

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan jenis seni lukis (gambar) terapan yang memungkinkan ruang kreatif kepada desainer dalam memilih, membuat, atau mengatur elemen visual seperti garis, tulisan, foto, dan ilustrasi di atas suatu permukaan dengan maksud menciptakan dan mengomunikasikan sebuah pesan (Munir, 2015, hlm 248).

2.1.1 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah persepsi-persepsi yang ingin ditanamkan desainer ke dalam pikiran pengguna (Rustan, 2020). Prinsip ini didapati dari pengolahan elemen-elemen desain. Dalam prinsip desain terdiri dari lima hal yaitu sebagai berikut (Putra, 2020, hlm 11).

1) Kesatuan (*Unity*)

Mengutip dari Putra, kesatuan merupakan elemen desain yang bersatu sehingga memunculkan harmonis dan saling mendukung untuk menyampaikan suatu pesan dari desain yang dibuat (2020, hlm 10). Kesatuan dapat digunakan dalam sebuah situs web salah satunya ada di bawah ini yang menyatukan beberapa elemen seperti warna, gambar.



Gambar 2. 1 Prinsip Kesatuan dalam Situs Web
Sumber: <https://wearebreakfast.com/>

Dalam mendapatkan desain yang terlihat menyatu terdapat pendekatan Prinsip Joshua tree (*Proximity*, Penjajaran, Pengulangan, dan Kontras) digunakan sebagai berikut.

a. *Proximity*

Pengelompokan elemen yang berkaitan menjadi kelompok yang kohesif disebut sebagai *proximity*. Dalam mencapai tujuannya diperlukan untuk menghindari dalam menggunakan banyak elemen terpisah di halaman, tidak terpaku dibagian sudut atau tengah, tidak perlu menyisakan jumlah *space* putih yang sama antarelemen, dan jangan menghubungkan elemen yang tidak saling berhubungan.

b. Penjajaran (*Alignment*)

Prinsip penjajaran diperlukan untuk menciptakan ketertiban dan organisasi antar elemen. Dalam mencapai tujuannya, semua elemen harus diletakkan dengan hati-hati serta menemukan sesuatu yang lain di dalam halaman desain untuk disejajarkan.

c. Pengulangan

Dokumen *website* dan multi-halaman sering menggunakan elemen pengulangan secara konsisten. Pengulangan ini dapat bermanfaat untuk dokumen satu halaman dan juga dapat menyelaraskan serta memperkuat bagian yang terpisah.

d. Kontras

Tidak perlu warna, kontras diciptakan ketika dua elemen visual berlawanan satu sama lain. Selain itu, dapat mengubah font menjadi klasik atau kontemporer, garis menjadi tebal atau tipis, dan bentuk menjadi besar atau kecil.

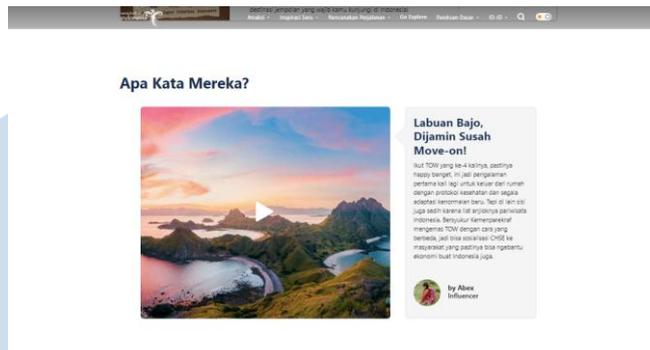
Dalam desain grafis multimedia, kesatuan adalah prinsip yang menyusun keseluruhan elemen dengan bentuk multimedia. Pengetahuan mengenai garis, bentuk, warna, tekstur, kontras, format, keseimbangan, titik fokus, dan ritme diperlukan untuk memperoleh prinsip kesatuan. Sehingga desainer diperlukan pengetahuan dalam menyusun elemen (Munir, 2015, hlm 248). Prinsip dalam membuat kesatuan dalam multimedia yaitu sebagai berikut.

- a. Hubungan, yaitu mengulang elemen tertentu seperti tekstur, bentuk, warna, arah, nilai untuk membentuk suatu gaya atau membangun konsistensi diantara elemen yang ada.
- b. Grid, yaitu memisahkan beberapa bagian dari format ke bagian horizontal dan vertikal dengan menggunakan elemen margin, kolom, dan ruang yang membentuk struktur untuk mengatur ruang, tipe, dan gambar dalam desain.
- c. Penjajaran, yaitu asosiasi visual yang diciptakan antara bentuk, elemen, serta objek yang memiliki pusat garis yang sama.

2) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Putra, keseimbangan merupakan penggunaan komponen desain yang tampil secara seimbang dan tidak memberatkan sebelah. Perlu diketahui dalam memadukan keseimbangan terhadap gambar, warna, atau tulisan agar tidak muncul kesan berat sebelah (2020, hlm 20). Keseimbangan dapat ditemukan dalam sebuah situs web yang memanfaatkan beberapa bagian menggunakan teks dan gambar.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 2 Prinsip Keseimbangan dalam Situs Web
 Sumber: <https://www.indonesia.travel/id/id/home>

Terdapat dua dasar pokok dalam mengaplikasikan keseimbangan, termasuk keseimbangan simetris dan asimetris, berikut penjelasannya.

- a. Keseimbangan simetris dapat digambarkan sebagai cermin, yang artinya sisi yang berlawanan diperlukan persamaan untuk menciptakan keseimbangan. Keseimbangan simetris dapat di sebut juga dengan keseimbangan formal.
- b. Sedangkan keseimbangan asimetris berlangsung ketika objek berlawanan tidak seimbang atau sama. Keseimbangan asimetris dapat memberikan kesan *casual* dan santai, namun menyulitkan desainer dalam menentukan layout dengan baik dengan memberikan kesan masih seimbang. Selain itu, warna yang selaras sebagai penyeimbang jika suatu objek lebih besar dari yang lain.

3) Ritme (*Rhythm*)

Ritme merupakan perancangan desain dengan menerapkan penyatuan irama atau pengulangan dari variasi komponen desain. Irama muncul dari berbagai unsur dengan pola berirama, konsistensi, dan unsur yang serupa (Putra, 2020, hlm 23). Ritme dapat dilihat dari situs web dalam memberi informasi dengan bentuk yang sama.



Gambar 2. 3 Prinsip Ritme dalam Situs Web
Sumber: <https://www.indonesia.travel/id/id/home>

Dibawah ini terdapat beberapa susunan gerak ritme dari berbagai metode yaitu sebagai berikut.

- Ritme Repetisi Murni merupakan pengulangan unsur yang sama dengan menyusun materi objek.
- Ritme Repetisi Alternatif merupakan perulangan unsur yang diberikan alternative variasi dalam menyusun materi objek.
- Ritme Progresi/Gradasi merupakan mengubah komposisi, ukuran, atau warna dari unsur secara bertahap dalam menyusun materi objek.
- Ritme Mengalir/*Flowing* merupakan irama yang mengatur materi objek dengan gerakan yang berlanjut secara terus-menerus.

4) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan memiliki tujuan utama dalam menonjolkan suatu elemen desain untuk mengarahkan pandangan masyarakat mengenai pesan yang akan disampaikan (Putra, 2020). Penekanan dapat ditemukan pada situs web salah satunya dibawah ini yang menekankan sebuah angka 1917 untuk memberikan informasi mengenai tahun tersebut.

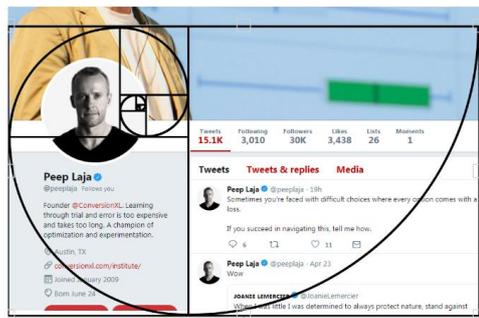


Gambar 2. 4 Prinsip Penekanan dalam Situs Web
 Sumber: <https://intothetrenches.1917.movie/>

Seluruh elemen desain tidak diperlukan penekanan, karena desain akan menjadi terlalu banyak serta penyampaian informasi tidak dengan baik (Putra, 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara fungsi dan estetika sehingga audiens dapat memahami pesan dengan jelas.

5) Proporsi

Menurut Putra (2020), proporsi adalah hubungan keterkaitan yang diukur antara satu komponen dengan komponen lainnya atau elemen keseluruhan. Proporsi juga dimaknai dengan perubahan dimensi tanpa mengubah panjang, lebar, atau tinggi (Putra, 2020).



Gambar 2. 5 Prinsip Proporsi
 Sumber: <https://cxl.com/blog/universal-web-design-principles/>

Proporsi dalam situs web menciptakan peletakan yang baik untuk memberikan informasi. Seperti pada gambar di atas, terdapat beberapa letak yang berbeda untuk membantu navigasi pengguna. Proporsi yang tepat dalam desain situs web dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara signifikan. Dengan memperhatikan

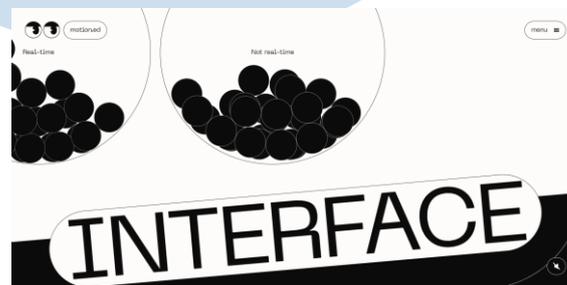
proporsi yang baik, pengguna akan lebih mudah menavigasi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan. Salah satu prinsip desain yang berkaitan dengan proporsi adalah aturan emas atau *golden ratio*, yang telah digunakan untuk menciptakan harmoni visual.

2.1.2 Elemen Desain

Menurut Putra (2020), elemen desain merupakan hal dasar dari suatu desain sehingga elemen desain diperlukan dalam desain grafis. Elemen terdiri dari enam yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Titik

Titik memiliki bentuk kecil, dapat memanjang atau melebar, dan dianggap tidak berarti yang biasanya diperlihatkan dalam berbagai kelompok yang memiliki variasi dalam jumlah, susunan, dan kepadatan spesifik (Putra, 2020).

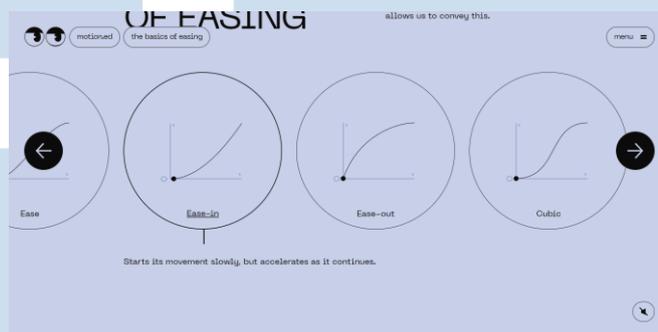


Gambar 2. 6 Titik Pada Situs Web
Sumber: <https://motion.zajno.com/>

Dapat dilihat pada gambar diatas, titik dapat ditemukan dalam sebuah situs web sebagai elemen penting dan perlu perhatian khusus pengguna. Titik sering digunakan sebagai penanda atau indikator, seperti dalam navigasi situs web atau untuk menyoroti informasi penting. Kehadirannya yang kecil namun signifikan membantu mengarahkan perhatian pengguna ke area tertentu atau untuk menunjukkan interaktivitas, seperti pada tombol-tombol atau tautan.

2) Garis

Garis merupakan unsur desain yang menghubungkan titik dengan titik lainnya sehingga dapat terlihat garis dengan bentuk lurus ataupun melengkung (Putra, 2020). Garis dapat ditemukan dalam situs web pada gambar di bawah yang menampilkan garis sebagai pemisah elemen lain, tombol dalam situs web, serta gambar.

