

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Makna dari DKV tidak lepas dari susunan kata-katanya. Desain adalah sebuah konsep yang memiliki kaitan dengan estetika dan kreativitas. Komunikasi merupakan ilmu membahas tentang proses penyampaian pesan melalui media tertentu dan memiliki *feedback*. Sementara visual adalah sesuatu yang dilihat yang memiliki nilai estetis (Hilmi, 2023, h. 1)

2.1.1 Elemen Desain

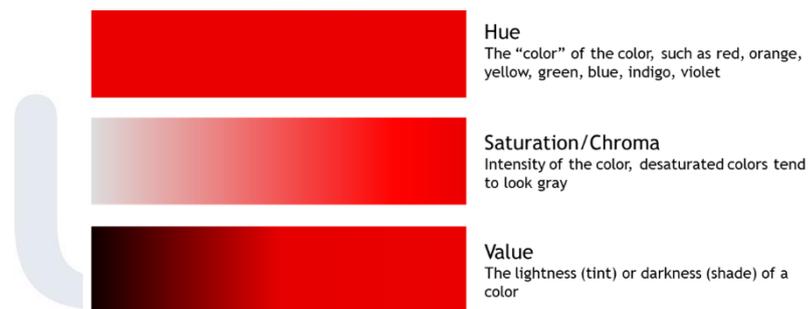
Elemen desain adalah hal yang mendasar dari sebuah desain sehingga, elemen desain diperlukan dalam sebuah karya desain. Berikut adalah jenis-jenis elemen desain. Setiap elemen di dalam desain harus mempertimbangkan bagaimana audiens merespon dan memahami secara emosional untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan bermakna (Putra, 2020).

2.1.1.1 Warna

Warna adalah elemen yang sangat penting dan memiliki aspek komunikasi yang kuat dalam desain (Poulin, 2018, h. 60). Warna merupakan visual yang kuat dalam menceritakan bentuk elemen desain. Warna terbentuk melalui pantulan cahaya ke permukaan. Dalam memilih warna, diperlukan cara dan teknik untuk menentukan warna yang tepat. Teknik itu terdiri atas target sasaran, kesan dan pesan yang ingin disampaikan, serta makna dari warna yang ingin digunakan. Warna dapat digunakan untuk menciptakan harmoni, kontras, dan penekanan pada elemen desain. Selain itu, warna juga dapat memengaruhi persepsi ukuran, berat, dan volume pada desain. (Landa, 2019, h. 143).

A. Komponen Warna

Warna terdiri dari tiga komponen, yaitu *hue* (temperatur), *value* (gelap/terang), dan *saturation* (saturasi). *Hue* atau nuansa merujuk pada atribut kualitatif warna seperti merah, hijau, biru, dan lainnya. *Hue* biasanya digambarkan dalam bentuk lingkaran warna, di mana setiap titik pada lingkaran tersebut mewakili nuansa warna yang berbeda. Sementara itu, *saturation* atau kemurnian warna menunjukkan sejauh mana warna tersebut jenuh. Tingkat *saturation* yang tinggi akan menghasilkan warna yang kaya dan mencolok, sedangkan *saturation* yang rendah cenderung menghasilkan warna yang lebih pucat atau mendekati abu-abu. Terakhir, *value* atau tingkat kecerahan menggambarkan intensitas kecerahan warna. *Value* yang tinggi berarti warna tersebut lebih terang, sedangkan *value* yang rendah akan menghasilkan warna yang lebih gelap (Pramudya dkk, 2024, h. 3).



Gambar 2. 1 *Hue, Saturation, Value*

Sumber : <https://luminusdevices.zendesk.com/>

Pemilihan warna merupakan faktor penting karena dapat mempengaruhi keterbacaan dan persepsi identitas visual (Robin Landa, 2019, h. 125).

B. Harmonisasi Warna

Skema warna dapat menciptakan sebuah kombinasi harmonis warna yang dilandasi dari penggunaan warna umum dengan tone menengah dan intensitas cahaya (Landa, 2019). Terdapat beberapa jenis harmonisasi warna menurut Landa, namun penulis menggunakan warna *split-complementary* sebagai harmonisasi warna. Serupa dengan *Complementary*, namun pada warna *Split-complementary*, ada penambahan warna dan pemilihan warna ini menggunakan rumus Y pada *Color Wheel*. Selain itu, warna ini juga bisa digunakan untuk menciptakan kesan kedalaman dan dimensi pada halaman Anda. Warna-warna ini dapat digunakan untuk menciptakan kesan gerakan, atau untuk membuat sebuah elemen menonjol.



Gambar 2.2 *Split Complementary Color*

Sumber : *Medium.com*

Dalam konteks daerah, pemilihan warna yang sesuai dengan karakteristik budaya dan sejarah lokal dapat memperkuat identitas wilayah tersebut. Di Pulau Jawa juga memberikan makna warna. Warna merah, kuning, hijau, hitam, dan putih adalah warna identik dengan budaya jawa (Syarif, 2018). Warna merah menggambarkan darah, dan darah ini dikaitkan dengan kelahiran anak, yang berarti kemakmuran. Seringkali, pakaian pasukan Kerajaan menggambarkan keberanian. Pada masyarakat Jawa, warna hitam dianggap sebagai simbol kebijaksanaan dan kesetaraan. Berbaik hati karena dianggap memiliki kemampuan untuk memimpin, dan kesetaraan, yang berarti setinggi atau sehebat apapun posisi seseorang. Warna putih dikaitkan dengan kebersihan. Hubungan antara putih dan kesucian telah ada

