

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Interaktif Digital

Media interaktif digital adalah sebuah media yang digunakan secara computer driven experienced atau bisa dikatakan suatu media yang menggunakan media layer digital, kegunaan dari media interaktif digital ini memiliki suatu fasilitas berupa interaksi media digital dengan pengguna. Beberapa contoh dari media interaktif digital yaitu, *website*, aplikasi, *video game*, media digital secara fisik di tempat publik (Griffey, 2020, h.7). Media interaktif digital berupa sebuah media yang digunakan secara digital dan memiliki interaksi yang dapat digunakan oleh pengguna.

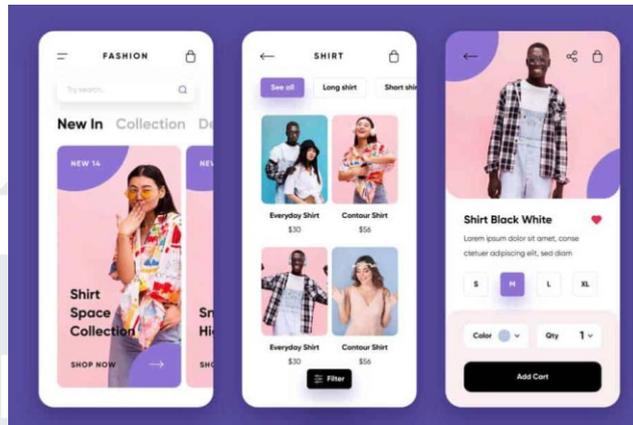
##### 2.1.1 Website

*Website* adalah sebuah situs atau halaman web yang biasanya diakses melalui internet menggunakan sebuah *browser*. Adapun beberapa komponen yang terdapat pada sebuah *website* baik seperti teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya. Berikut ada juga versi lain yang dapat dikembangkan ke platform lainnya untuk sebuah *website* baik untuk mobile, tablet, dan computer (Elgamar, 2020, h.3). *Website* merupakan sebuah media digital yang memiliki beberapa halaman yang dihubungkan dengan tujuan memberikan suatu konten atau informasi, lalu Adapun salah satu jenis *website* yang dipakai untuk di platform seperti *mobile*.

##### 1. *Mobile*

*Website mobile* adalah sebuah *website* yang biasanya berfungsi hanya pada platform *mobile*, dan biasanya alasan mengapa *website* memiliki platform khusus untuk *mobile* dan laptop, dikarenakan dua media memiliki ukuran layar yang berbeda sehingga mereka menyesuaikan sesuai ukuran media masing-masing (Diwan, 2024, h.28). *Website mobile* merupakan sebuah jenis

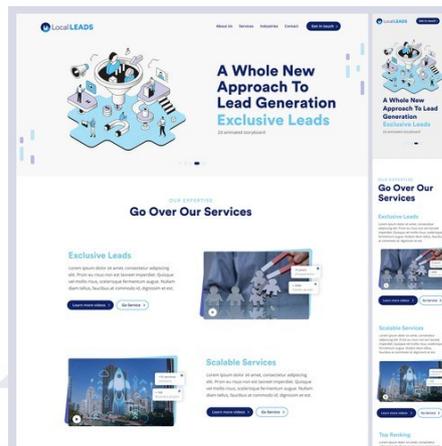
website yang digunakan pada platform *mobile* atau handphone, dikarenakan memiliki layout yang beda dari *website* untuk computer atau laptop.



Gambar 2.1 Gambar tampilan website mobile  
Sumber: <https://mountaintopwebdesign.com/responsive...>

## 2. Desktop

*Website desktop* adalah sebuah *website* yang biasanya berfungsi hanya pada platform laptop atau komputer, yang membedakan *website desktop* dengan aplikasi yaitu besar layarnya beserta dengan penempatan layout. Namun, fungsi dan tujuan dari *website mobile* dan desktop masih sama dimana mereka memberikan suatu halaman yang mencakup berbagai informasi dan konten yang ditujukan kepada pengguna (Al-Ababneh, 2024, h.3). *Website desktop* merupakan sebuah jenis *website* yang digunakan pada platform laptop atau komputer, dikarenakan memiliki layout yang beda dari *website* untuk aplikasi.



Gambar 2.2 Gambar tampilan website desktop  
 Sumber: <https://99designs.com/inspiration/...>

### 2.1.2 Gamifikasi

Gamifikasi merupakan sebuah metode yang biasanya digunakan untuk dikaitkan langsung terhadap media interaktif digital ini. Metode ini menggunakan elemen dan mekanisme permainan dalam sebuah konteks yang tidak dikategorikan ke dalam sebuah game, hal ini biasanya untuk meningkatkan motivasi pengguna (Vorobjovas-Pinta, 2021, h.13). Metode gamifikasi digunakan untuk menarik dan meningkatkan daya tarik pengguna saat menggunakan suatu media yang memiliki gamifikasi didalamnya, contohnya sebuah *website* dengan gamifikasi.