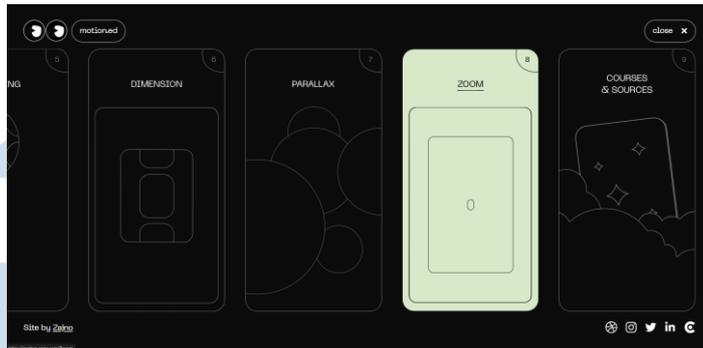


Gambar 2. 7 Garis Pada Situs Web
Sumber: <https://motion.zajno.com/>

Dalam desain web, garis sering digunakan untuk memberikan struktur visual dan hierarki informasi. Misalnya, garis dapat digunakan sebagai pemisah antara bagian-bagian konten, mengarahkan mata pengguna dari satu elemen ke elemen lainnya, atau memberikan batas untuk tombol dan navigasi. Selain itu, garis juga dapat digunakan untuk menciptakan efek visual yang menarik, seperti ilusi kedalaman atau gerakan. Penting untuk memperhatikan ketebalan, warna, dan gaya garis dalam desain web untuk memastikan konsistensi dan kesesuaian dengan gaya keseluruhan situs web.

3) Bidang

Bidang adalah elemen visual yang memiliki dimensi panjang serta lebar. Bidang dapat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan karakteristiknya, yaitu bidang geometris dan non-geometris. (Putra, 2020). Bidang dalam website dapat ditemukan untuk menempatkan konten tertentu yang terdiri dari gambar, teks, serta elemen lainnya.



Gambar 2. 8 Bidang Pada Situs Web
Sumber: <https://motion.zajno.com/>

Gambar di atas menunjukkan penempatan bidang dalam sebuah situs web yang terdiri dari teks dan gambar. Penggunaan bidang dalam desain web sangat penting untuk menciptakan tata letak yang terstruktur dan mudah dipahami oleh pengguna. Bidang dapat digunakan untuk membagi halaman web menjadi bagian-bagian yang terorganisir. Selain itu, bidang juga dapat berperan sebagai latar belakang untuk mengelompokkan atau membedakan konten, sehingga memudahkan pengguna dalam menavigasi dan memahami informasi yang disajikan. Dengan memanfaatkan bidang secara efektif, desainer dapat menciptakan tampilan web yang bersih, rapi, dan menarik bagi pengguna.

4) Tekstur

Putra (2020) mengatakan tekstur adalah representasi permukaan yang dapat dinilai dengan mata atau raba. Dalam multimedia, tekstur dikategorikan menjadi dua berdasarkan bidang seni, yaitu tekstur *tactile* dan tekstur visual. Tekstur *tactile* cenderung dapat dirasakan oleh manusia karena nyata. Sedangkan tekstur visual pada dasarnya merupakan ilusi dengan memberikan kesan yang sederhana namun nyata. Karena menggunakan komponen seperti garis, kontras nilai, dan warna, tekstur visual sering digunakan dalam multimedia (Munir, 2015, hlm 256-257).

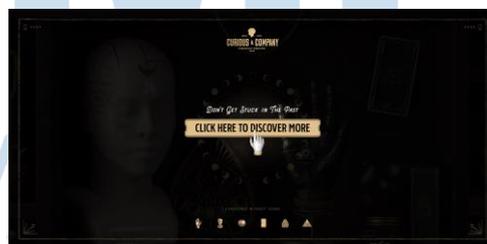


Gambar 2. 9 Tekstur dalam situs Web
Sumber: <https://intothetrenches.1917.movie/>

Tekstur dapat memberikan dimensi tambahan pada elemen-elemen multimedia seperti gambar, video, atau desain grafis. Penggunaan tekstur yang tepat dapat meningkatkan kekayaan visual suatu karya multimedia dan membuatnya lebih menarik serta melekat dalam ingatan penonton. Selain itu, dalam desain situs web, penggunaan tekstur dapat membantu menciptakan atmosfer yang diinginkan, mulai dari kesan yang bersih dan modern hingga yang lebih hangat dan organik.

5) Ruang

Menurut Putra (2020, hlm 10), Ruang adalah jarak yang membedakan antara objek satu dengan yang lain. Biasanya dimanfaatkan untuk memisahkan elemen-elemen layout satu sama lain. Ruang memiliki fungsi sebagai tempat untuk mata bersantai. Identifikasi ruang melibatkan dua elemen fisik utama, yaitu latar belakang dan objek (Putra, 2020, hlm 10).



Gambar 2. 10 Ruang dalam Situs Web
Sumber: <https://curious.co/>

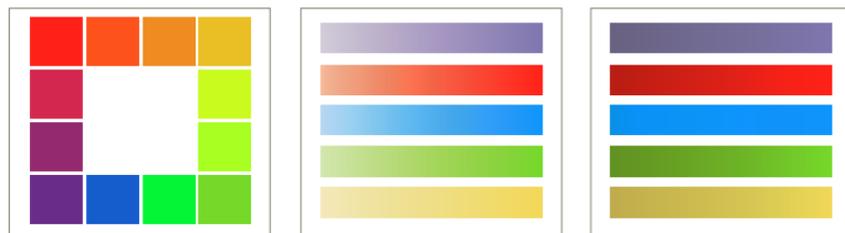
Dalam desain grafis dan web, pemanfaatan ruang yang efektif dapat mempengaruhi kesan visual keseluruhan suatu karya. Pengaturan ruang antara elemen-elemen seperti teks, gambar, dan ruang kosong dapat membantu menciptakan tata letak yang seimbang dan mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, ruang juga berperan penting dalam meningkatkan keterbacaan dan daya tarik suatu desain. Penggunaan ruang yang cukup antara teks dan gambar, misalnya, dapat membuat konten lebih mudah dipahami dan menarik perhatian tanpa terlalu terasa padat atau ramai.

6) Warna

Warna merupakan salah satu elemen dalam desain. Dalam penggunaan warna yang sesuai, dapat membantu dalam menyampaikan pesan visual secara memprovokasi emosi dan psikologi (Putra, 2020).

a. Warna secara subjektif

Menurut David et al (2014) Warna dibagi menjadi tiga yaitu *Hue*, *Tone*, dan *Chromo*.



Gambar 2. 11 Warna (*Hue*, *Tone*, *Saturation*)
Sumber: buku *Graphic Design School*

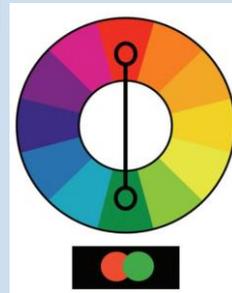
Hue cenderung merujuk kepada warna umum seperti merah, biru, atau kuning. Warna akan memiliki variasi dengan sisi terang (*tint*) dan gelap (*Shadow*) yang disebut dengan *Tone*. Sedangkan untuk *Saturation* serupa dengan kecerahan yang berarti memiliki satu garis dengan intensitas cerah maupun kusam.

b. Jenis Warna berdasarkan Harmonisasi

Dalam skema warna dapat menciptakan kombinasi warna secara harmonis yang didasari dari penggunaan warna umum dengan intensitas cerah dan *tone* mengengah (Landa, 2019).

1. Warna Komplementer

Warna Komplementer yang terdiri dari dua warna saling berseberangan dengan sudut 180 derajat dalam *color wheel*.



Gambar 2. 12 Warna Komplementer

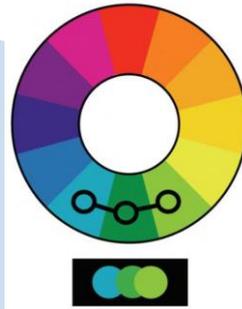
Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, Putra (2020)

Dua warna tersebut memiliki posisi yang kontras sehingga menghasilkan warna yang terlihat jelas. Warna komplementer contohnya ada Ungu-Kuning, Merah-Hijau, serta Biru-Jingga.

2. Warna Analogous

Warna analogous ditemukan dalam skema warna saling berdekatan satu sama lain. Satu warna dapat didominasi dan kedua warna lainnya sebagai peran pendukung (Landa, 2019).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



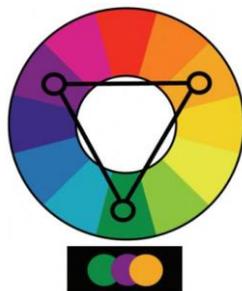
Gambar 2. 13 Warna Analogous

Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, Putra (2020)

Skema warna analogous sering ditemukan pada alam dan biasanya memberikan kombinasi warna terang dan ceria sehingga warna tampak harmonis (Putra, 2020).

3. Warna Triadic

Warna Triadic meliputi tiga warna yang memiliki jarak satu sama lain dan dapat berbentuk segitiga sama sisi dalam *color wheel* (Putra, 2020).



Gambar 2. 14 Warna Triadic

Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, Putra (2020)

Kelompok dari triadic dasar merupakan warna primer dan sekunder.

4. Warna Split Komplementer

Warna split komplementer mirip dengan warna komplementer dengan penambahan warna.



Gambar 2. 15 Warna Split Komplementer

Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, Putra (2020)

Warna split komplementer memiliki tiga warna dengan satu warna dan dua warna berdekatan dalam *color wheel* (Landa, 2019).

5. Warna Tetradic

Warna tetradic terdiri dari empat warna dengan dua grup warna komplementer.



Gambar 2. 16 Warna Tetradic

Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, Putra (2020)

Penggunaan warna tetradic ini memiliki beragam warna dan kontras (Landa, 2019).

c. Lambang Warna

Berdasarkan Graves, arti dari lambang warna sebagai berikut (Putra, 2020, hlm 42).

1. Warna kuning, jingga, dan merah termasuk dalam kategori warna panas yang cenderung agresif, merangsang, dan aktif.

2. Warna hijau, biru, dan ungu merupakan contoh warna dingin yang memiliki sifat negatif, menenangkan, dan memberikan rasa aman.
3. Warna hitam sering kali dikaitkan dengan atribut seperti kekuatan, kemewahan, misteri, dan ketakutan.
4. Warna putih sering diasosiasikan dengan konsep kemurnian, kesucian, dan kesederhanaan.
5. Merah sering dikaitkan dengan kekuatan, energi, dan bahaya, serta memiliki daya tarik visual yang kuat.
6. Biru sering kali dihubungkan dengan rasa percaya, keamanan, dan teknologi, serta memberikan kesan ketertiban.
7. Hijau sering kali dikaitkan dengan alam, kesehatan, dan perasaan cemburu, serta memberikan kesan harmoni.
8. Cokelat sering dianggap sebagai warna yang dapat dipercaya dan nyaman.
9. Abu-abu sering dikaitkan dengan sifat intelek dan kesan futuristik, serta memberikan kesan netral.
10. Warna kuning sering dikaitkan dengan optimisme, harapan, dan juga bisa menggambarkan ketidakjujuran atau pengkhianatan.
11. Ungu sering dianggap sebagai warna spiritual dan misterius, serta memberikan kesan keanggunan dan galak.
12. Orange atau jingga sering dikaitkan dengan energi, keseimbangan, dan kehangatan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.3 Layout

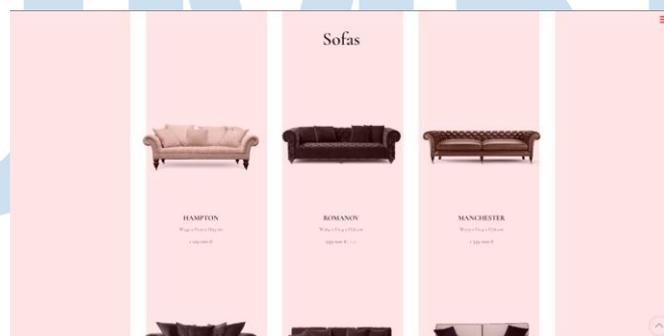
Penempatan elemen dalam sebuah area untuk mendukung pesan yang dibawanya disebut Layout. Pada posisi elemen satu sama lain dan keseluruhan komposisi tata letak yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi penonton tentang apa yang mereka lihat. (Rustan, 2020).