sejak lama dalam sejarah kebudayaan. Warna kuning menggambarkan kemakmuran, ketenteraman, keluhuran, dan ketuhanan. Salah satu contoh penggunaan kuning (emas) di Kraton Yogyakarta adalah plak payung yang digunakan oleh pangeran Sentana, serta payung yang digunakan untuk menyimpan makanan dan minuman Sultan. Warna hijau dianggap sebagai lambang dari alam, harapan hidup, dan keluhuran yang selalu ada (Syarif, 2018). Ini menunjukkan bahwa makna warna tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga memiliki dimensi simbolik yang kuat dalam kebudayaan lokal. Pemberian makna warna di pulau Jawa juga selaras dengan psikologi warna, yang menyatakan bahwa setiap warna mampu memengaruhi emosi, persepsi, dan perilaku manusia. Warna tidak hanya mempercantik, namun dapat menyampaikan makna, menciptakan atmosfer, dan membangun koneksi emosional dengan audiens.

2.1.1.2 Tipografi

Tipografi merupakan elemen yang mengkombinasikan seni, keterampilan, dan keahlian. Dibutuhkan seni dalam segi estetika pada tipografi, menciptakan komunikasi yang efektif, dan keahlian dalam eksekusi hasil. Sebuah tipografi harus menarik perhatian pada dirinya sendiri atau menarik perhatian ke *audiens* (Hunt, 2020, h. 6). Istilah *typeface* digunakan untuk menggambarkan desain karakter huruf yang memiliki karakteristik. Menurut Poulin (2018), *typeface* dapat diklasifikasikan menjadi 8 kategori yang berupa *Sans serif*, *slab serif*, *old style*, *transitional*, *modern*, *Blackletter*, *Script*, dan *graphic*. *Sans Serif* adalah salah satu kategori jenis huruf yang tidak menggunakan garis kecil di ujung karakter. *Sans serif* sangat cocok untuk produk digital karena kesan yang diberikan minimal dan modern. Penggunaan font *serif* dalam website sejarah sangat dianjurkan karena memberikan kesan klasik, elegan, dan kredibel. Font *serif* memiliki ciri khas berupa "ekor" atau "kait" pada ujung hurufnya, yang memberikan kesan formal, akademik,

dan klasik. Hal ini cocok untuk konten sejarah yang ingin menyampaikan kesan otoritatif dan mendalam.

2.1.1.3 *Layout*

Layout merupakan penempatan elemen dalam sebuah area untuk mendukung pesan yang dibawa. 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). *Layout* dalam desain adalah proses berdasarkan susunan elemen visual yang mengikuti prinsip dari desain agar komunikasi visual lebih efektif (Fatmawati, 2025, h. 18). *Layout* dalam desain berperan penting dalam mengatur beberapa elemen visual dalam suatu area untuk mendukung penyampaian pesan dengan efektif. Penempatan elemen yang terstruktur dengan baik dapat mempengaruhi persepsi audiens terhadap informasi yang disajikan. Menurut Rustan (2020), *Layout* terbagi menjadi beberapa jenis.

A. *Single Column*

Layout ini yang paling sederhana dengan konten yang berada di satu kolom memanjang ke bawah. *Single Column* perlu *scroll* ke bawah, maka dari itu menu dan navigasi harus selalu bisa diakses.

B. *Image and Boxes*

Menggunakan sebuah gambar utama selebar layar, karena gambar yang besar mampu menciptakan kesan emosional di benak pembaca dalam seketika. *Boxes* sama dengan *Featured Image* tapi terdapat bagian gambar kecil yang bisa diklik ke detail konten.

C. *Cards*

Layout ini memberikan Informasi yang banyak, beragam dan bobot yang setara. *Layout* ini dibagi menjadi kartu-kartu kecil yang ukurannya sama/hampir sama. Biasanya

masing-masing kartu hanya terdiri dari gambar atau foto dan *caption* yang bisa diklik pengguna kalau mau baca lebih lanjut.

D. Magazine

Pada layout bergaya majalah, bobot visual antar modul berbeda-beda. Setiap modul dalam *magazine layout* disusun dengan mempertimbangkan atribut visual seperti posisi, ukuran, warna, dan elemen desain lainnya secara hirarkis. Pendekatan ini mirip dengan tata letak surat kabar cetak yang umumnya menggunakan sistem column grid atau modular grid untuk menata informasi secara visual dan fungsional.

2.1.1.4 Grid

Grid merupakan kerangka untuk meletakkan elemen-elemen konten. *Grid* dapat menjaga konsistensi & kerapian layout supaya mudah untuk dibaca audiens (Rustan, 2020, h. 106). Terdapat beberapa jenis konstruksi *grid* menurut Rustan :

A. Column Grid

Column Grid merupakan layout dengan konstruksi terdiri dari kolom vertical. Kolom ini membagi konten yang banyak menjadi bagian kecil agar informasi mudah dibaca oleh audiens.

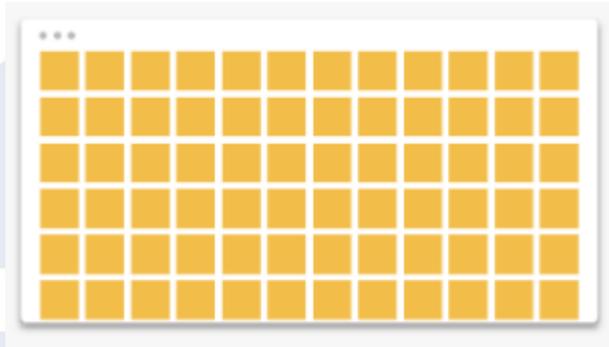


Gambar 2.3 Column Grid

Sumber : <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>

B. *Modular Grid*

Modular grid adalah layout yang terdiri dari kolom *vertical* dan *horizontal*. Tiap kolom *vertical* dan *horizontal* yang membentuk kotak-kotak disebut *Module*. Tiap modul bisa diisi dengan elemen konten yang berbeda.



