarik dan cenderung membosankan. Temuan ini sejalan dengan teori warna, karena desain

website didominasi oleh satu warna utama, yaitu hijau, dengan variasi visual yang terbatas. Meskipun warna hijau secara psikologis merepresentasikan ketenangan, keseimbangan, dan fokus (Hidayati, 2025), penggunaan warna yang terlalu seragam tanpa kombinasi warna pendukung dan kontras yang tepat justru mengurangi stimulasi visual yang dibutuhkan untuk mempertahankan perhatian pengguna dalam jangka waktu yang lebih lama.

Selain itu, variasi visual yang minim serta warna yang didominasi oleh hijau saja, menyebabkan elemen-elemen penting yang ada pada website menjadi tidak terlihat karena tidak memiliki penekanan visual yang jelas. Dengan demikian, pengguna merasa tidak tertantang dengan konten yang disediakan.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan desain dengan menambahkan variasi warna, kontras, serta elemen visual pendukung lainnya agar website tidak hanya tetap sederhana, tetapi juga mampu memberikan visual yang cukup untuk mendukung tujuan website sebagai media latihan *attention span*.



Gambar 2. Desain Revisi Website

Desain website pada versi ini menunjukkan perkembangan yang signifikan baik dari segi visual maupun

pengalaman pengguna. Pendekatan desain tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga pada fungsi website sebagai media latihan *attention span*. Penggunaan ilustrasi karakter belalang sembah yang konsisten dan ekspresif berhasil membangun identitas visual yang kuat sekaligus menciptakan suasana interaktif yang menyenangkan bagi pengguna.

Pemilihan warna dan tata letak dirancang secara seimbang sehingga mampu memberikan stimulasi visual yang cukup tanpa mengganggu fokus pengguna. Meskipun penggunaan warna hijau masih dominan, namun tetap ada tambahan beberapa warna pendukung lain agar visual yang dihasilkan lebih hidup serta pengguna dapat membedakan elemen penting atau fokus utama yang ingin diperlihatkan dalam website. Variasi aktivitas seperti permainan arah panah, pengenalan warna, latihan memori wajah, serta fitur Pomodoro Timer menunjukkan bahwa desain website telah disesuaikan dengan prinsip latihan kognitif yang bertahap dan terstruktur. Kejelasan navigasi dan instruksi singkat pada setiap halaman memudahkan pengguna dalam memahami alur penggunaan website.

Secara keseluruhan, desain website ini dinilai berhasil meningkatkan keterlibatan pengguna (*user engagement*) dan memberikan pengalaman penggunaan yang lebih menarik dibandingkan versi sebelumnya. Desain tidak hanya berperan sebagai elemen pendukung visual, tetapi juga sebagai bagian integral dalam mendukung tujuan website sebagai media latihan fokus dan perhatian secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan desain website Mantis.co, dapat disimpulkan bahwa desain ilustrasi

yang menarik dan sesuai memiliki peran penting dalam mendukung fungsi website sebagai media latihan *attention span*. Hasil evaluasi pada desain awal menunjukkan bahwa pendekatan visual yang terlalu sederhana dan monoton cenderung menurunkan ketertarikan pengguna, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat keterlibatan pengguna dalam menggunakan website.

Pengembangan desain pada versi selanjutnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari segi visual, interaksi, maupun pengalaman pengguna. Penggunaan ilustrasi karakter yang konsisten, variasi warna yang seimbang, serta alur navigasi yang jelas terbukti mampu meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna. Selain itu, penyajian variasi latihan yang terstruktur, seperti permainan perhatian, tes warna, latihan memori, dan Pomodoro Timer, memberikan pengalaman penggunaan yang lebih menarik dan mendukung tujuan latihan fokus secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan antara konsep desain yang tepat dan prinsip *user experience* mampu meningkatkan efektivitas website sebagai media latihan *attention span*. Dengan desain yang lebih interaktif, website tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu latihan, tetapi juga sebagai media yang mampu mendorong pengguna untuk terus berlatih dan kembali menggunakan website secara berulang.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, S., Sarjan, M., & Fauzi, M. T. (2025). Keanekaragaman serangga predator pada tanaman kentang (*Solanum tuberosum* L.) yang diaplikasikan pestisida paitan (*Tithonia diversifolia*). *Jurnal Ilmiah*

- Mahasiswa Agrokomplek*, 4(2), 387–395. <https://doi.org/10.29303/jima.v4i2.5312>
- AppMaster. (2023, 31 Agustus). *Teori warna*. AppMaster Glossary. <https://appmaster.io/id/glossary/teori-warna>
- Balqis, R. R., & Syaikh, A. (2025). Strategi psikopedagogis dalam mengatasi short *attention span* pada anak usia sekolah dasar akibat konsumsi konten digital singkat. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 68–74. <https://doi.org/10.36835/au.v7i1.3323>
- Fauzi, N. A. (2025). TikTok brain: Efek video pendek pada daya konsentrasi mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Palangka Raya. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 576–587. <https://doi.org/10.62335/pqr56z65>
- Hamka, D. M., Fanani, L., & Brata, A. H. (2024). Pengembangan aplikasi fokus timer dengan tracking penggunaan smartphone menggunakan pendekatan gamifikasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 11(5), 1137–1144. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241158334>
- Heriyani, E., Dapfa, A. M., Nurillah, A. N., Rahman, Z. A., & Ananda, M. (2025). Dampak *overthinking* di kalangan mahasiswa. *Fokus Konseling: Jurnal Ilmiah Konseling*, 11(2), 212–222. <https://doi.org/10.52657/fk.v11i2.2905>
- Hidayati, N. (2025). Pengaruh warna terhadap suasana hati dan produktivitas: Aplikasi psikologi warna di ruang kerja. *Jurnal Ilmu Psikologi*. <https://oj.mjukn.org/index.php/jip/article/view/4048>
- Huda, T. N., Saffana, K., Ihsani, H., Aryand, A. D., & Riquelme, L. (2024). Keberadaan smartphone: Analisis working memory capacity. *Psycho Idea*, 22(1), 1–10. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v22i1.18953>
- Maulidah, H., & Listrianti, F. (2025). Optimalisasi permainan ular tangga dalam meningkatkan konsentrasi siswa MI Az Zainiyah II Karanganyar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1618–1629. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.15785>