1) Grid

Keputusan yang dibuat saat merancang grid atau sistem grid dipengaruhi oleh tujuan dan sasaran pemasaran, serta ringkasan kreatif, konten, target audiens, dan konsep desain. Perlu diingat dalam menggunakan grid dapat menampung konten, bukan memasukkannya ke dalamnya (Landa, 2019, hlm 343). Berikut penjelasan jenis grid sebagai berikut.

a. *Column Grid*

Column Grid merupakan konstruksi layout yang menggunakan kolom-kolom vertikal. Kolom ini dibagi menjadi beberapa bagian yang terdapat informasi atau konten yang mudah dilihat pembaca. *Column Grid* lebih mementingkan sifat vertikal yang membentuk garis dari atas ke bawah dan tidak perlu menggunakan garis horizontal (Rustan, 2020).



Gambar 2. 17 Column Grid dalam Situs Web

Sumber: <https://danielihome.com/>

Single-column grid dapat bekerja untuk layar *mobile*. Namun *multicolumn grid* dapat menyediakan format yang lebih fleksibel

untuk situs web atau tablet. Semakin banyak kolom yang dibuat, grid akan menjadi lebih fleksibel (Landa, 2019, hlm 343).

b. *Modular Grid*

Modular Grid merupakan layout yang memiliki konstruksi terdiri dari kolom vertikal dan horizontal. Persimpangan antara kolom vertikal dan horizontal dapat membentuk sebuah kotak yang biasa disebut dengan modul. Modul ini dapat dilengkapi sebuah elemen konten yang berbeda. Modul sebagai pusatnya modular grid yang harus memiliki garis horizontal dan vertikal (Rustan, 2020).



Gambar 2. 18 Modular Grid dalam Situs Web
Sumber: <https://simplychocolate.dk/>

Modular Grid dalam situs web dapat berguna untuk menempatkan beberapa elemen seperti teks, gambar, dan elemen lainnya. Seperti pada gambar diatas, terdapat penggunaan *Modular Grid* untuk menyusun beberapa gambar yang berbeda.

2.2 *Interaction Design*

Dalam menciptakan desain interaksi terdapat beberapa tipe interaksi pada buku *Interaction Design beyond human-computer interaction* dari Wiley (2019, hlm 81-88) yang terdiri dari *instructing*, *conversing*, *manipulating*, *exploring*, dan *responding*.

1) *Instructing*

Tipe interaksi ini memiliki kecenderungan pengguna untuk menyelesaikan tugasnya dengan memberitahu sistemnya. Contohnya pada *Gaphical User*

Interface (GUI) tombol control atau tombol navigasi memiliki fungsi yang telah disediakan dan memerlukan pengguna untuk memilih tombol tersebut.

2) *Conversing*

Tipe interaksi ini memiliki kecenderungan pengguna untuk berdialog kepada sistem yang dapat dilakukan melalui tulisan atau suara.

3) *Manipulating*

Tipe interaksi ini memiliki kecenderungan pengguna melakukan interaksi kepada objek virtual atau fisik dengan mencangkup Gerakan seperti memegang, membuka, menutup, dan menetapkan objek.

4) *Exploring*

Tipe ini memiliki interaksi pengguna melakukan aktivitas menjelajahi lingkungan virtual maupun fisik. Pada lingkungan virtual seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) yang dapat memungkinkan pengguna mendapatkan pengetahuan dengan melakukan pergerakan.

5) *Responding.*

Dibandingkan dengan yang lain, tipe interaksi ini cenderung sistem berinteraksi lalu pengguna merespon untuk menggunakannya atau tidak.

2.3 User Interface

User Interface menyediakan mekanisme masukan berupa pengguna membutuhkan sesuatu dengan memberitahu komputer dan komputer memprosesnya (Lal, 2013, hlm 48).

2.3.1 Controls

Dalam buku *About Face* (2014, hlm 590), Kontrol merupakan bagian dari *graphical user interface* (GUI) yang memiliki objek grafis dapat diinteraksikan oleh pengguna dengan menggunakan produk digital. Berdasarkan tujuan penggunaannya, kontrol dibagi menjadi empat jenis yaitu *imperative controls*, *selection controls*, *entry controls*, dan *display controls*.

1) *Imperative Controls*

Kontrol imperatif merupakan kontrol yang diperintah atau intruksi yang diberikan melalui kata kerja. Dalam konteks kontrol, contoh umum dari kontrol imperatif adalah sebuah tombol/*buttons*. Pada saat mengklik sebuah tombol yang memiliki kata kerja, akan segera ditindakkan.

a. *Buttons*

Tombol umumnya ditemukan berbentuk kontrol persegi panjang dengan tepian membulat pada beberapa platform, juga memiliki visual yang menyesuaikan sebuah imperatif. Dalam menjalankan tombol, dapat diklik serta dilepaskannya yang menunjukkan suatu tindakan.

b. *Icon Buttons*

Tombol ikon dapat ditemukan karena berbentuk visual. Meskipun memiliki bentuk visual dibandingkan tombol, ikon memiliki kesulitan dalam menguraikan jika pengguna tidak terbiasa melihat bentuk tersebut.

c. *Hyperlinks*

Hyperlink atau tautan merupakan salah satu bentuk yang berupa suatu link yang dapat di tautkan ke aplikasi berbeda. Tautan dapat ditemukan pada sebuah teks yang berwarna biru serta gambar dapat juga digunakan sebagai tautan.

2) *Selection Controls*

Kontrol pemilihan memungkinkan pengguna dalam menentukan kata benda dari beberapa kelompok pilihan yang sesuai. Selain itu, kontrol pemilihan juga dapat digunakan untuk mengkonfigurasi tindakan.

a. *State-switching buttons*

Tombol *state-switching* merupakan varian kontrol umum yang digunakan untuk menghemat ruang antarmuka. Kontrol ini dapat menunjukkan perubahan ikon dan timbal baliknya apabila mengkliknya.

b. *List controls*

Daftar kontrol dapat membantu pengguna dalam memilih beberapa perwakilan dari sebuah teks yang di dalamnya terdapat beberapa informasi yang berbeda.

3) **Entry Controls**

Entry Controls dapat membantu pengguna dalam menyediakan informasi atau menetapkan nilai yang ada.

a. *Hints*

Solusi bagus lainnya untuk masalah kontrol validasi adalah sebuah petunjuk/*hints*. Sebuah teks akan muncul untuk membantu pengguna dalam menjelaskan rentang data yang akan diterima.

4) **Display Controls**

Kontrol tampilan digunakan untuk menampilkan dan mengelola presentasi visual informasi dalam layar.

a. *Text Controls*

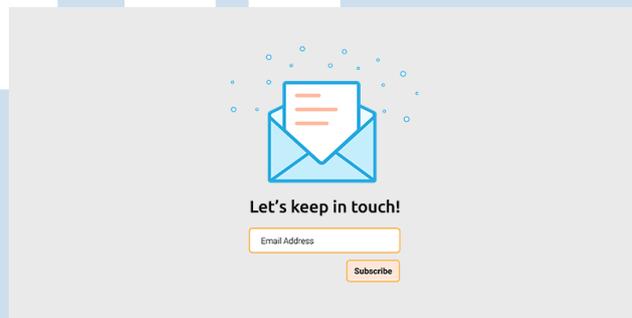
Kontrol teks merupakan bentuk dari sederhana dalam menampilkan pesan tertulis dalam beberapa layar.

b. *Scrollbars*

Scrollbar memiliki peran penting dalam *graphical user interface*. Kegunaan ini dapat membantu pengguna dalam melihat informasi dalam area kecil.

2.3.2 Forms

Menurut buku *Designing User Interfaces* (2018, hlm 230), Salah satu cara paling umum bagi pengguna untuk berinteraksi dengan produk digital adalah formulir dengan membuat seperti profil, melakukan pembelian, atau mendaftar ke buletin. Secara sederhana, formulir terdiri dari kumpulan label dan bidang tempat memasukkan data secara manual, dan ada tombol di akhir yang menyimpan semua data ke dalam database



Gambar 2. 19 Bentuk Form

Sumber: <https://www.blogtyrant.com/how-to-create-an-email-newsletter/>

Desain formulir yang efektif mempertimbangkan berbagai faktor, seperti kejelasan label, kelengkapan bidang input, dan alur navigasi. Penggunaan label yang jelas dan terperinci dapat membantu pengguna memahami informasi yang diminta dan mengurangi kemungkinan kesalahan pengisian. Selain itu, memperhatikan urutan dan kelompok bidang input dapat meningkatkan kecepatan pengisian dan mengurangi kebingungan pengguna. Penting juga untuk memperhitungkan responsivitas formulir terhadap perangkat yang digunakan pengguna, sehingga memastikan pengalaman pengisian yang optimal dari desktop hingga perangkat *mobile*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3.3 Menu Design

Pada buku *Interaction Design beyond human-computer interaction* dari Wiley (2019, hlm 202) *interface* berbentuk menu terdapat pada di bagian bawah maupun di atas layar termasuk kategori *header* yang termasuk bagian dari menu bar. Terdapat beberapa jenis menu bar yang terdiri dari *flat lists, drop-down, pop-up, contextual, collapsible, mega, dan expanding ones*.

2.3.4 Multimedia

Komponen multimedia merupakan bagian dari *user interface* dalam berbagai jenis perangkat lunak. Menurut Munir, informasi saat ini yang diperoleh telah diperkuat dengan adanya komponen multimedia. Multimedia menggunakan beragam jenis media seperti teks, interaktivitas, grafik/gambar, untuk menyampaikan informasi dengan menyertakan elemen atau komponen interaktif. Berikut dibawah ini merupakan komponen multimedia (2015, hlm 16).

2.3.4.1 Gambar

Dalam desain UI, *images* (gambar) dapat memiliki fungsi sebagai konten, dekorasi, serta navigasi. Elemen-elemen utama dalam tampilan layar foto, ilustrasi, simbol, tekstur, *pattern*, grafik, diagram, peta, serta *mix media* (Landa, 2019, hlm 338).

1) Photo

Fotografi memungkinkan setiap momen menjadi kesempatan untuk diabadikan karena mencerminkan pengalaman hidup seseorang. Konsep foto yang diambil dengan komposisi baik telah digunakan untuk situs web, iklan, lokasi ritel, dan media berita dikarenakan dapat meningkatkan upaya narasi visual mereka, foto-foto menawarkan titik awal yang baik (Landa, 2019, hlm 117). Berikut beberapa pengaplikasian foto dalam sebuah *user interface* menurut buku *Designing User Interfaces* (2018, hlm 312)

a) *Background photos*

Foto latar belakang populer di aplikasi ataupun situs web, ada yang menggunakan pendekatan yang salah mengakibatkan produk menjadi sulit dibaca dan berantakan. Foto yang bagus dapat membuat tampilan produk menjadi lebih organik dan hidup, dan foto dapat mengurangi kesan kaku dari antarmuka minimalis dan menjadikannya lebih manusiawi.



Gambar 2. 20 *Background Photo*
Sumber: LinkedIn

Jika menggunakan foto sebagai latar belakang, masalah utama adalah teks atau objek lain yang diletakkan di atasnya tidak dapat dibaca. Sehingga diperlukan cara dengan menambahkan lapisan warna. Seperti menggunakan warna hitam dengan opasitas 50% hingga 80% akan membuat teks dapat dibaca pada hampir semua foto.

b) *Gradient overlay*

Gradien transparan dapat dijadikan sebagai lapisan jika konten hanya terdiri dari sebagian latar belakang foto (di atas, bawah, atau samping). Ini adalah teknik untuk meningkatkan keterbacaan, tetapi memastikan teks benar-benar terbaca.



Gambar 2. 21 *Gradient Overlay*
Sumber: *Website Smashing Magazine*

Jika teks hanya akan terlihat di bagian bawah foto, dimulai dengan membuat gradien dari opasitas 0 hingga 100% sebagai lapisan atas ke bawah. Pilih dua warna dari warna utama, dengan kemungkinan perubahan kecerahan 30%.

c) *Hard overlay*

Kemudian terdapat *hard overlay*, dengan menambah persegi panjang yang lebih buram di bawahnya. Meskipun sulit untuk mencapai penampilan yang baik, dapat menjadi salah satu metode untuk membuat teks dapat dibaca pada foto. Dengan mengatur transparansi untuk membuat metode ini mudah diakses pada foto apa pun.

2) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil atau render gambar yang melengkapi teks, untuk memperjelas atau mendemonstrasikan pesan dari suatu teks (Landa, 2019, hlm 117).

a) Gaya Ilustrasi

Dalam buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, terdapat pendalaman mengenai beragam gaya ilustrasi yang ada yang akan dijelaskan dibawah ini (Male, 2017, hlm 84).

1. *Stylization*

Bentuk dari ilustrasi ini merujuk pada bahasa visual yang khas yang mengidentifikasi ciri khas atau ikonografi personal seseorang (Male, 2017, hlm 84).



Gambar 2. 22 *Stylization*
Sumber: *Website UX Design*

Pada gaya ilustrasi ini, terdapat dua bentuk utama dari ilustrasi, yaitu ilustrasi literal yang cenderung menggambarkan kebenaran gambaran dan ilustrasi konseptual yang menggunakan aplikasi metafora atau visualisasi gagasan. Kedua bentuk ilustrasi ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks praktik, namun beberapa gaya lebih sesuai untuk penggunaan tertentu, tergantung pada kebutuhan (Male, 2017, hlm 84).

2. *Semi Realism*

Semi Realism merupakan sebuah konsep yang menggabungkan elemen realisme dengan gaya visual yang khas atau unik (Male, 2017, hlm 116).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 23 *Semi Realism*
Sumber: Coax Art

Secara historis, gerakan seni impresionisme dan ekspresionisme telah memengaruhi gaya ilustrasi ini. Impresionisme menekankan penggunaan cahaya alami dan warna yang lembut untuk menggambarkan kesan visual, sedangkan ekspresionisme menggunakan warna dan bentuk yang distorsi (Male, 2017, hlm 116).

3. *Sequential Imagery*

Sequential Imagery merupakan sekumpulan gambar berurutan yang menghasilkan sebuah pesan kontekstual. Meskipun gaya visual dalam *Sequential Imagery* sangat beragam, namun masih bergantung pada realitas gambaran (Male, 2017, hlm 120).



Gambar 2. 24 *Sequential Imagery*
Sumber: Pinterest

Imajinasi berurutan tidak hanya terbatas pada elemen gaya, tetapi juga pada termasuk urutan gambar dalam film animasi, novel grafis, dan karya fiksi dan non-fiksi untuk berbagai tujuan, seperti iklan, pendidikan, informasi, dan hiburan. Secara historis, imajinasi berurutan pertama kali ditemukan dalam bentuk gambar yang diukir di batu-batuan dan dinding gua pada era Paleolitikum (Male, 2017, hlm 121).

b) Fungsi Ilustrasi

Dalam buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, Ilustrasi dapat diterapkan ke dalam beberapa konteks, seperti informasi, *Editorial*, naratif fiksi, persuasi, dan identitas yang akan dijelaskan sebagai berikut (Male, 2017, hlm 84) .

1. Informasi

Sebuah ilustrasi dapat digunakan untuk mendokumentasikan, memberikan referensi, pendidikan, menjelaskan, dan instruksi memiliki cakupan yang sangat luas. Hal ini mencakup berbagai topik, tema, dan subjek yang berbeda, sehingga ilustrasi dalam konteks ini dapat digunakan dalam berbagai bidang dan industri untuk memberikan informasi dan pemahaman yang diperlukan (Male, 2017, hlm 144).



Gambar 2. 25 *Information Illustration*
Sumber: *Website Rtistiq*

Adanya kebutuhan untuk mengilustrasikan informasi dari sejarah dan budaya manusia secara visual. Ilustrasi membantu dalam merekonstruksi masa lalu dengan memberikan detail dan eksposisi yang mungkin tidak terlihat dalam bukti fotografi. Ilustrator sejarah dan budaya menciptakan karya mereka dalam berbagai bentuk dan media (Male, 2017, hlm 158).

2. Editorial

Ilustrasi editorial memiliki fungsi sebagai ekspresi dari visual yang melengkapi tulisan dalam surat kabar dan majalah (Male, 2017, hlm 191).



Gambar 2. 26 Editorial Illustration
Sumber: Website Medium

Industri media menawarkan berbagai tema dan topik dari majalah harian hingga bulanan. Penggunaan ilustrasi tidak sepopuler seperti fotografi, namun masih ada majalah yang menggunakannya seperti surat kabar, baik tabloid maupun surat kabar besar, serta lampiran berwarna, sering menggunakan ilustrasi untuk membuat konten lebih menarik. Beberapa bahkan sering menggunakan ilustrasi dalam artikel-artikel yang berulang (Male, 2017, hlm 191).

3. *Storytelling*

Storytelling merupakan representasi visual dalam bentuk fiksi naratif, baik secara historis maupun kontemporer. Sejak dulu, karya seni telah menjadi medium untuk menggambarkan cerita baik dari kisah agama, sastra klasik, hingga literatur (Male, 2017, hlm 222).



Gambar 2. 27 *Storytelling Illustration*
Sumber: Website Pyragraph

Karya fiksi yang baik mampu mempertahankan perhatian dan membawa pembaca terlibat secara emosional dan imajinatif dengan narasi, tanpa memandang gaya atau genre yang digunakan. (Male, 2017, hlm 222).

4. *Persuasion*

Dalam industri periklanan, ilustrasi adalah praktik yang sangat terkait dengan komersialisme. Penggunaan ilustrasi ini dapat ditemukan dalam konsep kampanye dengan memperhatikan komposisi gambar serta penempatan elemen-elemen di dalamnya (Male, 2017, hlm 250).



Gambar 2. 28 *Persuasion Illustration*
Sumber: Freepik

Karena, tanpa mengetahui topik maupun subjek dari kampanye tersebut dapat berdampak negatif terhadap lingkungan atau masyarakat (Male, 2017, hlm 250).

5. Identitas

Dalam praktik ilustrasi, ini mencakup berbagai jenis media yang berkaitan dengan identitas merek maupun perusahaan, terutama kemasan dan identitas perusahaan. (Male, 2017, hlm 272).



Gambar 2. 29 *Identity Illustration*
Sumber: Gojek

Selain pengenalan merek produk atau layanan, identitas perusahaan yang berkaitan dengan kepemilikan juga penting dipertimbangkan. Hal ini sering kali disebut sebagai identitas korporat, di mana simbol dan gambar yang dikenal luas dapat langsung mengidentifikasi perusahaan atau

organisasi tertentu. Logo, sebagai representasi visual utama dari karakteristik atau citra perusahaan, bisa dalam bentuk yang kompleks atau sederhana, sesuai dengan esensi perusahaan dan kegiatan yang dijalankannya (Male, 2017, hlm 272).

3) Peta

Peta merupakan salah satu tipe dari diagram yang merepresentasikan penggambaran suatu wilayah secara geografis (Landa, 2019, hlm 118). Peta sering digunakan untuk menyajikan informasi tentang lokasi geografis, topografi, dan distribusi populasi atau sumber daya. Dengan bantuan peta, pengguna dapat memahami hubungan spasial antara berbagai elemen, seperti jarak, arah, dan bentuk wilayah.

2.3.4.2 Teks

Komponen Teks memiliki penggunaan dalam multimedia untuk menyajikan kata atau narasi, menjelaskan gambar dengan memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran, dan gaya (warna, bold, italic). *Typeface* merupakan sekumpulan karakter desain yang disatukan untuk menghasilkan visual property menjadi konsisten. *Typeface* ini memiliki beberapa karakter penting seperti huruf, nomor, simbol, tanda, tanda baca, dan tanda aksen (Landa, 2019). Menurut Landa (2019), Jenis-jenis *typeface* yaitu sebagai berikut.

1. *Old Style*. Pertama kali muncul pada akhir abad kelima belas dan sebagian besar berasal dari huruf yang ditulis dengan pena bermata lebar. Contohnya seperti Times New Roman.
2. *Transitional*. Jenis tipografi serif yang berasal dari abad kedelapan belas menunjukkan pergeseran dari gaya lama ke gaya modern, dan menunjukkan karakteristik desain kedua gaya tersebut. Contohnya adalah Baskerville.

3. *Modern*. Jenis tipografi Serif dibuat pada awal abad kesembilan belas yang memiliki bentuk yang lebih geometris daripada tipografi klasik, yang tetap mengikuti bentuk pena bermata pahat. Contohnya Didot.
4. *Slab Serif*. Tipografi serif pertama kali muncul pada awal abad kesembilan belas dan ditandai dengan serif yang berat dan mirip lempengan. Contohnya American Typewriter.
5. *Sans Serif*. Jenis huruf tanpa serif ini pertama kali digunakan pada awal abad kesembilan belas, contohnya Helvetica.
6. *Blackletter*. Memiliki ciri-ciri seperti guratan yang berat dan huruf yang padat dengan sedikit lengkungan. Alkitab Gutenberg dicetak dalam gaya huruf Textura. Contohnya Rotunda dan Schwabacher.
7. *Script*. Tipografi ini hampir mirip dengan tulisan tangan. Huruf miring dan sering tergabung. Contohnya Skrip kuas, Shelley Allegro, dan Snell Roundhand.
8. *Display*. Tipografi ini digunakan untuk ukuran lebih besar dan membuatnya lebih sulit dibaca sebagai tipe teks.
9. *Extend family*. Berisi lebih banyak gaya jenis huruf yang sudah di modifikasi.
10. *Super family*. *family* yang memiliki semua *typeface*, termasuk serif dan sans-serif. Contohnya seperti ITC Stone

Menurut Munir (2015, hlm 223) terdapat beberapa hal yang diperlukan untuk menetapkan ukuran teks, yaitu *Heading* (Judul Utama) dengan ukuran 48 point, *Sub-Heading* (Sub-Judul) memiliki ukuran setengah dari ukuran judul, dan Isi konten yang memiliki ukuran 16 hingga 18 point.

Pada media yang menggunakan layar seperti situs web, perlu menggunakan sebuah jenis *font* juga perlu mempertimbangkan

seperti *Legibility*, *Readability*, *Voice* dan *Branding*, dan juga Kontras (Landa, 2019, hlm 340-342).

1. *Legibility*

Pertimbangan ini diperlukan untuk pengguna dapat mudah mengenali sebuah *font*. Hindari menggunakan tipografi jenis modern dan memiliki guratan yang sangat tipis serta penggunaan *font* perlu di setel lebih besar dibandingkan untuk ukuran cetak.

2. *Readability*

Pertimbangan ini diperlukan untuk pengguna dapat mudah membaca konten yang disampaikan. Beberapa pertimbangan dalam keterbacaan ini berupa memastikan kontras dari warna *font* maupun *background*, penggunaan warna cerah yang mengurangi keterbacaan, penggunaan teks tidak lebih panjang.

3. *Voice* dan *Branding*

Pertimbangan ini diperlukan untuk kesesuaian pemakaian *font* dari *Tone of Voice* maupun *Brand Value*.

4. Kontras

Pemilihan *type family* harus memperhitungkan kontras berat dan lebar untuk meningkatkan keterbacaan dan visualisasi informasi.

2.3.5 *Microinteraction*

Dalam buku *Designing User Interfaces* (2018, hlm 307) Mikrointeraksi adalah komponen penting dari setiap antarmuka. Membantu pengguna mendapatkan umpan balik, baik atau buruk, tentang tindakan atau keadaan aplikasi itu sendiri, dan membantu mereka mencapai hasil yang diinginkan.



Gambar 2. 30 *Microinteractions*

Sumber: <https://www.justinmind.com/blog/microinteractions/>

Menghidupkan dan mematikan sakelar *toggle* adalah contoh yang bagus dari mikrointeraksi. Kenop bergerak selain mengubah warna, yang memberikan umpan balik cepat bahwa tindakan pengguna mengubah status berhasil. Mikrointeraksi seperti ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan umpan balik yang jelas, tetapi juga membuat interaksi menjadi lebih intuitif dan responsif.

2.4 *User Experience*

User Experience merupakan kumpulan metode yang diterapkan dalam proses merancang pengalaman interaktif. Hal ini mendorong desainer interaktif untuk menjadikan kualitas pengalaman pengguna sebagai perhatian utama. Dalam istilah *User Experience Design*, produk suatu desain hanya sukses jika memenuhi kebutuhan pengguna yang menugaskan dan memberikan pengalaman yang baik (Allanwood & Beare, 2014).