Gambar 24 Modular Grid

Sumber : <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>

C. *Hybrid/Compound*

Hybrid/Compound grid adalah kombinasi system *grid* yang berbeda-beda dalam 1 halaman. Hybrid bisa kombinasi beberapa *column grid*, bisa kombinasi beberapa *modular grid*, atau keduanya. *Hybrid grid* juga membuat layout web terlihat harmonis dalam satu halaman.

2.1.1.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil dari rendering gambar yang menyertai atau melengkapi teks lisan dengan tujuan memperjelas, meningkatkan, atau mendemonstrasikan pesan teks. Seorang ilustrator biasanya memiliki gaya visual yang unik dan berbeda dengan ilustrator lainnya (Landa, 2019, h. 117). Ilustrasi menambah emosi pada konten desain dan membuat keseluruhan antarmuka yang lebih bersahabat. Ini membantu mengingat konten dan membangun hubungan antara desain dan pengguna (Malewicz, 2020, h. 324). Terdapat lima konteks dalam sebuah

ilustrasi seperti informasi, Editorial, storytelling, persuasi, dan identitas. Berikut adalah penjelasan dari konteks tersebut (Male, 2017, h. 84)

A. Informasi

Ilustrasi untuk informasi dapat digunakan sebagai referensi, bahan ajar, dan memberikan informasi. Dalam hal ini, ilustrasi dapat digunakan dalam berbagai bidang dan industri untuk memberikan informasi dan pemahaman yang diperlukan.

B. Editorial

Editorial berfungsi sebagai ekspresi visual yang melengkapi tulisan dalam majalah dan surat kabar. Dari majalah harian hingga bulanan, industri media menawarkan berbagai tema dan topik. Meskipun ilustrasi tidak sepopuler seperti fotografi, masih ada majalah seperti surat kabar, baik tabloid maupun surat kabar besar, yang menggunakannya dalam lampiran berwarna dan sering menggunakannya untuk membuat konten lebih menarik.

C. *Storytelling*

Ilustrasi biasa digunakan dalam bentuk fiksi naratif. Tipe ilustrasi ini biasa dijumpai didalam buku cerita anak, graphic novel, dan komik. Dalam bentuk storytelling, ilustrasi ini digunakan untuk menggambarkan sebuah cerita baik satu gambar maupun gambar yang beruntun.

D. Persuasi

Pada ilustrasi persuasi, konteks utamanya adalah untuk mempromosikan suatu produk atau jasa. Ilustrasi ini biasa digunakan didalam media iklan dan kampanye.

E. Identitas

Ilustrasi dapat digunakan sebagai identitas sebuah merek atau Perusahaan (Male, 2017, h. 272). Selain untuk mengenalkan sebuah merek atau jasa, ilustrasi untuk identitas juga dapat dikaitkan dengan kepemilikan sebuah perusahaan. Hal ini disebut identitas korporat. Hal ini sering terjadi seperti symbol dan

gambar yang diketahui orang dapat langsung mengidentifikasi sebuah perusahaan.

2.1.1.6 Fotografi

Menurut Karyadi (2017) Terdapat beragam jenis fotografi yang ditentukan dari objek, teknik, dan kepentingannya. Tujuan dari jenis fotografi adalah mempermudah pemahaman seseorang terhadap sebuah foto, sehingga tidak ada ketetapan khusus yang menentukan jenis foto secara mutlak. Beragam jenis foto yang diuraikan antara lain fotografi Alam, arsitektur, dan *still-life*.

1. Foto Alam

Fotografi ini memiliki keterikatan yang kuat dengan alam sebagai subjek utamanya. Subjek yang diabadikan bisa berupa elemen alam seperti pegunungan, lanskap alam, maupun makhluk hidup seperti tumbuhan dan hewan. Jenis fotografi ini secara spesifik terbagi ke dalam kategori flora, fauna, dan lanskap.

2. Foto Arsitektur

Fotografi ini menyajikan perspektif visual terhadap bangunan melalui karya foto. Nilai yang ditangkap dari fotografi arsitektur dan objek bangunan mencakup aspek sejarah, desain, struktur, hingga unsur budaya. Oleh karena itu, peran arsitek menjadi penting dalam fotografi jenis ini, karena mampu menghadirkan tantangan dan sudut pandang baru bagi para fotografer.

3. Foto *Still-life*

Fotografi ini menyampaikan pesan kepada pengamat melalui objek yang tampak hidup dalam bingkai foto. Keunikan dari fotografi *still life* terletak pada kemampuan objek untuk menyampaikan narasi secara visual dan komunikatif. Kesan 'hidup' pada objek tersebut tercipta

dari penataan latar yang selaras dan mendukung cerita yang ingin disampaikan.

Dengan menggunakan elemen desain sebagai pedoman dalam membuat karya desain, *output* yang dihasilkan merupakan desain yang memiliki dasar yang kuat dan dapat mewakili ide atau pesan yang ingin disampaikan. Karya desain juga diharapkan terlihat teratur dan rapi. Penggunaan warna yang dipilih dapat membangun suasana visual yang mendukung identitas Sejarah serta warna disesuaikan dengan daerahnya, sementara tipografi yang dipilih harus memperhatikan keterbacaan dan daya tarik bagi target pengguna. Layout dan grid yang terstruktur akan membantu menyajikan informasi secara sistematis, sedangkan ilustrasi berfungsi sebagai elemen pendukung yang memperjelas narasi sejarah melalui visual. Sebuah website dapat menjadi sarana yang tidak hanya menyampaikan sejarah secara faktual tetapi juga membangun keterlibatan emosional remaja dalam memahami warisan budaya Kerajaan Islam Demak.

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan pesan visual dengan cara kreatif, komunikatif, efisien, dan efektif yang ditanamkan desainer ke dalam pikiran pengguna (Rochmawati, 2020). Prinsip desain bisa didapatkan dari pengolahan elemen-elemen desain. Di dalam prinsip desain terdiri dari *Hierarchy*, *Alignment*, *Unity*, dan *Space* disingkat menjadi *HAUS*. (Landa, 2019, h. 25).

A. *Hierarchy*

Hierarchy merupakan prinsip desain dalam mengontrol arah mata audiens dalam melihat sebuah komposisi desain. Letak dari susunan elemen dapat membedakan setiap konten. Dengan adanya perbedaan dari bentuk, ukuran, dan warna dalam elemen, bisa memberikan *emphasis* berbeda pada setiap desain. (Landa, 2019, h. 25). *Emphasis* atau penekanan merupakan teknik menonjolkan elemen visual tertentu,

sehingga elemen tersebut lebih dominan. Tujuannya adalah untuk mengarahkan perhatian audiens ke elemen yang ditekankan.

B. Alignment

Alignment merupakan prinsip desain yang menciptakan komposisi yang menyatu dan efektif agar menciptakan sebuah desain. Untuk mencapai kesatuan visual dalam sebuah desain, setiap elemen harus bisa memposisikan dengan baik agar bisa saling berkaitan dan membentuk alur yang teratur (Landa, 2019, h. 26).

C. Unity (Kesatuan)

Unity merupakan kesatuan dalam sebuah desain. Ketika karya disatukan, setiap elemennya berhubungan satu sama lain tanpa ada bagian yang tidak sesuai di dalamnya. *Unity* bukan kesamaan pada semua elemen desain. *Unity* muncul saat semua elemen desain terlihat sesuai jika berdampingan. Dengan *unity*, desain dapat menyampaikan persepsi yang sama. (Landa, 2019, h. 27).

D. Space (Ruang)

Space atau ruang merupakan prinsip yang dapat dimanfaatkan untuk membuat ilusi 3 dimensi pada sebuah bidang 2 dimensi. Tiap elemen memiliki peranan masing-masing dalam sebuah desain. Dengan mengatur komponen dan elemen, bisa tercipta kedalaman pada sebuah karya desain. Hal ini bisa dicapai dengan penambahan garis-garis, penumpukan bentuk, dan variasi lainnya.

Prinsip-prinsip desain ini akan memberikan dasar yang kuat untuk proses pengambilan keputusan perancangan. Prinsip-prinsip ini akan berfungsi sebagai pedoman untuk keputusan kreatif lainnya. Selain itu, prinsip-prinsip desain ini akan berguna sebagai pedoman bagi penulis selama proses perancangan yang akan dilakukan.

2.2 Media Informasi Interaktif

Menurut Turow (2017), media merupakan platform atau mekanisme yang dikembangkan oleh industri sebagai sarana yang bertujuan untuk menciptakan dan mengirimkan pesan (h. 3). Sementara, menurut Coates & Ellison (2014) pada bukunya yang berjudul *An Introduction to Information Design*, Media informasi merupakan suatu proses perencanaan dan pembentukan struktur serta isi pesan dalam suatu lingkungan tertentu dengan tujuan utama untuk mengoptimalkan penyampaian pesan agar dapat memenuhi kebutuhan informasi audiens yang dituju (h. 10). Dalam proses penyampaian pesan, informasi akan diberikan oleh pengirim pesan atau pembuat media dan informasi ini akan sampai kepada penerima pesan atau audiens melalui media. Salah satu contoh media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan adalah surat, radio, e-mail, atau billboard. (Braesel & Krag, 2021, h.14).

2.2.1 Fungsi Media Informasi

Media informasi memiliki fungsi untuk menginformasikan, menghibur, dan membantu perusahaan atau individu mendapatkan keuntungan (Anjolaoluwa, 2024, h. 6). Umumnya, media informasi memiliki berbagai tujuan. Salah satu contohnya media informasi dalam bentuk acara televisi tidak hanya berfungsi untuk menghasilkan keuntungan bagi studio, tetapi juga dirancang untuk menghibur Masyarakat umum, menciptakan diskusi atau mempengaruhi audiens. Prinsip ini juga berlaku di media informasi yang lain seperti koran, radio, film, yang dibuat oleh professional maupun konten media sosial. (Braesel & Karg, 2021, h. 15).

2.2.2 Jenis Media Informasi

Media informasi memiliki empat jenis yang dapat dikategorikan yaitu media cetak, visual, suara, dan digital. Beberapa kategori ini hanya sebagai gambaran umum karena media dan teknologi bersifat fleksibel serta dapat meluas ke kategori yang lain. (Braesel & Karg, 2021, h. 19). Berikut adalah beberapa jenis media informasi.

A. Movies

Film adalah media informasi berbasis elektronik yang tidak dicetak dan umumnya pertama kali ditayangkan di bioskop umum dan sering kali kemudian dirilis dalam bentuk DVD atau Blu-ray disk, atau (sering kali secara ilegal) di Internet (Braesel & Karg, 2021, h. 20).

B. Internet

Internet adalah media elektronik noncetak dan media. Internet dapat diakses dengan menggunakan perangkat perangkat keras, termasuk komputer, telepon seluler, tablet, konsol game, dan e-book pembaca. Tidak ada pendanaan khusus untuk Internet, yang membedakannya dari media lain.

C. *Social Media*

Media sosial adalah platform di Internet, dan merupakan media elektronik noncetak. Jadi media sosial dapat digunakan di komputer, tablet komputer, dan telepon seluler.

D. Radio

Radio adalah salah satu media informasi elektronik noncetak yang biasanya disampaikan melalui suara tanpa ada visual satupun. Sebagai media massa, radio memiliki keunggulan dalam menjangkau audiens luas secara cepat, termasuk di daerah terpencil.

E. *Magazine*

Secara tradisional, majalah merupakan salah satu media cetak dan non-elektronik, tetapi saat ini banyak juga yang diterbitkan secara elektronik di Internet (Braesel & Karg, 2021, h. 21).

Apabila disimpulkan dari teori yang telah dijabarkan, media informasi tidak sekedar pada satu media untuk menyampaikan pesan. Media yang digunakan dapat berbeda-beda dengan cara menyampaikan pesan atau

informasi. Salah satu contohnya media informasi yang akan penulis pilih adalah media internet. Media informasi internet dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun tanpa batasan waktu.

2.2.3 Bentuk Media Interaktif

Sejak media digital interaktif hadir, perangkat keras telah berevolusi, memicu munculnya bentuk-bentuk baru, penggunaan dan mode interaksi yang berdampak pada cara kita berkomunikasi, berbelanja, belajar, dan terhibur. Berikut adalah beberapa bentuk media interaktif (Griffey, 2020, h. 8).

A. Traditional Stand-Alone Kiosk

Sebelum adanya internet, kiosk interaktif adalah salah satu jenis media interaktif yang pertama kali ada. Kiosk tradisional berfungsi untuk memberikan hiburan, meningkatkan produktivitas, memudahkan komunikasi, atau memungkinkan transaksi yang spesifik untuk lokasinya.

B. Website

Situs web adalah kombinasi halaman web yang saling terkait, semuanya di bawah nama domain yang sama yang ditampilkan dalam peramban web dan dapat diakses dari komputer yang memiliki Internet.

C. Mobile Application

Aplikasi seluler (atau aplikasi) adalah jenis media digital interaktif yang berbeda yang muncul setelah lahirnya ponsel pintar modern. Aplikasi ini berbeda dengan aplikasi desktop dan web. Aplikasi dirancang untuk melakukan tugas tertentu pada tablet, ponsel pintar, atau jam tangan.

D. Video Games

Video game adalah permainan yang dimainkan pada komputer, perangkat seluler, atau konsol tertentu di mana pemain berinteraksi dengan sistem melalui pengontrol fisik, sensor, atau menyentuh layar secara langsung.

E. Instalasi Fisik

Museum adalah instalasi fisik yang populer karena memiliki pengalaman interaktif untuk mendorong pengunjung dalam keterlibatan konten dengan cara inovatif

Perkembangan media digital interaktif telah menampilkan beragam bentuk komunikasi dan penyebaran informasi, mulai dari kios tradisional hingga instalasi fisik. Website menjadi salah satu media interaktif yang mudah diakses dan memiliki jangkauan luas. Penulis memilih website sebagai pilihan yang relevan dalam menyampaikan informasi seputar sejarah. Dengan kemampuannya menampilkan berbagai media, fitur interaktif lainnya, serta cara menjangkau situs dengan mudah, website dapat menjadi media yang efektif untuk menyebarluaskan sejarah Kerajaan Demak kepada remaja luas.

2.3 Website

Dalam proses perancangan website sebagai media informasi, diperlukan adanya batasan atau pertimbangan desain yang dapat dijadikan sebagai pedoman. Salah satu bentuk batasan tersebut adalah pemilihan jenis huruf (font) yang digunakan pada website, yang bertujuan untuk memastikan keterbacaan teks sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi. Berikut adalah batasan tersebut.

2.3.1 User Experience

Menurut Malewicz (2020), UX atau User Experience mendefinisikan dan mempelajari seberapa mudah menggunakan produk. Dengan produk digital, itu berarti antarmuka, pola navigasi, dan komunikasi. Tujuan UX adalah untuk memungkinkan kelompok pengguna sebanyak mungkin untuk memahami dan menggunakan suatu produk. UX mencakup *usability*, estetika, dan pengalaman emosional pengguna saat berinteraksi dengan produk digital (Tullis & Albert, 2013, h. 20).

A. Information Architecture

Information Architecture merupakan struktur desain dari lingkungan informasi yang tersusun, kombinasi dari sistem organisasi, pencarian, pelabelan, dan navigasi dalam media digital, fisik, dan lintas kanal dengan tujuan membantu audiens mengakses dan memahami informasi dengan mudah, kapanpun dan di mana pun. (Rosenfeld et al, 2015, h. 24). *Information Architecture* memiliki *output* media, berikut adalah *outputnya*.

1. Sitemap

Sitemap adalah sebuah model konten situs web yang dibuat dan dirancang khusus untuk membantu user dalam *menavigasi sebuah situs*.

2. Flowchart

Menurut *Interaction Design Foundation* (2019), Salah satu alat utama desainer dalam desain *User Experience (UX)* adalah *flowchart*, yang digunakan untuk menunjukkan bagaimana pengguna bergerak melalui antarmuka. Salah satunya adalah aplikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. *Flowchart* sangat membantu selama proyek karena menggunakan bentuk visual dasar. *Flowchart*, baik digital maupun kertas, digunakan untuk menggambarkan urutan interaktif. Pertama, terdapat *Flow User*, yang mencakup semua tindakan yang dapat dilakukan pengguna selama mereka melalui seluruh aplikasi, layanan, atau situs web. *Flow Task*, di sisi lain, mencakup hanya beberapa fitur yang ada di situs web.

3. Wireframe

Wireframe merupakan arsitektur informasi, alur pengguna, dan penempatan elemen utama tanpa mendalami desain visual atau detail tertentu.

4. User Flow

Alur yang dilalui oleh pengguna dari awal penggunaan sistem hingga akhir yang dilakukan dalam sistem disebut *user flow*. Untuk mempermudah proses yang dialami pengguna saat menggunakan sistem, *user flow* ditampilkan dalam bentuk diagram dan *user flow* adalah komponen penting dari perancangan user experience yang baik dalam sistem.

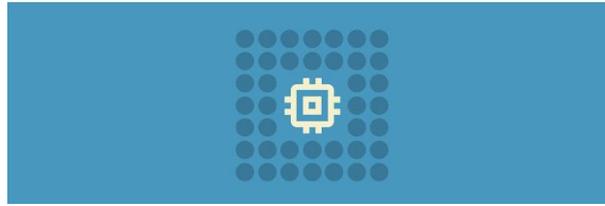
B. Microinteraction

Menurut buku *Designing User Interfaces* (2018, hlm 307) Mikrointeraksi merupakan komponen penting dari *user experience*. Mikrointeraksi membantu pengguna mendapatkan hasil yang diinginkan dengan memberikan umpan balik, baik atau buruk tentang tindakan atau keadaan aplikasi itu sendiri. Salah satu contoh mikrointeraksi adalah menghidupkan dan mematikan sakelar toggle. Kenop dapat bergerak dan mengubah warna yang memberikan umpan balik cepat tentang tindakan pengguna yang mengubah status. Mikrointeraksi seperti ini membuat pengalaman user lebih baik dengan memberikan umpan balik yang jelas dan membuat interaksi lebih intuitif dan responsif.

C. Prinsip User Experience (Law of UX)

1. Hick's Law

Salah satu fungsi primer yang dimiliki desainer adalah memadukan informasi dan menjelaskannya dengan cara sederhana agar pengguna tidak kewalahan dalam memahami situs web yang di desain. Semakin banyak pilihan dalam web, maka semakin banyak waktu yang dikeluarkan oleh user untuk memilih keputusan (Yablonski, 2024, 62).



Gambar 2.5 *Hick's Law*

Sumber : buku *Laws of UX Yablonski*

2. *Fitts Law*

Usability adalah aspek penting dalam *user experience*. Artinya, sebuah antarmuka harus mudah dipahami dan dinavigasi pengguna. Interaksi tidak membuat user kesulitan, hanya membutuhkan sedikit usaha. Waktu yang dibutuhkan pengguna untuk berpindah ke dan berinteraksi dengan objek interaktif sangat penting. Sebagai desainer, penting untuk mengukur dan memposisikan objek interaktif dengan tepat untuk memastikan objek tersebut mudah dipilih dan memenuhi ekspektasi pengguna dengan area yang dapat dipilih dengan metode input seperti mouse, jari, dan yang lainnya. (Yablonski, 2024, 33).



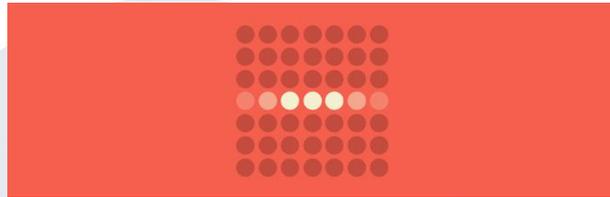
Gambar 2.6 *Fitts Law*

Sumber : buku *Laws of UX Yablonski*

3. *Miller's Law*

Manusia memiliki keterbatasan dalam memproses informasi. *Miller's Law* menyatakan bahwa manusia hanya dapat memproses sekitar tujuh informasi. Contoh paling sederhana dari pemotongan dapat ditemukan dalam cara kita

memformat nomor telepon. Nomor telepon tetap menjadi deretan panjang digit, terkadang lebih dari tujuh, jika tidak dipotong. Ini membuatnya sulit untuk diingat dan diproses. Nomor telepon yang dipotong-potong lebih mudah diingat dan diproses. (Yablonski, 2024, 50).



Gambar 2.7 *Miller's Law*

Sumber : buku *Laws of UX Yablonski*

4. *Jakob's Law*

Pengguna mengharapkan website bekerja dengan cara yang mirip dengan website lain yang sudah mereka kenal. Dengan memahami cara pengguna berpikir dan terbiasa menggunakan suatu sistem, desainer membuat pengalaman yang lebih nyaman. Ini membantu pengguna menyelesaikan tugas mereka dengan mudah tanpa harus belajar cara baru untuk menggunakannya (Yabloski, 2024, h. 19)



Gambar 2.8 *Jakob's Law*

Sumber : buku *Laws of UX Yablonski*

5. *Aesthetic Usability Effect*

Pengguna sering kali menganggap desain yang menyenangkan secara estetika sebagai desain yang lebih mudah digunakan. Desain yang menyenangkan secara estetika

menciptakan respons positif dalam otak orang dan membuat mereka percaya bahwa desain tersebut benar-benar berfungsi lebih baik.



Gambar 2.9 *Aesthetic Usability Effect*

Sumber : buku *Laws of UX* Yablonski

Perancangan media informasi mengenai Sejarah Kerajaan Islam Demak harus memperhatikan prinsip UX agar dapat menyajikan informasi yang mudah diakses, dipahami, dan menarik bagi pengguna. Konsep seperti *Information Architecture* yang mencakup *sitemap*, *flowchart*, *wireframe*, dan *user flow* berperan dalam Menyusun struktur navigasi yang intuitif. *Microinteraction* meningkatkan keterlibatan user dengan memberikan feedback yang *responsive*. Selain itu, penerapan prinsip UX dapat membantu menciptakan pengalaman yang lebih efisien dan *user-friendly*. Dengan pendekatan ini dapat menciptakan sebuah media informasi Sejarah yang menarik bagi remaja.