Gambar 2.3 Gambar tampilan contoh gamifikasi  
 Sumber: <https://blog.tubikstudio.com/gamification...>

## 1. *Octalysis Gamification Framework*

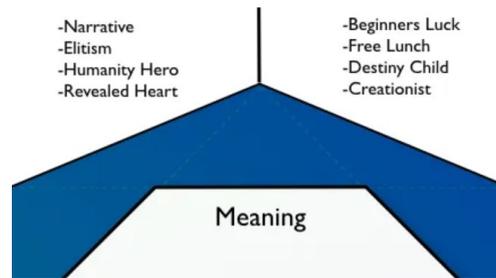
*Octalysis framework* ini merupakan sebuah desain yang dibuat oleh Yu-kai Chou. Biasanya *Octalysis framework* tersebut digunakan saat membuat sebuah desain sistem gamifikasi, dari framework ini desainer akan menemukan beberapa poin yang penting dan perlu diketahui terlebih dahulu sebelum mulai masuk mendesain hasil akhirnya (Sulispera & Recard, 2020, h.110). Terdapat sebuah tahap yaitu *octalysis framework* dimana desainer harus melakukan terlebih dahulu sebelum membuat desain yang nantinya akan digunakan untuk gamifikasi.



Gambar 2.4 Template Octalysis Gamification Framework  
Sumber: <https://yukaichou.com/gamification-examples...>

### a. Meaning

Pengguna memerlukan sebuah kegunaan atau alasan untuk ikut serta dalam mengikuti aktivitas gamifikasi tersebut. Alasan tersebut bisa berasal dari keinginan untuk mencoba ataupun untuk mencari sebuah solusi yang diinginkan dari pengguna (h.110).



Gambar 2.5 Octalysis Gamification Framework, Meaning  
 Sumber: <https://medium.com/@yukaichou/the-octalysis...>

### b. Accomplishment

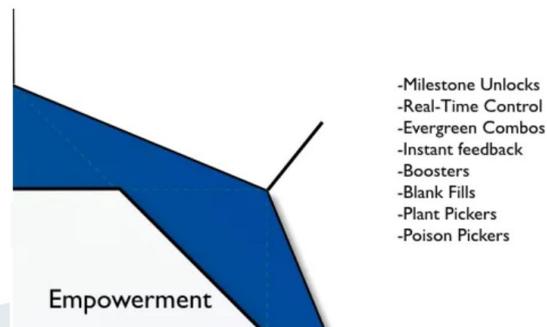
Memberikan sebuah hadiah yang dapat diberikan kepada pengguna saat mereka sudah menyelesaikan beberapa aktivitas untuk meningkatkan motivasi mereka untuk menggunakan medianya lagi (h.111).



Gambar 2.6 Octalysis Gamification Framework, Accomplishment  
 Sumber: <https://medium.com/@yukaichou/the-octalysis...>

### c. Empowerment

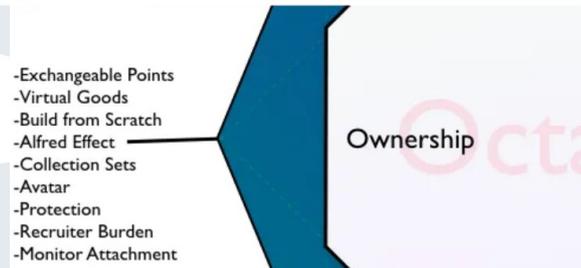
Memberi pengguna sebuah pilihan yang bermakna dan berguna sehingga dapat meningkatkan ketertarikan mereka saat menggunakan media (h.111).



Gambar 2.7 Octalysis Gamification Framework, Empowerment  
 Sumber: <https://medium.com/@yukaichou/the-octalysis...>

#### d. Ownership

Mereka merasa sangat terhubung dengan semua yang diberikan dari media sehingga membuat sebuah karakter personal yang dapat dihubungkan dengan pengguna akan meningkatkan kedekatannya dengan media (h.111).



Gambar 2.8 Octalysis Gamification Framework, Ownership  
 Sumber: <https://medium.com/@yukaichou/the-octalysis...>

#### e. Social Influence

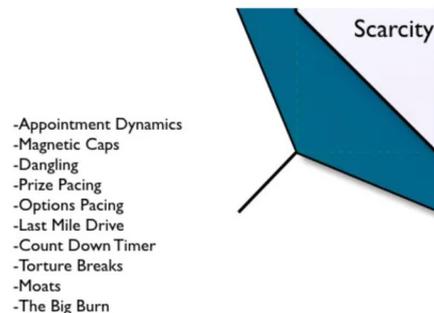
Memiliki suatu kompetisi hingga kolaborasi yang dapat membantu peningkatan ketertarikan pengguna saat berinteraksi dengan pengguna lainnya (h.112).