2.4.1 Faktor

Morville pada buku *Interaction Design Foundation*, menyusun ketujuh faktor tersebut yang terdiri dari *useful*, *usable*, *findable*, *credible*, *desirable*, *accessible*, dan *valuable* yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1) *Useful*

Berguna memiliki beragam makna sesuai dengan maksud pembuatnya, bahkan jika maksudnya sangat sederhana hanya untuk hanya kesenangan semata.

2) *Usable*

Kegunaan mengacu pada kemampuan pengguna untuk mencapai tujuan akhir mereka dengan efisiensi dan efektivitas menggunakan suatu produk.

3) *Findable*

Dalam konteks *findable* suatu produk harus mudah ditemukan. Hal ini juga berlaku untuk produk digital dan informasi, serta konten yang terkandung di dalamnya.

4) *Credible*

Kredibilitas mengacu pada kepercayaan pengguna terhadap produk yang disajikan. Karena produk tersebut tidak hanya berfungsi sebagaimana mestinya, tetapi juga akan bertahan lama dan memberikan informasi yang diperlukan.

5) *Desirable*

Kecenderungan identitas dalam produk yang semakin lama pengguna menginginkannya bahkan mempengaruhi pengguna lain.

6) *Accessible*

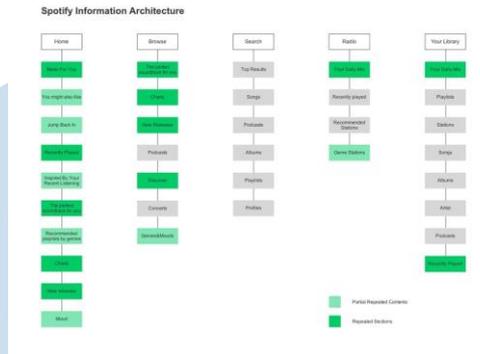
Memberikan pengalaman yang dapat diakses kepada pengguna dengan berbagai keterbatasan, termasuk pengguna yang sedang menghadapi kendala dalam hal gangguan pendengaran, penglihatan, gerak, atau pembelajaran, disebut aksesibilitas.

7) *Valuable*

Produk yang tidak memiliki nilai cenderung mengalami penurunan kinerja seiring berjalannya waktu, bahkan setelah awalnya sukses.

2.4.2 Information Architecture

Information Architecture adalah desain struktural dari lingkungan informasi yang terintegrasi, sintesis dari sistem organisasi, pelabelan, pencarian, dan navigasi dalam ekosistem digital, fisik, dan lintas kanal serta seni dan ilmu dalam membentuk produk dan pengalaman informasi untuk mendukung kegunaan, ketercapaian, dan pemahaman (Rosenfeld et al, 2015, hlm 24).



Gambar 2. 31 *Information Architecture*
Sumber: Altexsoft

Dasar dalam *information architecture* yang baik yaitu hirarki yang dirancang dengan baik. Dalam dunia jaringan maupun situs web, diperlukan pembagian antara bagian dengan sub-bagian lainnya. Pembagian tersebut dilakukan untuk dapat memudahkan dan cepat memahami informasi dengan baik (Rosenfeld et al, 2015, hlm 182). Menurut Rosenfeld (2015, hlm 21), dalam menyusun *Information Achitecture* menggunakan konsep ekologi informasi yang terdiri dari *user*, *content*, dan *context*.

1) *Users*

Pengguna dapat dilihat dari variasi seperti sikap, demografi, psikografi, tugas, dan kebutuhan informasi, perilaku pencarian informasi, dan masih banyak lainnya. (Rosenfeld et al, 2015, hlm, 33).

a. *User Persona*

Menurut Cooper (2014, hlm 64), Persona merupakan model yang dirangkai dari perilaku dan motivasi pada pengguna yang ditemukan dalam penelitian penulis. Dengan menggunakan persona, dapat membantu desainer dalam menentukan, mengkomunikasikan, membangun konsensus dan komitmen, mengukur, dan berkontribusi dalam merancang digital desain.

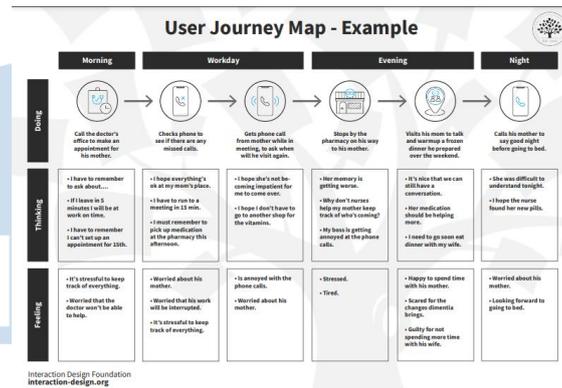


Gambar 2. 32 Persona
Sumber: Glints

Persona diciptakan untuk mengeksplorasi dari berbagai perilaku pengguna, memiliki motivasi, serta mewakili non-pengguna yang relevan (Cooper, 2014, hlm 69). Dalam menciptakan persona, diperlukan untuk mengetahui *goals* yang akan dibuat. *Goals* tersebut dapat terdiri dari tujuan pengalaman, tujuan hidup, hingga tujuan akhir penggunaan situs web.

b. **User Journey**

Menurut Interaction Design Foundation (2015), *User Journey* merupakan pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan platform digital seperti situs web atau perangkat lunak. Dimulai dengan tahap penemuan, pengguna mengetahui tentang produk atau layanan melalui berbagai cara, seperti rekomendasi atau pemasaran. Tahap selanjutnya adalah penelitian dan pertimbangan, di mana pengguna mempelajari lebih lanjut fitur produk, membandingkannya dengan alternatif, dan menilai penawaran memenuhi kebutuhan pengguna. Setelah memilih, pengguna berpartisipasi secara aktif dalam penggunaan barang atau jasa tersebut dengan memeriksa seberapa baik mereka bekerja untuk mencapai tujuan yang mereka tetapkan.



Gambar 2. 33 *User Journey*
Sumber: Interaction Design Foundation

Setelah masalah muncul, pengguna kemudian mencari solusi dalam tahap pemecahan masalah, yang mencakup proses pemecahan masalah dan dukungan pengguna. Selanjutnya, tahap retensi menentukan apakah konsumen akan menggunakan produk secara teratur, menguranginya, atau menghentikannya sepenuhnya. Pengguna yang puas dapat mengakhiri pengalaman ini dengan memberikan ulasan positif dan merekomendasikan layanan tersebut.

2) *Content*

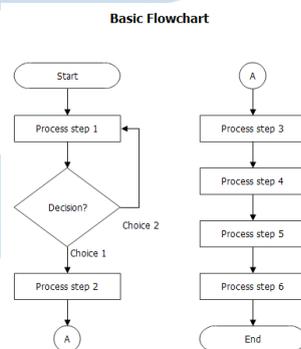
Menurut Rosenfel (2015, hlm 35) konten didefinisikan sebagai dokumen yang diperlukan pada sistem yang akan dibuat. Komunikasi terdiri dari kata-kata dan kalimat yang mencoba menyampaikan makna, dan situs web adalah salah satu sistem digital yang sangat berorientasi teks. Terdapat berbagai aspek yang muncul sebagai faktor-faktor yang membedakan setiap ekologi informasi yaitu, kepemilikan, format, struktur, metadata, volume, dan dinamisme.

3) *Context*

Menurut Rosenfeld (2015, hlm 34) pada saat menciptakan proyek desain digital, diperlukan konteks yang unik, sehingga *information architecture* memerlukan penyesuaian dalam kosakata dan struktur dari situs web sebagai komponen utama. *Information architecture* dapat memberikan gambaran yang sesuai dengan misi, visi, nilai, strategi, dan budaya. Kunci dari kesuksesan adalah pemahaman dan keselarasan, sehingga diperlukan untuk memahami konteks yang akan dibuat.

2.4.3 *Flowchart*

Menurut Interaction Design Foundation (2019), *Flowchart* adalah alat utama desainer dalam desain *User Experience* (UX) untuk menunjukkan pengguna bergerak melalui antarmuka, seperti aplikasi, untuk mencapai tujuan tertentu. *Flowchart* sangat bermanfaat selama proyek karena menggunakan beberapa bentuk dasar visual.



Gambar 2. 34 Flowchart
Sumber: Medium

Urutan interaktif digambarkan dengan *flowchart*, baik secara digital maupun kertas. Pertama terdapat *User Flow* dengan skema lengkap tindakan yang mungkin dilakukan pengguna selama perjalanan melalui seluruh aplikasi, layanan, atau situs web. Kedua ada *Task Flow* yang merupakan hanya beberapa bagian dari fitur yang ada di situs web.

2.5 Media Informasi Interaktif

Media merupakan sebuah sarana dalam mengirim pesan tidak secara langsung berupa membangkitkan komunikasi, informasi, atau hiburan. Informasi merupakan penyampaian informasi seperti pengetahuan, data faktual, atau instruksi. Dapat disimpulkan, media informasi merupakan informasi yang disampaikan berupa pengetahuan untuk diketahui pengguna melalui sebuah sarana (Braesel & Karg, 2017).

Menurut AIGA dalam Landa (2019, hlm. 4), melakukan perancangan media informasi memerlukan upaya mengolah data yang kompleks menjadi lebih jelas dan dapat mudah di akses oleh masyarakat. Media informasi dapat berupa sebuah situs web, aplikasi, *exhibition*, instruksi digital, booklet, pictogram, atau poster ilustrasi. Seorang desain grafis perlu memiliki skill komunikasi yang baik, membuat informasi yang dapat diakses, dan menjelaskan atau memperkaya beberapa informasi supaya pengguna dapat mengetahui.

Media interaktif merupakan sebuah desain untuk produk, pelayanan, pengalaman, atau system yang akan menuju kepada pengguna. Media interaktif memiliki interaksi kepada pengguna dengan memanfaatkan teknologi yang terdiri dari web, *mobile*, tablet, kiosks, media sosial, atau layar digital publik. (Landa, 2019, hlm 6).

2.3.1 Bentuk Media Interaktif

Menurut Griffey (2020), Media interaktif memiliki enam bentuk yang terdiri dari kios, situs web, aplikasi seluler, video *games*, instalasi fisik (*exhibitions* dan *performance*) serta pengalaman interaksi non-layar yang akan dijelaskan di bawah ini.

1) Kios tradisional

Kios interaktif sudah ada sebelum *world wide web* muncul, dengan memanfaatkan pengalaman dalam melihat layar di lokasi langsung, dapat meningkatkan produktivitas, memberikan instruksi, atau mengaktifkan pembayaran di lokasi (Griffey, 2020, hlm 6).

2) Situs web

Pada awalnya, situs web mirip dengan brosur dengan menampilkan kombinasi beberapa halaman web berupa informasi digital yang mudah diakses oleh pengguna menggunakan internet. Situs web modern sudah berkembang melihat saat ini dapat diakses dari berbagai perangkat dan dirancang responsif, menyesuaikan perangkat pengguna (Griffey, 2020, hlm 7).

3) Aplikasi Seluler

Aplikasi seluler merupakan aplikasi dalam bentuk tablet, ponsel, ataupun jam tangan yang dirancang untuk memudahkan kebutuhan dalam pembuatan aktivitas yang lebih mudah sehingga baru muncul saat *smartphone* modern lahir (Griffey, 2020, hlm 7).

4) Video game

Video game merupakan permainan yang dapat dijalankan dalam bentuk komputer, perangkat seluler, atau perangkat khusus. Tidak hanya sebagai hiburan, game dapat digunakan untuk medidik dan melatih siswa karena memiliki peluang yang menarik (Griffey, 2020, hlm 8-9).

5) Instalasi fisik

Museum merupakan instalasi fisik yang populer karena memiliki pengalaman interaktif untuk mendorong pengunjung dalam keterlibatan konten dengan cara inovatif (Griffey, 2020, hlm 9-10).

6) Pengalaman Interaksi berbasis non-layar

Pengalaman interaksi ini merupakan inovasi terbaru dengan mengembangkan interaksi pengguna tanpa berinteraksi secara langsung dalam layar. Terdapat contoh dari amazon yang memiliki sebuah *device* yaitu *Echo Amazon*. Dengan memanfaatkan suara dari pengguna, dapat menyajikan berbagai jenis media (Griffey, 2020, hlm 10).