2.3.2 User Interface

Menurut Galitz (2019), dalam bukunya berjudul *The Essential Guide of User Interface*, menyampaikan bahwa *User Interface* mencakup berbagai elemen untuk pengguna bisa berinteraksi dalam suatu perangkat elektronik. Pengguna berinteraksi dengan beberapa objek yang dapat didengar, dilihat, disentuh, dan dirasakan. Objek terlihat jelas dan digunakan untuk berinteraksi disebut *action*. Karakteristik *User Interface* yang baik dapat membuat diingat oleh pengguna serta memenuhi fungsi utama (h. 4).

1. Controls and Affordance

Menurut *Interaction Design Foundation* (2019), kontrol adalah bagian penting dari desain pengalaman pengguna (UX). Hal ini melibatkan pemberian kebebasan kepada pengguna untuk berinteraksi dengan produk dengan cara yang sesuai untuk mereka. *Affordances* merupakan karakteristik yang menunjukkan bagaimana suatu objek digunakan dan memberi tahu user bahwa objek tersebut dapat berinteraksi. Ini menunjukkan *affordance* bukan dalam properti suatu objek, sebaliknya *affordance* didefinisikan hubungan antara pengguna dan objek.

2. Forms

Menurut buku *Designing User Interfaces* (2018), Forms adalah bentuk sederhana bagi user untuk berinteraksi dengan produk digital. Forms adalah bentuk sederhana bagi user untuk berinteraksi dengan produk digital (h. 230). Jika disederhanakan, forms terdiri dari kumpulan label dan bidang untuk input data secara manual dengan tombol di akhir yang menyimpan semua data. Desain formulir yang efektif mempertimbangkan banyak hal seperti, Label yang jelas dan rinci dapat membantu pengguna memahami informasi yang diminta dan mengurangi kesalahan.

3. Button

Button merupakan elemen *user interface* yang menghasilkan tindakan pada sebuah media atau situs. Hal penting dalam mendesain sebuah *button* adalah membuat secara menonjol agar tidak membingungkan pengguna (Malewicz, 2020, h. 179).

4. Navigation

Navigasi merupakan elemen penting dalam *user interface*. Masalah sekecil apapun pada navigasi dapat menyebabkan pengguna meninggalkan aplikasi atau web. Jika navigasi sulit

digunakan atau tidak berfungsi, pengguna bisa kesulitan mengakses fitur yang dibutuhkan (Malewicz, 2020, h. 281).

Dengan menerapkan teori-teori UI ini, perancangan media informasi mengenai Kerajaan Islam demak akan lebih efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Media ini dirancang dengan interaktif, mudah diakses, serta dapat menarik minat pengguna dalam mendapatkan informasi mengenai sejarah Kerajaan Islam demak lebih mendalam.

2.4 Kerajaan Islam Demak

Kerajaan Demak adalah Kerajaan Islam pertama di pulau Jawa yang mendapatkan julukan sebagai kota Wali. Kerajaan Islam Demak yang didirikan oleh Walisongo menjadi pusat penyebaran Islam di tanah Jawa. Pada awalnya, Kerajaan ini disebut Bintoro atau Glagah Wangi, dan merupakan Kerajaan bawahan Majapahit. Demak didirikan pada tahun 1478 dan muncul pada pertengahan abad ke-15. Ini didasarkan pada ketika Majapahit runtuh di bawah perintah Prabu Kertabumi (Brawijaya V) pada tahun 1400 Saka atau 1478 Masehi, yang ditandai dengan candrasengkala, sirna ilang kertaning bumi (Maharsi & Purwadi, 2020, h. 18).

2.4.1 Sejarah

Menurut Buku Babad Demak, Sejarah awal mula Kerajaan ini berdiri bermula dari raden patah sebagai raja pertama. Ia dikisahkan sebagai salah satu putra dari Prabu Brawijaya V sang raja terakhir Majapahit dan seorang putri Cina bernama Siu Ban Ci. Raden Patah awalnya bernama Jin Bun, yang sejak kecil diasuh oleh seorang bangsawan Majapahit dan kemudian dikirim ke daerah pesisir utara Jawa, yaitu Demak. Seiring dengan melemahnya Majapahit akibat perang saudara dan masuknya pengaruh Islam di pesisir Jawa, Raden Patah mendapatkan dukungan dari ulama dan Wali Songo untuk mendirikan pemerintahan Islam. Dengan bantuan Sunan Ampel dan Sunan Giri, ia mendirikan kerajaan di Demak dan menobatkan dirinya sebagai Sultan Demak pertama (Syafaaty, 2021, h. 23).