Gambar 2.9 Octalysis Gamification Framework, Social Influence  
 Sumber: <https://medium.com/@yukaichou/the-octalysis...>

### f. Scarcity

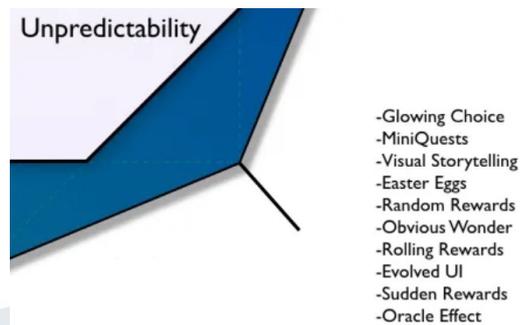
Memberikan suatu keuntungan atau hadiah kepada pengguna yang sifatnya terbatas sehingga mendorong pengguna untuk selalu inginantisipasi pada aktivitas berikutnya yang terdapat pada media tersebut (h.112).



Gambar 2.10 Octalysis Gamification Framework, Scarcity  
 Sumber: <https://medium.com/@yukaichou/the-octalysis...>

### g. Unpredictability

Memberikan sebuah kejutan baik lewat hadiah maupun pengumuman yang sifatnya memberikan mereka sebuah keuntungan (h.112).



Gambar 2.11 Octalysis Gamification Framework, Unpredictability  
 Sumber: <https://medium.com/@yukaichou/the-octalysis...>

#### h. Avoidance

Memastikan pengguna yang menggunakan media dengan metode gamifikasi tidak merasa ingin pergi sehingga mampu meningkatkan lebih banyak pengguna yang dapat tertarik dalam mencoba (h.113).



Gambar 2.12 Octalysis Gamification Framework, Avoidance  
 Sumber: <https://medium.com/@yukaichou/the-octalysis...>

## 2.2 User Experience

*User Experience* adalah sebuah pengalaman secara keseluruhan yang langsung dirasakan oleh pengguna saat mereka ingin berinteraksi dengan suatu produk, layanan, ataupun sistem dalam bentuk digital baik aplikasi atau website. UX biasanya bertugas dalam mencakup aspek dari pengguna dalam suatu kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan yang sesuai dengan tujuan mereka. Adapun beberapa prinsip yang didapatkan dari UX baik *Usability*, *Visibility*, *Feedback*, *Constraints*, *Consistency*, dan *Affordance* (Luca Panzarella, 2022, h.9). *User Experience* merupakan pengalaman dari pengguna saat berinteraksi dengan suatu media digital seperti aplikasi dan website.

### 2.2.1 Usability

*Usability* merupakan suatu unsur yang memperhatikan jika suatu produk memiliki interaktif yang mudah, efektif, dan menyenangkan untuk digunakan oleh para pengguna. Adapun enam buah target yang harus dicapai yaitu, *effectiveness, efficiency, safety, utility, learnability, dan memorability*. Dari pengujian target ini dapat dilakukan oleh setiap desainer dengan memberikan beberapa pertanyaan terhadap pengguna (Sharp, 2019, h.19). Usability adalah unsur yang memerhatikan kenyamanan interaktif terhadap pengguna.

1. **Effectiveness:** Seberapa baik suatu sistem atau produk telah membantu pengguna mencapai tujuan atau keinginan mereka (h.19).
2. **Efficiency:** Seberapa cepat dan mudahnya sistem atau produk yang digunakan pengguna saat memakai atau menggunakannya (h.19).
3. **Safety:** Seberapa tingkat kenyamanan pengguna saat mereka menggunakan sistem atau produk tersebut (h.19).
4. **Utility:** Seberapa lengkapnya kegunaan dari fitur yang disediakan untuk pengguna telah memenuhi kebutuhan mereka (h.20).
5. **Learnability:** Seberapa mudahnya atau mudah digunakan pengguna pada saat mereka menggunakan sistem atau produk (h.20).
6. **Memorability:** Seberapa mudah dimengerti atau dipahami informasi atau konten yang diberikan kepada pengguna lewat system (h.20).

### 2.2.2 Prinsip UX

Adapun beberapa prinsip UX yang harus diperhatikan, prinsip yang dimaksud berupa *visibility, feedback, constraints, consistency, dan affordance*. Prinsip yang telah disebutkan akan membantu dalam bagian yang harus dilihat

dan dapat dilakukan oleh pengguna pada saat mereka melakukan interaktif terhadap sistem atau produknya (Jones, 2022, h.18).

### **1. Visibility**

Informasi atau konten yang disediakan pada sistem dapat terlihat dan mudah ditemukan dan dicerna agar pengguna memahami bagaimana suatu fitur bekerja (h.20).

### **2. Feedback**

Sebuah insight atau informasi pendapat yang telah dilakukan dan diberikan kembali. Komponen ini berupa sebuah tanda jika pengguna telah menggunakan sistem produk dan diselesaikan sesuai yang mereka telah gunakan (h.20).

### **3. Constraints**

Pada bagian desain constraint, memiliki peran dalam membatasi suatu interaksi sehingga pengguna tidak salah dalam memilih suatu opsi, dan penggunaan sistem atau produk menjadi lebih aman dan lancar untuk digunakan (h.21).

### **4. Consistency**

Konsistensi yang mengartikan seluruh komponen yang ditampilkan pada sistem sudah terlihat teratur dan rapih, sehingga pengguna yang menggunakan akan nyaman melihatnya dan tidak mempersulit pengguna saat menggunakan medianya (h.21).

### **5. Affordance**

Komponen ini memiliki peran dimana elemen-elemen yang diberikan pada sistem mudah dimengerti dan digunakan hingga tidak terjadi error, melainkan objek dapat digunakan dengan baik. Contohnya saat menekan tombol untuk exit maka tombol dapat mengeluarkan pengguna dari suatu halaman (h.21).

## **2.3 User Interface**

*User Interface* adalah sebuah visual disertai dengan elemen-elemen interaktif yang nantinya digunakan terhadap suatu sistem digital yang membantu pengguna dalam berinteraksi dengan media atau produknya. Adapun beberapa elemen desain UI yang terdiri atas tombol, ikon, layout, warna, tipografi, dan microinteraction. Tidak hanya itu, UI sendiri memiliki beberapa prinsip yang mencakup *Consistency*, *Responsiveness*, *Familiar words*, *Visual Composition*, dan *Streaming* (Pamala B. Deacon, 2020). User Interface adalah suatu desain atau visual terhadap sistem yang ingin digunakan, baik desain untuk sebuah media website atau aplikasi.

### **2.3.1 Prinsip UI**

Adapun beberapa prinsip UI yang perlu diperhatikan, prinsip yang dimaksud berupa consistency, responsiveness, familiar words, dan streaming. Prinsip yang telah disebutkan dapat membantu dalam pembuatan desain pada interface yang akan dilihat oleh pengguna saat menggunakan sistem atau produk (Luca Panzarella, 2022, h.123).

#### **1. Consistency**

Konsistensi dari elemen desain harus memiliki pola yang seragam pada seluruh sistem seperti warna, ikon, dan navigasi sehingga pengguna saat menggunakan sistem atau produk tidak kebingungan (h.123).

#### **2. Responsiveness**

Hasil atau respon dari desain harus sesuai dengan ukuran layar dan memberikan jawaban yang sesuai dengan pengguna inginkan (h.127).

### **3. Familliar words**

Menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh pengguna sehingga saat mereka menggunakan sistem tidak terasa sulit dan nyaman (h.128).

### **4. Streaming**

Informasi yang diberikan tidak terlalu kompleks, hal ini dilakukan sehingga pengguna yang menggunakan sistem lebih merasa mudah mengerti isi konten atau informasi yang disampaikan pada sistem dan merasa nyaman (h.130).

#### **2.3.2 Visual Composition**

Untuk mendapatkan sebuah komposisi yang rapih dan nyaman untuk dilihat, terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan. Memiliki komposisi yang rapih membantu para pengguna menggunakan sistem atau produk menjadi lebih nyaman dan mudah untuk dinavigasikan. Berikut berupa beberapa penjelasan dari elemen yang diperlukan untuk komposisi tersebut.(Jones, 2022, h.85).

#### **1. Balance (Keseimbangan)**

Keseimbangan yang didapatkan ketika meletakkan tempat elemen secara teratur pada sisi kanan-kiri dan juga pada bagian atas-bawah dari layar system (h.87).

#### **2. Symmetry (Simetri)**

Simetri yang dihasilkan dari peletakkan elemen pada bagian sisi kanan dan sisi kiri. Tujuan dari menggunakan sebuah simetri ini untuk menimbulkan suatu kerapihan serta keseiimbangan. Dengan adanya sebuah keseiimbangan maka peletakkan konten visual dan informasi akan tertata dengan rapih (h.94).

### **3. Regularity (Keteraturan)**

Keteraturan biasanya didapatkan dari hasil penempatan dan jarak secara horizontal ataupun vertikal, hal ini bisa juga disebut saat melakukan alignment. Tidak hanya itu beberapa hal lain yang perlu diperhatikan pada keteraturan yaitu ukuran, bentuk, jarak elemen dan warna (h.95).

### **4. Predictability (Prediktabilitas)**

Prediktabilitas terlihat hasilnya saat diurutkan secara konsisten dari urutannya. Dimana saat pengguna menggunakan sistemnya mereka sudah mengetahui dengan mudah cara menggunakannya dan tidak kesulitan (h.92).

### **5. Sequentiality (Urutan)**

Urutan berasal dari susunan elemen yang bertugas untuk mengarahkan pengguna saat melakukan navigasi atau saat melihat dari layar secara jelas dan efisien (h.96).

### **6. Economy (Ekonomi)**

Ekonomi dari desain berupa sebuah penggunaan elemen desain beserta dengan teknik dalam jumlah yang tidak kelebihan saat menyampaikan pesan atau informasi kepada pengguna (h.96).

### **7. Unity (Kesatuan)**

Kesatuan dihasilkan dengan cara menggunakan ukuran, warna, dan bentuk yang biasanya dikaitkan dengan informasi beserta dengan jarak antar elemen yang terlihat di layar (h.92).

### **8. Proportion (Proporsi)**

Proporsi dalam desain biasanya dibuat sebuah pengelompokkan data dengan sebuah proporsi yang sesuai seperti contohnya proporsi 1:1 atau 1:2. Dengan menggunakan sebuah

proporsi maka proporsi dari layout dan elemen dapat tertata dengan baik sesuai dengan layar yang diperlukan (h.88).

## 9. Simplicity (Kesederhanaan)

Kesederhanaan yaitu menggunakan jumlah elemen yang tidak berlebihan dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna sehingga tidak terdapat elemen yang tidak penting untuk diberikan karena terlalu banyak (h.93).

## 10. Groupings (Penggolongan)

Penggolongan digunakan pada saat terdapat beberapa elemen yang banyak dan bisa dikelompokkan, hal ini dikarenakan elemen-elemen tersebut saling berhubungan (h.96).

### 2.3.3 Elemen UI

Berikut adalah beberapa elemen yang digunakan untuk membantu pengguna dalam menggunakan sistem atau produk. Tujuan dari dibuatnya elemen desain ini untuk mempermudah pengguna saat melakukan navigasi lewat elemen-elemen yang ditampilkan baik sebuah tombol. Ikon, layout, warna, tipografi, dan microinteraction (Malewicz & Malewicz, 2018, h.55).

#### 1. Tombol

Elemen ini memiliki fungsi dalam membantu pengguna untuk pergi atau ke halaman yang diinginkannya. Contohnya yaitu sebuah tombol yang memperlihatkan exit, maka pengguna dapat klik tombol tersebut yang nantinya akan membantu pengguna untuk keluar (h.178).



Gambar 2.13 Gambar Elemen UI, Button

Sumber: Buku Designing User Interfaces, Michat Malewicz & Diana Malewicz, 2018

## 2. Ikon

Elemen ini berupa sebuah desain ikon yang membantu pengguna mengarahkan dalam melakukan apa yang ingin ditunjukkan dari pengguna. Contoh ikon centang yang bisa mengartikan sesuatu sudah selesai dan bisa diklik untuk menyelesaikannya (h.167).

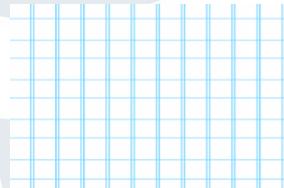


Gambar 2.14 Gambar Elemen UI, Ikon

Sumber: Buku *Designing User Interfaces*, Michat Malewicz & Diana Malewicz, 2018

## 3. Layout & Grid

Elemen layout berfungsi dalam menjaga keseimbangan dan kerapian pada layar dan menyesuaikan besarnya baik untuk layar handphone atau laptop yang memiliki ukuran layout berbeda (h.55).



Gambar 2.15 Gambar Elemen UI, Layout & Grid

Sumber: Buku *Designing User Interfaces*, Michat Malewicz & Diana Malewicz, 2018

## 4. Warna

Elemen warna ini bertugas untuk menunjukkan warna yang biasanya digunakan pada suatu media atau membantu pengguna supaya tidak kebingungan saat menekan suatu tombol atau saat melihat tidak terjadi keliruan. Untuk menghindarkan penggunaan warna yang terlihat tidak harmonis maka perlu mengetahui teori warna yang dapat membantu (h.94).



Gambar 2.16 Gambar Elemen UI, Warna  
Sumber: Buku *Designing User Interfaces*, Michat Malewicz & Diana Malewicz, 2018

### a. Warna Analogus

Teori warna analogus adalah penggunaan tiga warna yang bersebelahan di roda warna atau color wheel. Mereka memiliki nuansa warna yang berdekatan sehingga menciptakan sebuah kesan yang seimbang dan harmonis (h.112).



Gambar 2.17 Warna Analogus  
Sumber: Buku *Designing User Interfaces*, Michat Malewicz & Diana Malewicz, 2018

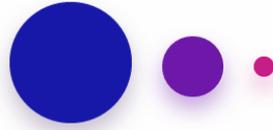
### b. Warna Komplementer

Teori warna komplementer adalah penggunaan dua warna yang berseberangan pada roda warna atau color wheel. Saat dipasangkan, warna-warna ini menciptakan sebuah kontras yang tinggi dan saling menonjolkan, sehingga memberikan sebuah kesan yang playful (h.113).

### c. Golden Ratio 60:30:10

Adapun sebuah tahap yang perlu dilakukan untuk memberikan warna yang balance dan tidak berantakan yaitu dengan melakukan Golden Ratio 60: 30 :10 dari 1 warna yang dipilih (h.120). Untuk salah satu contoh gambarannya bisa dilihat dibawah gambar yang

memakai warna biru tua untuk 60%, warna ungu untuk 30%, dan warna merah muda 10%.



Gambar 2.18 Gambar golden ratio 60:30:10, warna  
Sumber: Buku Designing User Interfaces, Michat Malewicz & Diana Malewicz, 2018

## 5. Tipografi

Elemen tipografi ini membantu para pengguna untuk membaca dan meresap informasi, konten, serta petunjuk yang dapat mereka ikuti untuk mendapatkan apa yang sesuai dengan mereka harapkan (h.139).

**Aa Ad Aa**

Gambar 2.19 Gambar Elemen UI, Tipografi  
Sumber: Buku Designing User Interfaces, Michat Malewicz & Diana Malewicz, 2018

## 6. Microinteraction

Elemen ini merupakan sebuah animasi atau gerakan visual yang membantu ikon, biasanya elemen ini digunakan untuk meningkatkan suatu interaktivitas yang seru dan menyenangkan saat pengguna sedang menggunakan sistemnya (h.299).



Gambar 2.20 Gambar Elemen UI, Microinteraction  
Sumber: Buku Designing User Interfaces, Michat Malewicz & Diana Malewicz, 2018

## 7. Character Design

Pembuatan karakter desain biasanya dapat diintegrasikan ke dalam desain UI/UX, terutama dalam konteks seperti pengembangan game dan aplikasi atau website dengan karakter interaktif. Karakter ilustratif ini biasanya sering digunakan untuk menyampaikan informasi, membimbing interaksi pengguna, atau membangun identitas visual yang kuat dari media (Bui, 2021, h25). Dengan membuat sebuah karakter desain ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan media website dengan menciptakan karakter menarik, mudah diingat, dan secara visual menyenangkan.



Gambar 2.21 Character Design  
Sumber: <https://www.spellbrand.com/10-inspiring...>

## 2.4 Musik

Musik adalah suatu seni yang menggabungkan suara, ritme, melodi, dan harmoni yang digunakan untuk menciptakan suatu emosi atau ekspresi dari suatu

individu. Musik biasanya diciptakan dengan suara manusia yang disebut dengan vokal atau alat musik yang menggunakan instrumen untuk menghasilkan suara. (Kokkidou, 2022, h.8).

#### **2.4.1 Bernyanyi**

Bernyanyi adalah suatu aktivitas yang mengeluarkan suara atau vokal sehingga dapat menyampaikan suatu emosi atau pesan yang diinginkan. Aktivitas ini biasanya dapat dilakukan secara sendiri atau bersama dengan orang lain, dan juga bisa tanpa bantuan alat musik (Claudia Friedlander, 2018, h.15). Bernyanyi merupakan sebuah aktivitas dimana manusia menggunakan vokal suaranya untuk menyampaikan suatu pesan atau emosi.

### **2.5 Emosi**

Emosi adalah sebuah perasaan atau reaksi secara psikologis ataupun fisiologis yang muncul dengan respons terhadap sesuatu yang sedang terjadi. Emosi biasanya terbagi menjadi 2 macam yaitu emosi positif dan emosi negatif (Mohiyeddini & Baker, 2023). Emosi adalah suatu perasaan dan respon yang dimiliki oleh manusia baik itu emosi positif atau emosi negatif.

#### **2.5.1 Emosi Positif**

Emosi positif merupakan emosi yang memberikan dampak positif baik secara mental dan fisik. Emosi ini biasanya meliputi bahagia, cinta, ketenangan, optimisme, dan syukur. Emosi ini biasanya sangat berperan penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat (Kemdikbud, 2021, h.1). Emosi positif dapat memberikan sebuah dampak hidup yang lebih sehat dan membantu mengatasi emosi negatif lainnya.

#### **2.5.2 Emosi negatif**

Emosi negatif merupakan suatu perasaan atau respon yang diakibatkan dari beberapa situasi yang tidak baik. Biasanya emosi tersebut dapat sangat memengaruhi bagian pikiran, perilaku, dan kesejahteraan orang apabila tidak dapat dikelola dengan baik. Emosi ini biasanya meliputi marah, sedih, takut, cemas, dan iri. Walaupun emosi ini selalu membawa dampak yang

buruk, emosi negatif biasanya diperlukan untuk membantu seseorang dalam mengenali dan mengatasi masalah kehidupannya (NS Development, 2024). Emosi negatif merupakan emosi yang memberikan suatu dampak kerugian baik secara mental dan fisik, akan tetapi juga dapat memberi dampak yang membantu seseorang menilai dan mengenali dirinya.

## **2.6 Musik Terapi**

Menurut Rachel Douglas, beliau menyatakan bahwa terapi musik ini dapat membantu meningkatkan kualitas tidur, mengurangi kecemasan, dan meredakan rasa sakit. Tidak hanya itu terdapat juga beberapa manfaat terapeutik dari musik serta cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, musik terapi ini dijadikan suatu terapi yang digunakan sebagai pengobatan alternatif (Rachel Douglas, 2022). Menggunakan terapi musik dengan berbagai cara seperti memainkan alat musik dan bernyanyi dapat membantu dalam peningkatan kesehatan mental dan emosi.

### **1. Aplikasi Musik Terapis**

Adapun beberapa cara musik yang digunakan sebagai suatu alat terapi untuk meningkatkan kesehatan emosional, fisik, dan kesehatan mental. Musik terapi biasanya diterapkan dalam beberapa kondisi medis dan psikologis, dan salah satu yang diterapkan dengan bernyanyi yaitu *Rhythmic Speech Cuing (RSC)*, *Vocal Intonation Therapy (VIT)*, dan *Therapeutic Singing (TS)* (Wheeler, 2015). Aplikasi yang dilaksanakan pada saat menghadapi client ini mampu meningkatkan kesehatan emosi, fisik, dan mental. Beberapa aplikasi yang digunakan tentunya disesuaikan terhadap client dengan kondisi medis tertentu.

#### **a. *Rhythmic Speech Cuing (RSC)***

Teknik menggunakan isyarat ritme untuk mengontrol inisiasi dan kecepatan bicara dengan bantuan metronom. Teknik ini biasanya membantu

pasien dengan apraxia, disartia, atau gangguan dalam kelancaran bicara (h.416).

**b. *Vocal Intonation Therapy (VIT)***

Teknik ini biasanya menggunakan sebuah frasa bernada yang meniru intonasi, nada, dan ritme bicara normal untuk melatih nada suara, kontrol pada pernapasan, dan dinamika suara (h.416).

**c. *Therapeutic Singing (TS)***

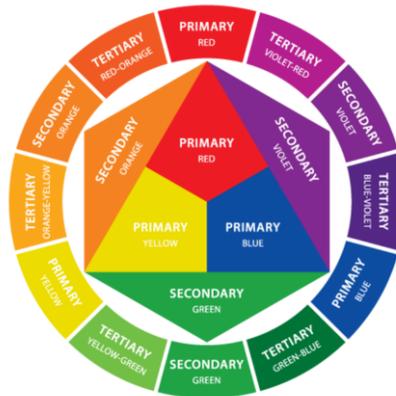
Teknik yang menggunakan aktivitas bernyanyi tanpa suatu spesifikasi tertentu untuk membantu pengembangan dan artikulasi bicara serta meningkatkan fungsi pernapasan (h.416).

## **2.7 DKV**

Desain Komunikasi Visual adalah bidang desain yang mempunyai fokus utama dalam penyampain suatu pesan ataupun informasi melalui elemen elemen desain atau visual. Elemen yang terdapat dari DKV sendiri biasanya ada warna, tipografi, ilustrasi, dan masih banyak lagi yang berkaitan dengan desain dan gambar (KEMENTERIAN PENDIDIKAN, 2022, h.6). DKV adalah bidang desain yang memiliki tujuan utama dalam menyampaikan suatu pesan lewat visual.

### **2.7.1 Warna**

Menurut Rhyne, warna adalah sebuah visual yang diciptakan dari pantulan cahaya suatu objek sehingga ditangkap oleh mata manusia. Warna biasanya dapat terlihat lewat *color wheel* atau roda warna, warna yang menjadi utama atau primer yaitu merah, biru, dan kuning. Tidak hanya itu, warna juga memiliki peran yang sangat penting dari bidang seni, desain, dan psikologi. (Rhyne, 2025). Warna adalah sebuah visual yang tercipta akibat Cahaya sehingga menghasilkan warna primer atau warna utama yaitu merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.22 Color wheel  
 Sumber: [https://paintersvancouverwa.com/...](https://paintersvancouverwa.com/)

## 1. Teori Warna

Teori warna adalah sebuah konsep pada seni dan desain yang menjelaskan bagaimana biasanya warna digunakan sebagai interaksi dan kombinasi untuk menciptakan suatu harmoni pada karya visual nantinya. Teori ini biasanya didasarkan oleh sebuah *color wheel* atau roda warna yang terdiri atas tiga kelompok yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier (Rhyne, 2025, h.12). Teori warna digunakan untuk menciptakan suatu keindahan dan harmoni suatu karya.

### a. Warna Primer

Warna primer merupakan warna yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Tiga warna yang telah disebutkan berupa warna utama yang tidak bisa dibuat atau hasil campur dari warna lain.



Gambar 2.23 Warna Primer  
Sumber: <https://hicoates.com/tag/warna-primer...>

#### **b. Warna Sekunder**

Warna sekunder merupakan warna dari hasil campuran warna primer dimana warna yang dihasilkan berupa warna oranye, ungu, dan hijau. Ketiga warna ini berupa hasil campuran dari warna primer merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.24 Warna Sekunder  
Sumber: <https://hicoates.com/tag/warna-primer...>

#### **c. Warna Tersier**

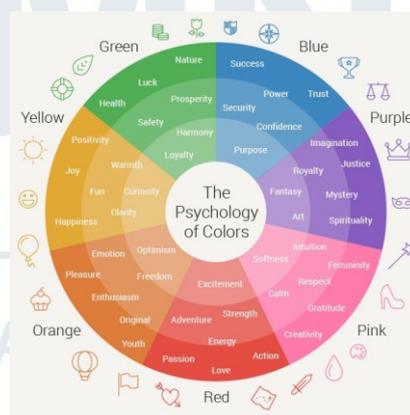
Warna tersier merupakan kombinasi warna primer dan sekunder, biasanya warna tersier merupakan warna merah dengan oranye, merah dengan ungu, kuning dengan oranye, kuning dengan hijau, biru dengan hijau, dan biru dengan ungu.



Gambar 2.25 Warna Tersier  
 Sumber: <https://hicoates.com/tag/warna-primer...>

## 2. Psikologi Warna

Psikologi warna biasanya memberitahu warna terhadap suatu sikap dan sifat dari seseorang ketika melihat. Terdapat sebuah perbedaan terhadap beberapa kelompok warna tertentu yang biasanya dipengaruhi oleh usia, budaya, simbol, jenis kelamin, dan masih banyak faktor lainnya. Salah satu contohnya yaitu warna kuning yang biasanya mengartikan kebahagiaan, kehangatan, dan kegembiraan. Sedangkan warna biru biasanya mengartikan suatu emosi seperti kesepian, kesedihan, dan ketenangan (V, 2023). Psikologi warna merupakan warna yang memiliki makna tertentu yang dikaitkan dengan faktor budaya, jenis kelamin, dan sebagainya.



Gambar 2.26 *Color Wheel Psychology color*  
 Sumber: <https://www.illuminz.com/blog/color-psychology...>

### 2.7.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah gambar atau visual yang diciptakan untuk memberikan atau menjelaskan suatu konsep, cerita, dan informasi. Biasanya ilustrasi berupa bentuk gambar dan gambar tersebut biasanya dilakukan secara manual ataupun secara digital.(Li, 2023, h.7). Ilustrasi adalah sebuah gambar atau visual yang bertujuan untuk menyampaikan suatu konsep cerita atau pesan, biasanya desain yang digunakan untuk mengaplikasikan pada website dapat berupa visual ikon dan foto.

### 2.8 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan sebuah riset pada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang bersifat relevan. Beberapa penelitian yang dipilih penulis sebagai penelitian yang relevan akan berkaitan dengan topik pembahasan dan perancangan media yang sedang diangkat. Penelitian relevan yang akan diteliti berupa kebaruannya sehingga penulis dapat menjabarkan beberapa pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Metode Bernyanyi dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Anak Kelompok B di TK Raudhatul Jannah 2 Kec. Kota Tengah Kota Gorontalo	Haryati Jahja	Penelitian tersebut menunjukkan bahwa salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak dapat melalui	a. Perancangan media secara audio visual mengenai peningkatan kecerdasan emosi dengan metode bernyanyi

			metode bernyanyi menggunakan media audio visual	
2.	Kegiatan Bernyanyi dengan Alunan Musik Marching Band Mampu Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak	Anita Afrianingsih, Enny Yulianti	Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bernyanyi dengan alunan music marching band mampu meningkatkan sebuah kecerdasan emosi untuk anak	a. Kegiatan bernyanyi marching band dalam peningkatan kecerdasan emosi
3.	Penerapan Metode Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di RA AL Fajar Denai	Citra Amalia Hasibuan, Khadijah	Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan suatu metode gerak dan lagu dapat membantu	a. Kegiatan gerak dan lagu untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun

			dalam meningkatkan social emosional anak pada usia 5-6 tahun	
--	--	--	---	--

Berdasarkan beberapa temuan dari penelitian terdahulu, kebaruan yang dapat diimplementasikan ke dalam perancangan media interaktif informasi ini mencakup beberapa metode yang dikaitkan dengan metode bernyanyi, dan salah satu tujuan dalam menggunakan metode ini menjadi efektif dalam membantu mengatasi masalah seperti emosi baik untuk meningkatkan kecerdasan emosi maupun untuk meningkatkan sosial emosional.