2.6 Website

Website atau situs web merupakan beberapa gabungan dari halaman yang dapat diakses di manapun. Konten dalam situs web, kebanyakan berupa sebuah editorial, informasi, promosi, transaksional, arsip, ataupun entertainment (Landa, 2019, hlm 334).

2.6.1 Kategori Website

Dalam buku *About Face* dari Willey (2019, hlm 218), situs web memiliki beberapa kategori seperti informasi berbentuk situs web, transaksional situs web, dan aplikasi berbentuk situs web.

1) *Informational Website*

Pada kategori situs web ini memiliki fokus pada penyediaan informasi daripada layanan interaktif. Dalam situs web ini memiliki navigasi yang dapat berpindah halaman dan fungsi pencarian untuk membantu pengguna dalam mencari konteks tertentu.

2) *Transactional Website*

Situs web tidak lagi terbatas dengan fitur-fitur sederhana seperti klik dan pencaharian, melainkan situs web sekarang dapat menawarkan fungsi dari transaksional yang memungkinkan pengguna untuk melakukan sesuatu diluar dari mendapatkan informasi. Contohnya pada saat ini berupa situs web berbentuk toko *online* ataupun melayani keuangan.

3) *Application Website*

Aplikasi web sangat interaktif dan menunjukkan perilaku yang kompleks dengan cara yang sama seperti aplikasi desktop yang kuat.

2.6.2 Struktur dan Fitur Website

Dalam sebuah situs web, diperlukan struktur dan fitur supaya pengguna dapat berinteraksi. Berikut beberapa struktur dan fitur dalam situs web.

1) *Homepage*

Homepage merupakan halaman awal ketika pengguna mengunjungi sebuah situs web. Halaman ini digunakan untuk menyambut pengguna dan memberikan informasi. Selain itu, *Homepage* dirancang untuk memungkinkan pengguna memanfaatkan produk, layanan, dan informasi yang ada di situs web (Lal, 2013, hlm 54).

2) *Single-Page Website*

Situs web satu halaman, yang populer di antara situs web portofolio dan penyedia layanan khusus, menggunakan halaman web panjang yang bergulir secara vertikal dengan tautan navigasi yang menghubungkan berbagai bagian halaman. Ini adalah tren desain web terbaru (Lal, 2013, hlm 58).

3) *Knowledgebase (KB)*

Knowledgebase merupakan situs web berbentuk artikel yang berkaitan dengan pengetahuan tertentu. Jenis tersebut terdiri dari banyak artikel, informasi pemecahan masalah, serta panduan pengguna. Tujuannya adalah untuk melengkapi produk atau layanan dengan memberikan informasi dalam bentuk artikel sederhana (Lal, 2013, hlm 88).

4) *Scrolling*

Scrolling merupakan salah satu fitur pengalaman dalam halaman web untuk memberikan informasi secara bergulir. Fitur ini dapat ditemukan dalam sebuah satu halaman yang terkadang memiliki konten yang berbeda tiap panelnya sehingga memerlukan fitur bergulir untuk melihat informasi (Alan et al, 2014, hlm 531).

5) *Header dan Footer*

Pada bagian atas sebuah situs web disebut header. Header menyertakan seperti logo, dan beberapa item navigasi persisten termasuk navigasi utama. Sedangkan bagian bawah situs web disebut footer. Footer merupakan tempat yang menyarankan pengguna untuk pergi selanjutnya. Selain itu, penggunaan footer untuk akses jangka panjang

area yang jarang dikunjungi, seperti pemberitahuan hukum (Alan et al, 2014, hlm 534).

6) *Resource Center/Help Center*

Bagian situs web yang membantu pengunjung mempelajari produk atau layanan disebut pusat sumber daya. Pertanyaan yang sering diajukan, informasi cepat, glosarium, dan download yang bermanfaat disertakan (Lal, 2013, hlm 86).

7) *Banner Ad*

Jenis widget web yang disebut *Banner Ad* bertujuan untuk meningkatkan pengunjung ke situs web. Iklan spanduk biasanya memiliki rasio aspek yang lebar dan mengandung banyak grafis, animasi, serta kadang-kadang audio, video, dan elemen interaktif (Lal, 2013, hlm 102).

8) *Infographic Design*

Infografis merupakan sebuah cara mengunggah data dengan warna, *type*, grafik, ilustrasi, dan *charts*. Ini dapat menunjukkan data yang kompleks dalam bentuk hiburan dan mudah dimengerti dalam satu halaman berbentuk ringkasan visual (Lal, 2013, hlm 124).

2.6.3 Tahapan Perancangan Website

Dalam merancang sebuah situs web, terdapat beberapa tahap sebelum melakukan implementasi, berikut tahapan perancangan desain (Landa, 2019, hlm 336).

1) *Project Plan*

Pada tahap ini, melakukan analisis untuk menetapkan dan memandu dari tujuan yang akan dilakukan.

2) *Design Brief*

Tahap ini merupakan tahap dalam menguraikan strategi kreatif yang berkaitan dengan komunikasi yang lebih luas, target sasaran serta *positioning* dan semua komunikasi objek dalam brief. *Design brief* memiliki informasi seperti tujuan, kompetitor, target sasaran, limitasi, serta *technical requirements* (Zagorovskaya, 2024, hlm 3)

3) *Site Structure*

Tahap ini melakukan sebuah perencanaan, memetakan, menyiapkan konten serta mengatasi tantangan dari sebuah teknologi. Tahap ini dapat meliputi pembuatan *information architecture, flowchart, wireframe (Low-fidelity dan High-fidelity)*.

4) *Content Outline*

Tahap ini untuk mengetahui secara garis besar dari konten yang akan dibuat. Dalam buku *So You Think You Can Write?* Karya Julia McCoy (2016), dalam membuat konten situs web diperlukan beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

- a. Mendapatkan daftar kata kunci yang relevan
- b. Persempit daftar kata kunci utama dari yang minor atau kurang berguna
- c. Tulis halaman situs menggunakan kata kunci yang relevan dengan memberikan informasi, keterlibatan, dan kegunaan.
- d. Pecah halaman dengan beberapa bagian untuk mempertimbangkan subjudul dan paragraf yang mudah dibaca.
- e. Periksa ulang kontennya sebelum di publish.

5) *Conceptual Design*

Konsep desain merupakan sebuah perencanaan untuk setiap solusi kreatif yang berdasarkan konten, strategi, target sasaran, dan ringkasan yang akan dibahas melalui situs web dengan tujuan yang jelas dan spesifik. Tahap ini menghasilkan sebuah konsep dalam tahap sebelumnya yaitu *design brief*.

6) *Visual Design*

Tahap ini melakukan perancangan visual seperti grid, template, elemen yang digunakan untuk situs web, warna, tipe situs web, navigasi, gaya foto, gaya ilustrasi, *layout*, serta *storyboard*.

7) *Experience Design*

Menetapkan sebuah pengalaman untuk pengguna sesuai dari persona yang telah dibuat sebelumnya.

8) *Prototype*

Pada tahap ini melakukan prototipe untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, mengumpulkan wawasan.

9) *Technology*

Solusi teknik yang didapatkan dari *alpha test* dan *beta test*.

10) *Implementation*

Tahap terakhir ini akan melakukan *launching* dan promosi.

2.7 Desain Karakter

Dalam proses desain karakter terdapat tiga tahap menurut Lundwall (2017, hlm 6) yang terdiri dari *research*, *Concept*, dan *finalize*.

1) *Research* (Pengumpulan Data)

Pada proses pengumpulan data, melakukan beberapa referensi seperti inspirasi, informasi tentang karakter dalam bentuk gambar, sketsa dan kata kunci. Setelah menyelesaikan pengumpulan data, proses pembuatan sketsa dapat dimulai setelah semua data dan informasi dianggap lengkap.

2) *Concept* (Konsep)

Setelah pengumpulan data dilanjutkan dengan tahap sketsa. Dapat dilanjutkan dengan menggambar berbagai bentuk dan siluet dan melihat apa yang paling efektif memediasi kepribadian karakter. Pada titik ini, seharusnya ada banyak variasi dalam desain yang berbeda-beda; tidak hanya bentuk dasar, warna, dan siluet yang diperlukan.

3) *Finalize* (Finalisasi)

Setelah menyelesaikan karakter desain, perlu mengevaluasi desain sesuai dari karakter tersebut. Saat memeriksa semua ide secara keseluruhan, lebih mudah untuk mengidentifikasi yang menonjol dan menarik perhatian. Dari beberapa ide-ide tersebut, terdapat dua atau tiga, yang dapat dilanjutkan dengan pengembangannya.

2.8 Wali Songo

Menurut Solichin Salam dalam Sunyoto (2016, hlm. 142), istilah "Wali Songo" adalah hasil penggabungan dua kata, yaitu "wali" serta "songo". "Wali" berasal dari bahasa Arab dan merupakan singkatan dari "waliyullah", mengandung makna "orang yang mencintai dan dicintai Allah". Sementara itu, "Songo" berasal dari bahasa Jawa dan berarti "sembilan".

Berdasarkan catatan historiografi di Jawa (Sunyoto, 2017, hlm.149-150), keberadaan tokoh-tokoh Wali Songo dipersepsikan sebagai individu yang memiliki kedekatan spiritual dengan Allah, menjauhi perbuatan dosa serta berperan sebagai pemimpin dalam masyarakat yang memiliki wewenang dalam menetapkan dan menyelesaikan urusan masyarakat, dalam duniawi maupun keagamaan. Gelar "sunan" yang seringkali muncul dalam tokoh Wali Songo yang berasal dari Bahasa Jawa Kuno memiliki arti menghormati dan menjunjung tinggi, serta merujuk pada guru spiritual yang memegang wewenang dalam upacara penyucian seperti yang dikenal dalam agama Hindu dengan istilah "diksa"

2.8.1 Sunan Kalijaga

Sunan Kalijaga merupakan salah satu tokoh Wali Songo yang menyebarkan ajaran Islam di tanah Jawa. Sunan Kalijaga memiliki sosok yang berbeda dibandingkan Wali Songo yang lainnya, karena pada saat itu Sunan Kalijaga berdakwah menyeluruh ke masyarakat Jawa masih memegang tradisi dan kepercayaan Hindu-Buddha.



Gambar 2. 35 Tokoh Wali Songo: Sunan Kalijaga
Sumber: Google Images

Peninggalannya memiliki ajaran hidup yang sangat tinggi dan tidak dikekang dengan waktu. Sehingga karyanya selalu mendapatkan apresiasi dari masyarakat dulu hingga sekarang (Hadinata, 2015, hlm 5).

1) Asal Usul Sunan Kalijaga

Sunan Kalijaga sering dikenal dengan Raden Sahid merupakan putra dari Tumenggung Wilatikta, Bupati Tuban dan Dewi Retno Dumilah. Sejarah memperkirakan Sunan Kalijaga lahir sekitar tahun 1430-an di kota Tuban. Kota Tuban termasuk daerah yang mulai dikenal saat buyut Sunan Kalijaga yaitu, Ranggalawe yang menjabat sebagai ksatria yang menjaga keamanan Tuban (Hadinata, 2015, hlm 12-15).

Selain Raden Sahid, Sunan Kalijaga memiliki nama lain yang berkaitan dengan perjalanan hidup tokoh Wali Songo sejak dari nama Raden Sahid sebagai nama kecilnya, Syaikh Melaya sebagai nama samaran saat menulis *Suluk Linglung*, Lokajaya didapatkan hasil dari menaklukkan para perampok, dan Raden Abdurrahman serta Pangeran Tuban didapatkan karena putra dari Adipati Tuban (Hadinata, 2015, hlm 20).

Meskipun Sunan Kalijaga memiliki nama yang jelas historisnya, namun kata “Kalijaga” ini memiliki perdebatan pendapat. Ada yang berpendapat nama Kalijaga ini didapati pada saat Sunan Kalijaga berdakwa di Cirebon di desa Kalijaga yang dikaitkan dengan kisah mistiknya yaitu manusia dikutuk menjadi monyet oleh Sunan. Selain itu ada pendapat Sunan Kalijaga menjaga tongkat Sunan Bonang selama Tiga tahun yang menurut akademis tidak masuk akal. Pendapat terakhir “Kalijaga” berasal dari bahasa Arab *Qadli* dan nama asli “Joko Said”. Karena pada saat itu, Sunan Kalijaga dipilih sebagai hakim (*qadli*) di Demak oleh Sunan Giri (Hadinata, 2015, hlm 21-25).