2.4.2 Tokoh Penting

Menurut Buku Sejarah Indonesia SMA (2020), Kerajaan Islam Demak memiliki sejumlah tokoh penting yang berperan besar dalam perkembangan Islam dan politik di wilayah Nusantara. Setelah runtuhnya Kerajaan Majapahit, Raden Patah sebagai pendiri sekaligus raja pertamaberhasil menjadikan Demak sebagai pusat kekuatan Islam. Kepemimpinan kemudian dilanjutkan oleh Pati Unus, yang dikenal dengan julukan Pangeran Sabrang Lor karena keberaniannya memimpin ekspedisi militer melawan Portugis di Malaka. Setelahnnya, Sultan Trenggana memegang kekuasaan dan dikenal sebagai raja terbesar Demak. Ia memperluas wilayah kekuasaannya hingga ke Jawa Timur dan Jawa Barat sebelum wafat dalam ekspedisi ke Pasuruan. Selain para sultan, Wali Songo juga memiliki peran penting dalam berdirinya Kerajaan Islam Demak. Sunan Kalijaga, misalnya, dikenal karena metode dakwahnya yang menggunakan pendekatan seni dan budaya, sementara Sunan Kudus turut menyebarkan ajaran Islam dan mendirikan Masjid Menara Kudus. Berkat kepemimpinan para tokoh tersebut, Demak berkembang menjadi kerajaan Islam yang kuat, tidak hanya dalam aspek keagamaan, tetapi juga dalam bidang politik dan budaya, serta berperan besar dalam penyebaran Islam ke berbagai wilayah di Nusantara.

2.4.3 Pengaruh

Menurut buku Babad Demak, Kerajaan Islam Demak memiliki pengaruh besar dalam sejarah Indonesia, terutama dalam penyebaran Islam, politik, dan budaya. Sebagai kerajaan Islam pertama di Jawa, Demak berperan penting dalam menyebarkan Islam ke berbagai wilayah Nusantara dengan dukungan Wali Songo yang menggunakan pendekatan budaya dalam dakwah. Dalam bidang politik, Demak berkontribusi dalam runtuhnya Majapahit dan mengusir Portugis dari Sunda Kelapa pada tahun 1527, yang kemudian dinamakan Jayakarta (sekarang Jakarta) oleh Fatahillah. Selain itu, kerajaan ini juga memperluas wilayah kekuasaannya ke Jawa Timur dan Jawa Barat di bawah pemerintahan Sultan Trenggana. Dalam aspek arsitektur, Demak meninggalkan warisan berharga seperti Masjid Agung Demak yang menjadi

model bagi masjid-masjid lain di Jawa. Secara ekonomi, Demak berkembang sebagai pusat perdagangan di pesisir utara Jawa, menjalin hubungan dengan Malaka, Gujarat, dan Arab melalui jalur maritim. Selain itu, pengaruh Demak juga terlihat dalam budaya dan tradisi, seperti Islamisasi seni wayang, tembang Jawa, serta tradisi Sekaten yang masih dilestarikan hingga kini di Yogyakarta dan Surakarta. Dengan berbagai pengaruh tersebut, Kerajaan Demak menjadi pelopor kejayaan Islam di Nusantara dan membuka jalan bagi kerajaan-kerajaan Islam lainnya seperti Mataram Islam dan Banten (Syarifuddin et al., 2024, h. 17).

Kerajaan Islam Demak, sebagai kerajaan Islam pertama di Jawa, memainkan peran penting dalam penyebaran Islam, politik, dan budaya di Nusantara. Berdiri pada tahun 1478 setelah runtuhnya Majapahit, Demak berkembang pesat di bawah kepemimpinan Raden Patah, Pati Unus, dan Sultan Trenggana, dengan dukungan Wali Songo dalam dakwah Islam melalui seni dan budaya. Keberadaan Masjid Agung Demak, perlawanan terhadap Portugis, serta pengaruhnya dalam perdagangan maritim menunjukkan betapa strategisnya peran Demak dalam sejarah Islam di Indonesia.

2.5 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat landasan penelitian dan menunjukkan kebaruan penelitian ini, penting untuk dilakukan pengkajian penelitian terdahulu yang relevan dan sesuai dengan topik yang dibahas. Beberapa penelitian terdahulu yang berkontribusi secara signifikan terhadap pemahaman mengenai perancangan media informasi mengenai sejarah kerajaan islam demak. akan dibahas dalam sub bab ini. Penelitian-penelitian berikut akan dianalisis berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan

1.	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS PENINGGALAN KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA BERBASIS WEBSITE UNTUK SISWA KELAS IV SDN MARON (2022)	Citra Anggula Sari	Membuat sebuah perancangan website mengenai peninggalan Kerajaan islam di Indonesia untuk target siswa kelas IV	Penelitian ini dibuat dalam bentuk website untuk mengenalkan sejarah
2.	PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI SEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN DEMAK (2019)	Jatmiko A, Felix D	Penelitian ini membuat sebuah perancangan animasi dua dimensi mengenai sejarah berdirinya Kerajaan demak.	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini menggunakan animasi dua dimensi - Jurnal ini mungkin menargetkan penggunaan animasi sebagai media pembelajaran sejarah yang lebih menarik bagi pelajar

3.	PENGGUNAAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN SEJARAH PENINGGALAN KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA UNTUK SISWA SMP MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) (2022)	Aini Cahya Setiani, Veronikha Effendy, Monterico Adrian	Membuat teknologi Augmented Reality digunakan untuk mengenalkan sejarah peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia kepada siswa SMP.	- Jurnal ini menjelaskan penggunaan teknologi AR digunakan untuk mengenalkan sejarah peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia kepada siswa SMP. - Jurnal ini mungkin menjelaskan bagaimana metode UCD diterapkan dalam pengembangan media AR, dengan fokus pada kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna (siswa SMP).
----	--	---	--	---

--	--	--	--	--

Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu, kebaruan yang akan diimplementasikan dalam perancangan website desktop ini mencakup integrasi konsep sejarah dalam format interaktif, peningkatan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran, serta penyesuaian dengan kurikulum pendidikan tingkat SMA. Media informasi ini akan dirancang tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi sejarah tetapi juga sebagai alat yang mendorong pemahaman mendalam mengenai Kerajaan Islam Demak melalui pemberian informasi yang interaktif dan berbasis eksplorasi.