2) Pendikan dan pengembangan keilmuan

Cerita awal kehidupan Sunan Kalijaga melibatkan tindakan pemberontakan dalam elite pemerintahan dengan melakukan pencurian

harta orang kaya untuk dibagikan kepada orang miskin, hingga perbuatannya terdengar oleh orang tuanya untuk keluar dari rumah. Keluar dari rumah membuat Raden Sahid memiliki gelar baru yaitu Lokajaya yang memiliki makna penguasa wilayah (Sunyoto, 2016).

Lokajaya berdiam di hutan Jatiwangi untuk merampok orang kaya yang lewat. Namun jiwanya bergelora pada saat bertemu Sunan Bonang. Dengan pertemuannya, Sunan Kalijaga berguru kepada Sunan Bonang. Sunan Bonang mengajarkan ilmu yang menerangkan asal-usul kejadian alam, kepergian ruh setelah kematian serta hakikat hidup dan mati. Selain itu, juga mengajarkan hakikat Salat (Hadinata, 2015, hlm 56-57).

Sunan Kalijaga diminta oleh Sunan Bonang untuk berdakwah ke Cirebon lalu bertemu Sunan Gunung Jati dan menjadi muridnya. Sunan Kalijaga diminta untuk tinggal sementara di Cirebon untuk berdakwah, sehingga banyak petilasan yang ada. Selain itu, Sunan Kalijaga dikawinkan dengan adik kandungnya Sunan Gunung Jati yaitu Siti Zaenab (Hadinata, 2015, hlm 60-61).

Setelah berguru kepada beberapa Wali, Raden Said kemudian diangkat menjadi salah satu wali bersama Sunan Giri, Sunan Bonang, dan Sunan Drajat. Keempat Wali tersebut berasal dari perguruan yang sama di Ampeldento yang dipimpin Sunan Ampel. Sunan Kalijaga merupakan ulama termuda yang memiliki ilmu yang paling tinggi.

3) Peninggalan Sunan Kalijaga

Sunan Kalijaga dianggap sebagai tokoh yang paling berpengaruh di antara Wali Songo dalam memengaruhi masyarakat. Selain melakukan dakwah dan menjadi pendongeng yang berkeliling, penari topeng, desainer pakaian, perancang alat pertanian, penasihat sultan, dan penjaga spiritual kepala daerah, Sunan Kalijaga juga dikenal sebagai guru spiritual yang mengajarkan tarekat Syathariyah dari Sunan Bonang dan tarekat Akmaliah dari Syaikh Siti Jenar (Sunyoto, 2016, hlm 272).

Sunan Kalijaga mengimplementasikan upaya penyebaran ajaran Islam yang mencakup berbagai aspek. Sunan Kalijaga bukan hanya mengajar anak-anak dengan lagu dan permainan, tetapi juga mengajar orang dewasa melalui pembacaan macapat yang berisikan doa-doa, cerita wayang yang disesuaikan dengan nilai-nilai Islam, petunjuk dalam pertanian, panduan pembuatan pakaian sesuai norma Islam di Jawa, serta edukasi politik dan hukum yang sesuai bagi penguasa (Sunyoto, 2016, hlm 278).

a. Seni Pakaian

Diantara Wali Songo lainnya, Sunan Kalijaga tidak menggunakan pakaian gamis dan berwarna putih karena itu akan menyerupai orang Arab dan menghadirkan jarak dengan masyarakat. Oleh karena itu, Sunan Kalijaga membuat sebuah pakaian yaitu takwa atau sering dikenal saat ini surjan. Dalam perkembangan pakaian takwa disempurnakan oleh Sultan Hamengkubuwono I dengan menambahkan destar, *nyamping*, dan keris. Baju karya Sunan Kalijaga ini diberi nama takwa dalam bahasa Arab yang mengandung taat serta berbakti kepada Sang pencipta (Hadinata, 2015, hlm 231).

b. Seni Musik

Syair dan tembang Sunan Kalijaga penuh dengan filosofi. Tembang macapat Dhandhanggula, yang ditemukan dalam Serat Wulangreh, adalah karya Sunan Kalijaga selain Lir-ilir dan Gundul-Gundul Pacul. Selain itu, Sunan Kalijaga juga membuat alat musik Gamelan yang terdiri dari Saron, Kempul, dan masih banyak lainnya.

c. Saka Tatal Masjid Agung Demak

Sunan Kalijaga diberi tanggung jawab untuk menyiapkan saka guru untuk masjid. Sunan Kalijaga mampu membuat saka berbahan serpihan kayu yang disusun sedemikian rupa sehingga

kekokohnya tidak kalah dibanding tiang penyangga bangunan pada umumnya.

d. Seni Wayang Kulit

Selama dakwahnya, Sunan Kalijaga sering menggunakan pertunjukan wayang untuk memberi tahu orang-orang bahwa dia adalah seorang muslim. Pertunjukan wayang ini sangat disukai oleh masyarakat yang masih menganut kepercayaan agama kuno. Selama dakwahnya di Jawa bagian barat, Sunan Kalijaga dikenal sebagai dalang yang menggunakan berbagai nama samaran karena keahliannya yang luar biasa dalam memainkan wayang. Penduduk Pajajaran menyebut Sunan Kalijaga sebagai Ki Dalang Sida Brangti, orang Tegal menyebutnya Ki Dalang Bengkok, Purbalingga menyebutnya Ki Dalang Kumendung, dan Majapahit menyebutnya Ki Uneh. Digambarkan bahwa Sunan Kalijaga menggunakan tarian topeng, barongan, dan wayang dalam upaya dakwahnya dan melakukannya melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain (Sunyoto, 2016, hlm 267).



Gambar 2. 36 Tokoh Punakawan Sunan Kalijaga
Sumber: *Website Askara*

Sunan Kalijaga menampilkan tokoh-tokoh kuno seperti Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, dan Bilung sebagai punakawan yang membantu para ksatria dan memiliki kekuatan yang luar biasa. Dalam cerita Ramayana dan Mahabharata yang asli, Semar dan keempat putranya tidak dikenal. Bahkan tokoh

Bancak dan Doyok dikenal dalam lakon wayang beber. Lakon wayang carangan, terutama Sunan Kalijaga, termasuk Dewa Ruci, Semar Barang Jantur, Petruk Dadi Ratu, Mustakaweni, Dewa Srani, Pandu Bergola, dan Wisanggeni (Sunyoto, 2016, hlm 268).

4) Makam Sunan Kalijaga

Tidak ada catatan sejarah yang secara pasti mencatat waktu kematian Sunan Kalijaga. Namun, makamnya terletak di dalam kota Demak, sekitar 3 kilometer dari Masjid Agung Demak.



Gambar 2. 37 Makam Sunan Kalijaga
Sumber: *Website Visit Jawa Tengah*

Seperti makam para Wali Songo lainnya, makam Sunan Kalijaga terletak di dalam sebuah bangunan kecil dengan dinding yang dihiasi ukiran kayu. Lokasinya berada di tengah kompleks pemakaman desa Kadilangu, dikelilingi oleh dinding dengan pintu gerbang. (Sunyoto, 2016, hlm 257).

2.8.2 Tokoh Wali Songo

Terdapat beberapa tokoh yang paling dikenal masyarakat ada sembilan, yaitu Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kudus, Sunan Giri, Sunan Kalijaga, Sunan Muria, dan Sunan Gunung Jati. Dibawah ini terdapat penjelasannya baik asal-usul hingga dakwah penyebarannya.

1) Sunan Gresik

Sunan Gresik, juga dikenal sebagai Syeikh Maulana Malik Ibrahim, adalah salah satu wali tertua di Jawa dan penyebar Islam. Sunan Gresik dihormati sebagai guru kebanggaan para pangeran, penasehat raja dan para menteri, dermawan kepada fakir miskin, dan berbahagia karena syahid.



Gambar 2. 38 Tokoh Wali Songo: Sunan Gresik
Sumber: *Google Images*

Berdasarkan Babad Ing Gresik dalam Atlas Wali Songo (2016), Sunan Gresik berasal dari dua saudara Arab, Maulana Mahpur dan Maulana Ibrahim, bersama tetuanya Sayid Yusuf Mahrabi dan 40 orang. Sambil berdagang, mereka berlayar ke Jawa untuk menyebarkan keyakinan agama mereka. Pada tahun 1293 J/1371 M, mereka tiba di Gerwarasi atau Gresik. Raja Majapahit Brawijaya menyambut mereka dengan baik, tetapi dia belum mau masuk Islam. Raja memberinya sebidang tanah di pinggir Gresik, yang sekarang dikenal sebagai Desa Gapura. Di Desa inilah Sunan Gresik mendirikan sebuah pesantren untuk mendidik para pemimpin dan penyebar Islam. Dengan harapan dapat melanjutkan misinya untuk menyebarkan kebenaran Islam kepada orang-orang di wilayah Majapahit yang rusak karena perang saudara.

2) Sunan Ampel

Sunan Ampel atau Raden Rahmat merupakan putra dari Syaikh Ibrahim As-Samarkandi dan tokoh Wali Songo tertua. Kedatangan Sunan Ampel ke Majapahit diperkirakan terjadi awal dasawarsa keempat abad ke-15, yakni saat Arya Damar sudah menjadi Adipati Palembang sebagaimana riwayat yang menyatakan bahwa sebelum ke Jawa, Raden Rahmat telah singgah ke Palembang.



Gambar 2. 39 Tokoh Wali Songo: Sunan Ampel
Sumber: *Google Images*

Melalui pesantren Ampeldenta, Sunan Ampel mendidik kader penggerak dakwah Islam seperti Sunan Giri, Raden Patah, Raden Kusen, Sunan Bonang, dan Sunan Drajat. Dalam melakukan dakwah, Sunan Ampel membentuk jaringan kekerabatan dengan perkawinan para penyebar Islam dengan putri penguasa bawahan Majapahit. Sunan Ampel sendiri menikahi putri Arya Teja, Bupati Tuban, yang juga cucu Arya Lembu Sura Raja Surabaya yang muslim. Melalui hubungan kekerabatan dengan penguasa Surabaya, Sunan Ampel menjadi bupati pertama Surabaya.

Dalam catatan histiografi, Sunan Ampel berasal dari negeri Champa. Oleh sebab itu, terdapat beberapa tradisi Champa sampai saat itu dijalankan muslim seperti kenduri, memeriahkan peringatan Maulid Nabi SAW, hingga mempercayai jenis makhluk halus.

3) Sunan Bonang

Putra Sunan Ampel yaitu Sunan Bonang atau Mahdum Ibrahim, adalah putra Nyai Ageng Manila, putri dari Arya Teja Bupati Tuban. Sunan Bonang adalah seorang anggota Wali Songo yang luar biasa dalam berdakwah dan menguasai berbagai bidang seperti fikih, ushuludin, tasawuf, seni, sastra, arsitektur, serta berbagai ilmu kesaktian dan kedigdayaan.



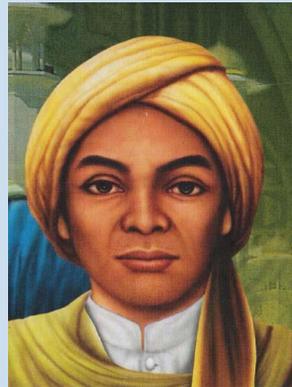
Gambar 2. 40 Tokoh Wali Songo: Sunan Bonang
Sumber: *Google Images*

Sunan Bonang mendakwahkan Bhairawa-Tantra pertama kali di daerah Kediri. Di daerah pedalaman yang masyarakatnya masih menganut Tantrayana, Sunan Bonang membangun masjid di Singkal di sebelah barat Kediri untuk menyebarkan agama Islam. Sunan Bonang berdakwah di Lasem setelah meninggalkan Kediri. Dikenal bahwa Sunan Bonang mengajarkan Islam melalui wayang, tasawuf, tembang, dan sastra sufistik, yang dikenal sebagai Suluk Wujil.

Dikenal bahwa Raden Mahdum Ibrahim sering menggunakan wahana kesenian dan kebudayaan saat berdakwah untuk menarik simpati masyarakat. Salah satunya bermain gamelan Jawa yang disebut Bonang sebagai pengiring wayang. Makam dari Sunan Bonang berada di kompleks pemakaman Desa Kutorejo, Kecamatan Tuban, disebelah barat Masjid Agung Tuban.

4) Sunan Drajat

Sunan Drajat, atau Raden Qasim, adalah putra dari Sunan Ampel dan adik dari Sunan Bonang, lahir sekitar tahun 1470 Masehi. Sunan Drajat memiliki banyak nama, antara lain Raden Kasim, Masaikh Munat, Raden Syarifuddin, Maulana Hasyim, Pangeran Kadrajat, Sunan Mayang Madu, dan Sunan Drajat.



Gambar 2. 41 Tokoh Wali Songo: Sunan Drajat
Sumber: *Google Images*

Dikarenakan tumbuh besar dari keluarga ibunya Bupati Tuban, pengetahuan yang didapatkan mengenai ilmu, bahasa, seni, budaya, sastra, dan agama dominan bercorak Jawa. Oleh karena itu, Sunan Drajat juga dikenal sangat pandai dalam menggubah berbagai jenis tembang Jawa. Selain itu, Sunan Drajat juga mendapatkan pengetahuan dari ayahnya yaitu Sunan Ampel dan Sunan Gunung Jati. Sunan Drajat mendapatkan perintah oleh ayahnya untuk menyebarkan Islam di pesisir barat Gresik.

Pada tutur cerita setempat pada Atlas Wali Songo, Sunan Drajat dikisahkan dihantam gelombang dan perahu yang ditumpangnya pecah. Sehingga ditolong oleh ikan cucut dan ikan talang dan masuk ke arah Dea Banjarwati serta disambut baik oleh sesepuh kampung yaitu Kyai Mayang Madu dan Mbah Banjar. Sunan Drajat dinikahkan oleh putri Ki Mayang Madu, Nyai Kemang dan mengajarkan penduduk untuk mengaji.

Sunan Drajat dikenal sebagai penyebar Islam yang memiliki jiwa sosial tinggi dan sangat memperhatikan nasib kaum miskin, serta lebih mengutamakan pencapaian kesejahteraan sosial masyarakat. Ajaran yang disampaikan oleh Sunan Drajat menekankan pada empati dan etos kerja keras, yang mencakup kedermawanan, pengentasan kemiskinan, usaha menciptakan kemakmuran, solidaritas sosial, dan gotong royong.

Makam Sunan Drajat terletak pada Desa Drajat kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Dari Kota Gresik maupun Lamongan, kompleks makam Sunan Drajat dapat dicapai hingga 30 menit.

5) **Sunan Kudus**

Sunan Kudus atau Jakfar Shadiq merupakan cucu buyut dari Syaikh Ibrahim as-Samarkandi, yang dimakamkan di Gisikharjo, Palang, Tuban. Karena, ayah dari Sunan Kudus merupakan Usman Haji atau Sunan Ngudung yang diangkat menjadi Imam keempat Masjid Demak dengan gelar Penghulu Rahmatullah di Undung. Selain itu, Sunan Kudus diangkat juga sebagai imam kelima di Masjid Agung Demak.



Gambar 2. 42 Tokoh Wali Songo: Sunan Kudus
Sumber: *Google Images*

Dalam belajar ilmu agama, Sunan Kudus dikisahkan belajar bersama ayahnya yaitu Raden Usman Haji atau Sunan Ngudung dan seorang ulama bernama Kyai Telingsing. Kyai Telingsing merupakan seorang Cina muslim yang datang ke Pulau Jawa

yang berkaitan dengan Laksamana Cheng Ho. Menurut cerita Tuter dalam buku Atlas Wali Songo, Karena Kyai Telingsing saat itu sudah lanjut usia, sehingga mencari penggantinya dan bertemulah Sunan Kudus pada depan rumahnya. Pertemuan Kyai Telingsing dan Sunan Kudus membuat sebuah Masjid Nganguk sebagai tempat beribadah dan dakwa. Tugas dalam berdakwah kini digantikan oleh Sunan Kudus yang kelak mengubah nama Desa Tajug menjadi Kudus.

Dalam melakukan penyebaran ditengah masyarakat, Sunan Kudus melakukan pendekatan menggunakan seni dan budaya beserta teknologi tepat guna. Sunan Kudus menyempurnakan alat-alat pertukangan seperti keris, kerajinan emas, pandai besi. Penyempurnaan ini dapat berpengaruh pada arsitekturnya yang memiliki ciri Hindu seperti Menara Masjid Kudus dan Lawang Kembar Masjid Kudus. Selain dari arsitekturnya Sunan Kudus juga meminta untuk masyarakat pada saat melakukan Kurban tidak menyembelih sapi melainkan kerbau. Berdasarkan kisahnya, Sunan Kudus pernah tersesat ke dalam hutan saat melakukan dakwah, ia selamat karena mengikuti kawanan sapi keluar dari hutan.

Gelar Sunan Kudus sendiri di sandang oleh Raden Jakfar Shadiq setelah menetap di Kudus. Setelah tinggal di Kudus dan mendirikan Masjid Agung Kudus, gerakan penyebarannya semakin insentif dikarenakan tidak disibukkan dengan urusan pemerintah. Sunan kudus memiliki makam yang terletak pada bagian dari Masjid Agung Kudus dalam kota Kudus.

6) Sunan Giri

Sunan Giri merupakan tokoh Wali Songo yang berkedudukan sebagai raja dan guru suci (Pandhita Ratu) putra dari Syaikh Maulana Ishak. Dalam pengembangan dakwah Islam, Sunan Giri memanfaatkan kekuasaannya dan menggunakan jalur perniagaan.



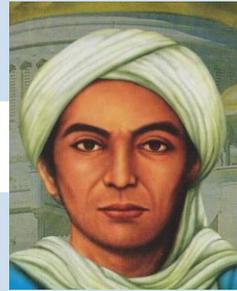
Gambar 2. 43 Tokoh Wali Songo: Sunan Giri
Sumber: *Google Images*

Sebagai guru dan mertua dari Sunan Ampel, Sunan Giri mengembangkan sistem pendidikan dalam pesantren serta menciptakan berbagai jenis permainan anak seperti *Jelungan*, *Jamuran*, *Gendi Gerit*, dan tembang-tembang permainan anak seperti Padang Bulan, Jor, Gula Ganti, dan Cublak-cublak Suweng. Selain menciptakan tembang, Sunan Giri juga melakukan reformasi atas seni pertunjukkan wayang. Kapi Menda merupakan salah satu tokoh wayang yang diciptakan oleh Sunan Giri.

Sunan Giri dimakamkan di sebuah bukit di Dusun Kedhaton, Desa Giri Gajah, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik. Kompleks makam ini berupa daratan bertingkat tiga dengan bagian belakang paling tinggi.

7) Sunan Muria

Sunan Muria atau disebut dengan Raden Umar Said merupakan anak dari Sunan Kalijaga sehingga cara penyebarannya mirip melalui jalur budaya. Sunan Muria merupakan Wali paling muda di antara yang lain.



Gambar 2. 44 Tokoh Wali Songo: Sunan Muria
Sumber: *Google Images*

Sunan Muria mempelajari ilmu pengetahuan agama maupun cara penyebarannya melalui ayahnya sendiri yaitu Sunan Kalijaga. Selain itu, terdapat sumber lisan pada buku Atlas Wali Songo, bahwa Sunan Muria pernah berguru dengan Sunan Ngerang (Ki Ageng Ngerang) bersama dengan Sunan Kudus dan Adipati Pathak Warak serta dua bersaudara Kapa dan Gentiri. Sunan Muria dinikahkah kepada Dewi Roroyono yaitu anak dari Sunan Ngerang karena menyelamatkan Dewi Roroyono yang diculik oleh Adipati Pathak Warak.

Dalam melakukan dakwah, Sunan Muria tidak menghapus tradisi keagamaan lama, melainkan mengislamisasi dan mengembangkannya. Contohnya adalah tradisi Bancakan dengan tumpeng yang biasanya disajikan untuk tempat-tempat angker, diubah menjadi kenduri dengan mengadakan upacara pengiriman doa kepada leluhur menggunakan doa Islam di rumah tuan rumah yang menyelenggarakan Kenduri. Selain itu, Sunan Muria juga menciptakan tembang-tembang cilik seperti Sinom dan Kinanthi.

Sunan Muria dimakamkan di salah satu puncak bukit di lereng Gunung Muria, kecamatan Colo, dan 18 KM kira-kira dari kota Kudus.

8) Sunan Gunung Jati

Sunan Gunung Jati atau Syarif Hidayat memiliki leluhur yang berasal dari Mesir, yaitu Sultan Hud Raja Bani Israil yang terhitung keturunan Nabi Muhammad SAW dari galur Zainal Kabir keturunan Imam Zainal Abidin bin imam Husein bin Fatimah binti Muhammad SAW.



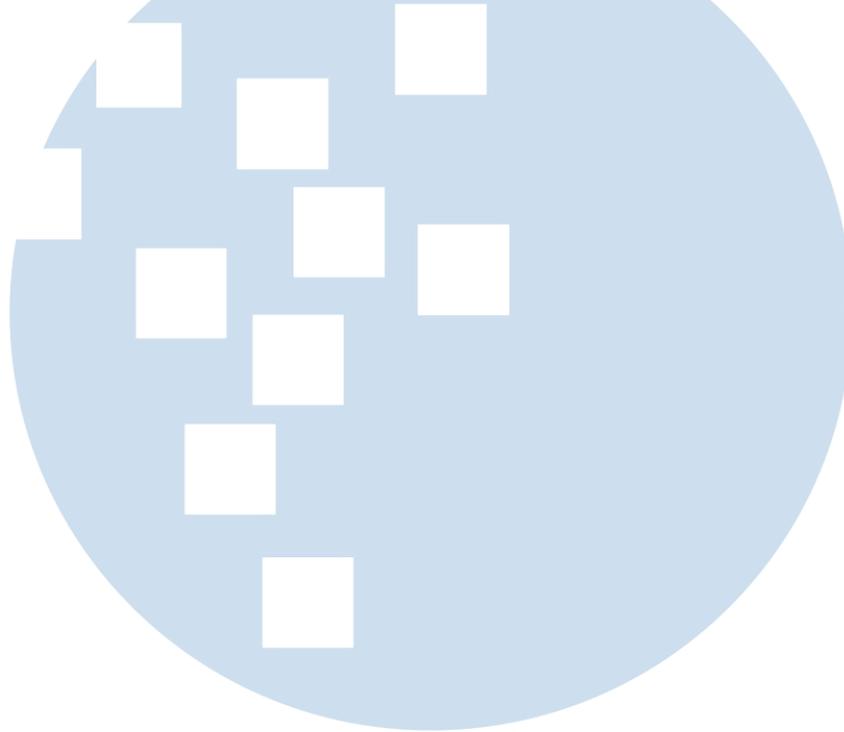
Gambar 2. 45 Tokoh Wali Songo: Sunan Gunung Jati
Sumber: *Google Images*

Dalam melakukan dakwahnya di Cirebon, Sunan Gunung Jati sebagai guru agama Islam dan mendirikan pondok yang disebut sebagai Maulana Jati atau Syaikh Jati. Selain itu, Syarif Hidayat atau Sunan Gunung Jati menggunakan pernikahan sebagai penyebaran ajaran Islam yang dicontohkan Muhammad SAW.

Keberhasilan Syarif Hidayat dalam menegakkan kekuasaan Islam di Cirebon dan Banten, menjadikan sebuah keraton sebagai pusat kesenian dan kebudayaan yang bernuansa agama sehingga menjadi cepat meluas ke seluruh pelosok wilayah Pasundan.

Makam Sunan Gunung Jati terletak di Gunung Sembung, Desa Astana, Kecamatan Cirebon Utara, Kabupaten Cirebon. Di tempat ini, makam Sunan Gunung Jati berada di Tungku, bersama dengan makam tokoh lain seperti Fatahillah, Syarifah

Muda'im, Nyi Gedeng Sembung, Nyi Mas Tepasari, Pangeran Dipati Carbon I, Pangerang Jayalelana, Pangeran Pasarean, Ratu Mas Nyawa, dan Pangeran Sedeng Lemper.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA