

## DESAIN *WEB* REKOMENDASI MUSIK BERDASARKAN PENGELOMPOKAN *MOOD* SEBAGAI MEDIA PENYEBARAN INFORMASI

Fika Wahyu Alaidah<sup>1</sup>, Muh Ariffudin Islam<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
fika.17021264043@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
muhariffudin@unesa.ac.id

### Abstrak

Di era modern ini, *platform* musik menyediakan kemudahan dalam mengakses musik dengan jumlah besar. *Platform* musik dengan gencar meningkatkan organisasi musik dan manajemen pencarian sehingga memudahkan pengguna, terutama kalangan *young adults* berusia 18 hingga 25 tahun dalam mengeksplorasi musik baru. Sistem rekomendasi menjadi populer dan membantu pengguna dalam memilih musik yang sesuai untuk berbagai *mood*. Namun, tidak semua *platform* musik menyediakan aksesnya secara gratis. Meningkatnya minat terhadap sistem rekomendasi dan tren penggunaan media berbasis digital yang efektif dan efisien untuk penyebaran informasi memberikan peluang untuk memperkenalkan perancangan desain *prototype website* sebagai media informasi alternatif sistem rekomendasi musik berdasarkan *mood* pendengar. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat membantu *young adults* kembali mendapatkan rasa tenang dalam menghadapi masalah akademik dengan berbagai pilihan musik yang telah dikelompokkan berdasarkan *mood*. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Dengan menggunakan data-data objek dan subjek penelitian yang didapatkan melalui proses pengumpulan data secara langsung seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Proses ditempuh menggunakan pendekatan *design thinking*, yang terdiri dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan ini menghasilkan *prototype website* yang berisi informasi rekomendasi musik dengan visualisasi desain yang sudah disesuaikan dengan target *audience*.

**Kata kunci:** *website*, suasana hati, musik, masalah akademik

### Abstract

*In this modern era, music platforms provide easy access to large amounts of music. Music platform constantly improving music organization and search management to make it easier for users, especially young adults aged 18 to 25 years old in exploring new music. The recommendation system is becoming popular and helps users in choosing the appropriate music for various moods. However, not all music platforms provide access for free. The increasing interest in recommendation systems and trends in the use of effective and efficient digital-based media for information dissemination provides an opportunity to introduce website prototype design as alternative information media for music recommendation systems based on moods listeners'. Through this design, it is hoped that it can help young adults regain a sense of calm in dealing with academic problems with a variety of music choices that have been grouped by mood. The method used is qualitative. By using data on objects and research subjects obtained through direct data collection processes such as observations, interviews, questionnaires, and documentation. The process is taken using design thinking stages, which consists of empathize, define, ideate, prototype, and test. This design produces a website prototype that contains information on music recommendations with design visualizations that have been adapted to the target audience.*

**Keywords:** *website, mood, music, academic issues*

### PENDAHULUAN

Musik itu sudah sangat melekat dalam kehidupan manusia. Manusia bisa mendengarkan

musik dengan mudah kapan saja dan di mana saja sesuka hati mereka. Mereka biasa mendengarkan musik melalui sebuah perangkat digital. Hal itu sudah biasa menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berbagai jenis *genre* musik dapat ditemukan mulai dari musik di radio, televisi, *compact disc*, dan *platform* musik digital seperti *Spotify* dan *iTunes*.

Pengertian dari musik sendiri adalah sebuah seni yang dihasilkan oleh timbulnya perasaan atau pikiran seseorang sebagai bentuk pengungkapan ekspresi diri, yang disusun sedemikian rupa dengan campuran suara serta nada yang harmonis.

Mahasiswa yang merupakan *young adults* selaku bagian dari suatu kelompok individu, merupakan kelompok yang sangat rapuh terkena ketidakseimbangan homeostasis karena masalah emosional dari aktivitas akademik. Peningkatan tekanan pikiran dalam akademik akan mempengaruhi indeks prestasi. Menurut Davidson (dalam Indria, Siregar, & Herawaty, 2019) sumber masalah emosional di bidang akademik adalah situasi yang monoton, kebisingan, tugas yang terlalu banyak, ketidakjelasan, kurangnya kontrol, keadaan bahaya dan kritis, tidak dihargai, kehilangan kesempatan, aturan yang membingungkan, tuntutan yang saling bertentangan, dan *deadline* tugas perkuliahan.

*Young adults* di era modern ini memiliki kesibukan sehari-hari yang dapat menimbulkan tekanan emosional yang tinggi (Andaryani, 2019). Salah satunya yaitu ketika mengalami tekanan emosional di bidang akademik baik itu sebelum melakukan ujian maupun setelah melakukan ujian. Tuntutan kehidupan akademik dan tanggung jawab menjadi bagian dari penyebab masalah emosional yang biasa dialami oleh mahasiswa. *Young adults* ini terkadang mengaku dengan cara mengeluh dan merasakan berbagai emosi dan *mood* seperti mengalami kecemasan. Dan dengan mengalami kecemasan yang berlebihan, mereka bisa saja mengalami masalah emosional atau stres.

Chamorro-Premuzic & Furnham menyatakan untuk meredakan dan mengatur emosi dalam diri mereka, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu, mendengarkan musik (dalam Faus, Matas, & Elósegui, 2019). Musik mampu mempengaruhi perasaan dalam diri

seseorang baik itu membuat gejolak emosi atau menenangkannya. Efek tersebut tidak hanya fokus pada masalah emosional tetapi secara umum literatur yang ada mengenai hal ini setuju bahwa mendengarkan musik dapat menyebabkan perubahan emosional, meliputi kesenangan, kebahagiaan, kesedihan, kebanggaan, dan cinta (Juslin, 2016). Terdapat pernyataan "*Because music conveys and evokes feelings, a wealth of research has been performed on music emotion recognition*", yang dapat disimpulkan bahwa setiap musik yang diciptakan memiliki emosi tersendiri yang terpancar. Dari segi psikologi musik, elemen penting dalam pengelompokan musik yaitu pada emosi yang tersirat dalam musik itu sendiri.

*Emotion and Meaning in Music* mendefinisikan bahwa emosi dan *mood* yang terkandung dalam suatu musik dapat mempengaruhi persepsi atau kesan seseorang terhadap musik tersebut (Harsemadi, 2016). Hal itu dinyatakan bahwa suasana hati atau *mood* dan emosi memiliki sifat yang berbeda. *Mood* memiliki makna suatu perubahan emosi yang stabil dan relatif permanen. Sedangkan emosi memiliki sifat sementara dan cepat berlalu dari ingatan seseorang, seperti reaksi yang ditunjukkan seseorang pada sesuatu.

Untuk membangkitkan perasaan yang diinginkan, musik harus sesuai dengan jenis *mood* yang sedang mereka rasakan. Hal ini karena musik mampu mempengaruhi seseorang secara psikologis baik itu menenangkan ataupun membuat gejolak emosi. Sehingga sangat dibutuhkan sarana untuk menentukan musik sesuai keadaan emosi yang dialami. Misalnya, musik yang biasa didengarkan orang saat mencari motivasi untuk belajar akan berbeda dengan musik yang didengarkan untuk relaksasi setelah ujian.

Penyebaran informasi mengenai rekomendasi musik sudah banyak dilakukan oleh beberapa *platform* musik digital, seperti dalam *Spotify*, *Joox*, dan *iTunes*. Menurut hasil pengamatan *platform* musik digital ini untuk mendengarkan musik yang direkomendasikannya tidaklah bisa secara gratis. Beruntungnya masih banyak alternatif lain yang dilakukan oleh masyarakat, seperti membuat *website*, video *blog*, poster berisi *playlist* rekomendasi, dan media

sosial. Namun, untuk *website* sejauh ini masih sangat jarang.

*Young adults* di era yang modern ini sangat gemar menggunakan internet untuk mencari dan mengakses informasi (Kurniawati & Baroroh, 2016). Dengan kalangan *young adults* yang mendominasi sekitar usia 18 hingga 25 tahun. Sedangkan perangkat elektronik yang biasa digunakan untuk mengakses informasi di internet adalah sebuah *gadget* dengan mayoritas sebesar 99,3% (Wiweka *et al*, 2019). Dan salah satu media penyebaran informasi digital yang dapat digunakan secara efektif adalah *website*. *Website* merupakan media digital berupa halaman *web* yang saling berkaitan dan pada umumnya berisi kumpulan informasi berupa teks, gambar, audio, video, *link*, animasi dan elemen lain yang bersifat dinamis maupun statis.

Sejauh ini penggunaan *website* sebagai media penyebaran informasi rekomendasi musik sesuai *mood* masih sangat jarang ditemukan. Karena jika ditelusuri, media yang sudah digunakan untuk menyebarkan ialah berupa video *blog* dan media sosial. Sedangkan untuk media seperti *website* daftar rekomendasi musik yang ditemukan hanya sesuai dengan band atau musisi yang disukai saja. Berdasarkan hal tersebut, terdapat peluang penggunaan *website* sebagai media informasi rekomendasi musik sesuai *mood* ini.

Sasaran yang dituju adalah mahasiswa-mahasiswa di Indonesia yang memilih untuk mendengarkan musik sebagai aktivitas yang mampu menenangkan dan meningkatkan emosinya saat mengalami masalah akademik. *Website* ini berisi kumpulan informasi daftar rekomendasi musik yang telah dikategorikan dalam 4 (empat) jenis *mood*, di antaranya *cheerful*/ceria, *sad*/sedih, *angry*/marah, dan *leisurely*/santai. Selain itu terdapat lirik dengan dilengkapi gambar dari album atau musisi dari musik tersebut.

Perancangan *website* yang bisa dikatakan hampir sama adalah penelitian yang berjudul *Perancangan Website Sebagai Media Pengarsipan Musik Disko Klasik* oleh Hendy Yuliansyah dan Bayu Nurrahmah. Perancangan *website* tersebut dikembangkan untuk mengumpulkan rekam jejak musisi agar musik disko klasik tidak mudah hilang begitu saja,

sehingga generasi era modern dapat mengetahui serta memahami sejarah *dance music* yang merupakan hasil ciptaan dari musisi terkenal zaman dulu.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan ini, persamaan yang ditemukan yaitu menghasilkan sebuah *prototype website*. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek, objek, dan metode penelitian. Pemilihan subjek dan objek hanya mencakup *young adults* yang merupakan mahasiswa dengan usia sekitar 18 hingga 25 tahun yang biasa mengatasi permasalahan emosional mereka dengan cara mendengarkan musik. Sedangkan pendekatan yang dilakukan ialah *design thinking*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan dikaji adalah bagaimana merancang *prototype website* tentang kumpulan rekomendasi musik berdasarkan pengelompokan *mood* untuk kalangan *young adults* dalam mengatasi permasalahan emosional di bidang akademik. Dengan tujuan penelitian untuk merancang sebuah *prototype website* yang diharapkan dapat dijadikan sebagai wadah alternatif sistem rekomendasi musik untuk *young adults* dalam mengatasi permasalahan emosional dalam bidang akademik yang biasa mereka alami.

## METODE PERANCANGAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. Pendekatan *design thinking* menurut Kelley dan Brown (2018) merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada *human oriented* terhadap inovasi dari alat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan masyarakat, kesuksesan bisnis, dan kemungkinan teknologi. Mutiara menyebutkan tahapan-tahapan yang digunakan dalam pendekatan *design thinking* yaitu terdiri dari 5 (lima) langkah, diantaranya *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (dalam Darmalaksana, 2020). Penjelasan masing-masing tahapan dapat dicermati sebagai berikut.

### 1. *Emphatize*

Pada tahap awal ini desainer melakukan pengamatan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman dari permasalahan yang sedang dihadapi secara seksama, dengan melalui berbagai metode seperti wawancara, observasi,

dan cara lainnya untuk mendapatkan data yang akurat dari calon pengguna. Dalam perancangan ini, akan dilakukan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan dokumentasi.

Teknik observasi dan wawancara akan dilakukan secara langsung terhadap narasumber yang merupakan mahasiswa-mahasiswa di kota terdekat terkait pengumpulan data mengenai pendapat serta proses perubahan perilaku dan emosi narasumber yang sedang mengalami masalah emosional di bidang akademik saat dan setelah mendengarkan beberapa rekomendasi musik yang disediakan. Teknik penyebaran kuesioner akan dibagikan secara *online* kepada *young adults*. Dan terakhir untuk teknik dokumentasi yang merupakan pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan sebuah informasi dalam bidang pengetahuan. Informasi yang digunakan berupa data-data yang berasal dari dokumen yang berisi fakta dalam jurnal, buku, gambar, serta artikel untuk memperkuat materi pembahasan perancangan.

Dapat disimpulkan data yang akan dikumpulkan dari teknik-teknik tersebut berupa: (1) karakteristik narasumber; (2) penyebab masalah emosional yang dialami narasumber; (3) kegiatan yang dilakukan narasumber untuk meredakan gejolak emosinya; (4) seberapa sering narasumber mendengarkan musik untuk menenangkan masalah emosional; (5) pendapat narasumber tentang musik yang direkomendasikan; (6) pendapat narasumber mengenai pengkategorian musik terhadap empat jenis *mood*; (7) kebutuhan informasi untuk konten dalam perancangan; dan (8) mengetahui preferensi gaya visual dari narasumber.

## 2. Define

Tahap kedua ini akan digunakan untuk pengumpulan data-data yang didapat pada tahap *emphatize*, yang selanjutnya akan dianalisis untuk memecahkan masalah secara efektif sehingga menghasilkan solusi yang tepat. Dalam perancangan ini, akan disimpulkan penyebab permasalahan emosional yang dialami narasumber lalu menyelesaikannya dengan pencarian solusi untuk narasumber dalam menghadapinya.

## 3. Ideate

Pada tahapan ketiga ini informasi yang didapat dari tahap sebelumnya akan digunakan untuk menghasilkan ide atau opini sehingga menjadi solusi dari permasalahan. Solusi yang tepat yaitu produk yang berupa *website* yang berisi konten dan informasi yang dibutuhkan oleh narasumber dari perancangan ini.

## 4. Prototype

Tahap *prototype* ini digunakan untuk mengimplementasikan ide yang dihasilkan dalam tahap *ideate* menjadi sebuah produk untuk uji coba. Pembuatan *prototype* ini juga bisa dijadikan sebagai model studi, sehingga desainer dapat memeriksa dan mengamati kelebihan dan kekurangan hasil solusi dari tahap sebelumnya.

## 5. Test

Pada tahap terakhir ini *prototype* yang telah diimplementasikan dari tahap sebelumnya akan diuji coba untuk melihat apakah *prototype* yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan memecahkan permasalahan calon pengguna. Hasil yang didapat dari uji coba ini berupa *feedback* yang nantinya bisa digunakan sebagai pedoman untuk menyempurnakan produk. Mengingat situasi dan kondisi saat melakukan penelitian ini, tahapan *test* yang dilakukan berupa validasi dan *testing* secara *online* kepada validator dan responden untuk dilakukan penilaian produk.

Validator yang melakukan penilaian produk adalah Benarivo Triadi Putra (CEO serta UI/IX dan *graphic designer* Atourin) yang akan memberi jawaban atas pertanyaan yang terdapat dalam *form* dengan memilih skor penilaian. Skor untuk setiap pertanyaan dalam kuesioner menggunakan Skala Likert sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian dalam Metode Penelitian Pendidikan

| Interpretasi Penilaian | Skala |
|------------------------|-------|
| Sangat Tidak Sesuai    | 1     |
| Tidak Sesuai           | 2     |
| Cukup Sesuai           | 3     |
| Sesuai                 | 4     |
| Sangat Sesuai          | 5     |

Terdapat dua komponen atau aspek dalam kuesioner yang merupakan elemen-elemen yang akan ada dalam output perancangan berbentuk

*prototype website* untuk dilakukan penilaian yaitu sebagai berikut.

- a. Aspek Konten, yang merupakan isi dari suatu produk yang akan disampaikan ke masyarakat yang berisi mengenai informasi pengkategorian musik ke dalam empat jenis *mood*, lirik dari masing-masing musik, gambar dari musisi pemilik musik, serta link yang akan disambungkan dengan ikon yang nantinya akan mengarah ke platform musik online seperti *Spotify* dan *Youtube*.
- b. Aspek Visualisasi, merupakan komponen suatu produk yang akan dinilai dari sisi teknis visual, seperti gaya gambar, penggunaan warna, *whitespace*, tipografi, dan penataan *layout*.

Teknik validitas data yang dilakukan antara lain teknik interpretasi skor perhitungan validasi. Dimulai dengan melakukan penghitungan rumus persentase penilaian untuk menganalisa data yang diperoleh dari validasi berikut ini.

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

**Keterangan:**

- K: persentase penilaian
- F: jumlah skala yang diperoleh
- N: skor tertinggi
- I: jumlah pertanyaan
- R: jumlah validator

Setelah mendapatkan hasil dari rumus tersebut, maka selanjutnya melakukan interpretasi sesuai dengan tabel kriteria interpretasi berdasarkan interval di bawah berikut.

**Tabel 2.** Kriteria Interpretasi Skor Validasi

| Interval Skor | Kategori     |
|---------------|--------------|
| 0% - 19,99%   | Sangat Lemah |
| 20% - 39,99%  | Lemah        |
| 40% - 59,99%  | Cukup        |
| 60% - 79,99%  | Kuat         |
| 80%- 100%     | Sangat Kuat  |

Melihat hasil analisis data tersebut akan diketahui tingkat validitas dari produk yang akan digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini.

Selain proses validasi, juga akan dilakukan uji coba terhadap produk oleh *young adults* usia 18-25 tahun melalui kuesioner *online*.

**KERANGKA TEORETIK**

**A. Peran Musik dalam Kehidupan *Young Adults***

Musik menurut M. Soeharto dalam buku Kamus Musik menyatakan bahwa musik merupakan pengungkapan sebuah gagasan yang dihasilkan melalui bunyi, yang terdiri dari unsur melodi, harmoni, irama, serta unsur pendukung berupa gagasan, warna bunyi, dan sifat (dalam Nugraha *et al*, 2016). Musik adalah sebuah seni yang dihasilkan oleh timbulnya perasaan atau pikiran seseorang sebagai bentuk pengungkapan ekspresi diri, yang disusun sedemikian rupa dengan campuran suara-suara serta nada-nada yang harmonis.

Musik memiliki kemampuan untuk membuat seseorang menjadi rileks, mengurangi beban pikiran, memunculkan rasa tenang dan aman, menghilangkan rasa sakit, dan meningkatkan rasa bahagia dalam diri. Pernyataan ini diperkuat bahwa musik bisa meningkatkan produksi hormon serotonin dan endorphin yang mampu membuat seseorang menjadi lebih bahagia dan mengurangi rasa cemas.

Musik juga biasa digunakan sebagai alat untuk melakukan *therapy* dalam konseling. Hal ini dikarenakan musik dapat membantu dalam memahami perkembangan kognitif dan emosi. Penggunaan ini biasa disebut dengan *music therapy*. Terdapat beberapa dampak positif dari terapi musik ini, seperti dapat membantu dalam menghadapi penghambatan kondisi fisik, psikologis, serta perilaku sehingga individu merasa lebih baik. Penelitian yang dilakukan Rosanty (2014) menyatakan bahwa musik bisa digunakan sebagai intervensi untuk menurunkan rasa cemas akademik yang dialami oleh mahasiswa. Sehingga dapat dikatakan jika seorang mahasiswa sedang mengalami *bad mood* seperti kesal, yang mengakibatkan semangat untuk belajar tidak ada, maka dengan mendengarkan musik sebelum atau selama belajar dapat menghilangkan *bad mood* tersebut, serta memunculkan semangat untuk belajar.

## B. Pengaruh Musik Terhadap Emosi

Musik merupakan sebuah *moodbooster* bagi seseorang yang mengalami permasalahan emosional seperti stres. *Moodbooster* biasa disebut sebagai suatu hal yang dapat mengendalikan kondisi perasaan seseorang menjadi lebih baik dan semangat dalam melakukan sesuatu. Pernyataan jika musik sebagai *moodbooster* terbukti dengan adanya terapi musik yang biasa didapati dalam sebuah proses konseling.

Pikiran seorang individu yang biasa mengalami tekanan emosional memiliki tanda-tanda seperti, kesulitan untuk tidur, merasakan kebimbangan, mudah lupa, perasaan tidak nyaman, gugup, serta kurangnya konsentrasi.

Pengaruh dari musik dalam diri seseorang dapat ditandai dari perubahan emosi yang dialami. Misalnya seseorang yang mendengarkan musik dengan *mood* ceria dapat menimbulkan emosi dan perasaan senang serta munculnya motivasi tersendiri bagi pendengar tersebut. Begitupun dengan musik yang sendu, dapat membuat pendengar merasakan emosi yang sama dalam musik tersebut. Selain itu, lirik dan iringan dalam musik juga mampu mempengaruhi emosi pendengar. Sementara itu, musik dengan iringan tempo yang cepat dapat membuat perasaan menjadi lebih bersemangat dan tempo yang lambat akan membuat pendengar merasa sedih, terharu, maupun santai.

Hal ini diperkuat Saloboda & Justin (dalam Izzah, 2020) yang mengatakan jika perasaan positif (*feeling better*) itu muncul karena relasi dari musik dan emosi, dengan musik yang dapat membuat pendengar merasakan senang dan sedih, serta memberikan ketenangan saat dibutuhkan. Dengan begitu, musik dapat memancing emosi pada diri seseorang dan membuat mereka merasakan hal yang positif dan menjadi lebih baik.

## C. Permasalahan Emosional di Akademik

Permasalahan emosional seperti stres adalah kondisi adanya tekanan psikis dan fisik yang diakibatkan oleh tuntutan dalam diri individu dan lingkungannya (Rathus, Greene, dan Nevid, 2013), yang berarti bahwa individu bisa dikatakan mengalami masalah emosional saat mereka mengalami suatu kondisi dengan adanya

tekanan dalam diri akibat dari tuntutan yang muncul dalam diri serta lingkungan mereka sendiri. Kondisi ini tidak bisa dihindari dari kehidupan sehari-hari mahasiswa di lingkungan perkuliahan. Permasalahan yang mahasiswa alami bisa disebabkan oleh berbagai macam hal.

Shenoy (dalam Kholidah *et al*, 2012) menyatakan dalam penelitiannya bahwa tuntutan yang dihadapi oleh mahasiswa merupakan sumber dari munculnya masalah yang potensial. Hal itu dikarenakan banyaknya tanggung jawab yang dibebankan pada mahasiswa. Seperti kehidupan sosial, penyesuaian dalam dunia perkuliahan, serta tanggung jawab pribadi yang menjadi momok menakutkan bagi mahasiswa. Salah satu sumber permasalahan mereka yaitu kesulitan dalam tugas yang mereka terima. Mereka biasa menyebutnya dengan permasalahan akademik. Permasalahan akademik diakibatkan dari kecemasan terkait hasil ujian yang diperoleh, interaksi antara mahasiswa dan dosen, ujian yang sebelum atau setelah dihadapi tiap individu tentang kemampuan proses belajar yang dapat mempengaruhi kinerja akademik.

Di samping itu permasalahan akademik ini juga memiliki dampak bagi individu dengan munculnya masalah-masalah baru, yaitu:

### 1. Psikologis

Stres yang berkepanjangan dapat menyebabkan kegelisahan dan ketegangan yang terjadi terus-menerus. Apabila itu terjadi, maka akan menjadi stres kronis yang mengakibatkan orang akan terus merasa tertekan dan pada akhirnya kehilangan harapan.

### 2. Kesehatan

Sistem kekebalan tubuh dalam diri manusia yang kerjanya diatur oleh sistem dalam otak untuk menjaga keseimbangan tubuh. Apabila kerja otak terganggu oleh tekanan yang berat maka ketidakseimbangan akan terjadi sehingga mempengaruhi sistem ketebalan tubuh manusia.

### 3. Interaksi interpersonal

Orang yang mengalami stres memiliki kecenderungan melibatkan semua permasalahan dengan dirinya. Stres berlebihan dapat mengakibatkan depresi yang menjadikannya merasa kehilangan harga diri dan kepercayaan diri.

Salah satu solusi yang dapat meredakan permasalahan emosional ini yaitu dengan cara

mendengarkan musik. Berikutnya dijelaskan Campbell (dalam Reni, 2020) bahwa musik bermanfaat dalam, (1) menutupi perasaan dan bunyi yang tidak disenangi, (2) mampu menyeimbangkan dan memperlambat gelombang otak, (3) mempengaruhi pernapasan, mengurangi otot yang tegang dan memperbaiki koordinasi tubuh, (4) mempengaruhi kerja denyut nadi, jantung, dan tekanan darah, dan (5) menimbulkan rasa aman dan tenang.

Dalam penentuan 4 (empat) jenis *mood* yang akan ditampilkan di *prototype website* ini berdasarkan bagaimana musik dari empat *mood* tersebut mampu mempengaruhi perubahan emosi dalam diri *young adults*. Ketika seseorang merasa sedih, mereka akan mendengarkan musik ceria dan bertempo cepat dan hal tersebut terbukti dengan meningkatnya perasaan emosi mereka menjadi lebih baik (Shaleha, 2019). Bukan hanya musik ceria saja yang mampu untuk meningkatkan emosi menjadi lebih baik, sebagian di antaranya lebih memilih musik sedih untuk meningkatkan dan menenangkan emosi. Dalam penelitian Chen, Zhou, dan Bryant, beberapa partisipan menyatakan jika mereka menikmati perubahan keadaan dalam diri mereka saat mendengarkan musik sedih, dikarenakan hal tersebut dapat memotivasi mereka untuk bangkit dari kesedihan yang sedang dialami (dalam Shaleha, 2019). Hal ini juga berlaku saat mendengarkan musik marah dan santai.

#### **D. Perancangan Desain Web**

*Web* bisa disebut sebagai media baru, dikarenakan di era modern ini teknologi semakin bertambah canggih dengan media yang juga semakin beragam untuk mengakses sebuah informasi. Untuk mengakses informasi tersebut dapat dimulai dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, tablet, dan komputer yang sekarang sudah sangat canggih dan mudah digunakan oleh masyarakat.

Melihat canggihnya berbagai teknologi tersebut, cara masyarakat untuk mengakses informasi juga menjadi semakin beragam. Bagi penyedia informasi, peluang ini bisa digunakan untuk mengemas informasi secara menarik, interaktif, dan efektif. Penggunaan audio, animasi, dan video memungkinkan pengemasan informasi menjadi semakin baik. Desain

penyedia informasi yang tepat dan efektif adalah dengan melakukan perancangan media penyebaran informasi berbasis *web*. Dengan isi konten yang menarik dan informatif dapat membantu proses penyaluran pengetahuan secara efektif. Mempertimbangkan target audiens yang merupakan *young adults*, diharapkan perancangan desain *prototype web* ini menjadi lebih maksimal.

Perancangan desain *web* merupakan istilah yang meliputi bagaimana isi konten dari *web* yang akan ditampilkan, yang nantinya akan diakses oleh pengguna internet melalui *world wide web (www)* dengan menggunakan berbagai macam *web browser* seperti *FireFox*, *Chrome*. Dalam penelitian ini dirancanglah sebuah desain *prototype* dari sebuah *web*, yang artinya dalam bidang desain sebuah *prototype* dibuat sebelum dikembangkan menjadi *web* asli yang dapat diakses oleh banyak orang. Dengan begitu, hasil dari perancangan ini merupakan sebuah cetak biru (*blueprint*), atau biasa disebut “model”.

Perancangan ini memuat pembuatan *User Interface* dan *User Experience* yang akan berperan dalam memberi kemudahan bagi pengguna internet. Mendesain *User Interface* dengan menentukan isi konten dan elemen untuk *web*. Kemudian hasil desain tersebut dapat menghasilkan *User Experience*, yang merupakan *feedback* dan reaksi dari pengguna internet setelah menggunakan desain *prototype web* tersebut.

Dalam melakukan perancangan desain *website*, terdapat prinsip dasar yang perlu diperhatikan. Mendesain *website* ini pada dasarnya dibagi menjadi 4 (empat) prinsip, di antaranya adalah, (1) *contrast*/kontras; (2) *alignment*/perataan; (3) *repetition*/pengulangan; serta (4) *proximity*/saling berdekatan. Selain itu ada elemen-elemen esensial dalam sebuah *web* tidak banyak yang berubah. Elemen dalam desain *web* tidak hanya digunakan supaya tampilan *web* enak dipandang, tetapi juga digunakan sehingga pengunjung *web* tidak mengalami kesulitan dalam menjelajahnya. Dengan begitu, hasil *User Experience* juga meningkat. Adapun elemen-elemen penting desain *web*, yaitu (1) *layout*; (2) tipografi; (3) warna; (4) *whitespace*; (5) navigasi; (6) kualitas gambar; (7) tombol *search*; (8) laman *about us*; dan (9) laman kontak.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil perancangan didapatkan melalui tahapan *design thinking* dapat dirinci sebagai berikut.

**1. Emphatize**

Pada tahap *emphatize* ini desainer melakukan pengamatan terhadap target audiens yaitu *young adults*, yang merupakan mahasiswa. Dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan pengamatan di lapangan maka metode wawancara, observasi, dilakukan secara *online* dengan dua orang mahasiswa, yaitu Rahmadhania Dwi Fitriani dan Dzakiyyah Salma Wachid. Hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa narasumber akan mendengarkan musik sebagai sumber untuk mendapatkan ketenangan di saat menghadapi tekanan emosional di bidang akademik yang menyangkut peliknya tugas perkuliahan. Selain kedua metode tersebut, juga dilakukan penyebaran kuesioner *online* dengan pertanyaan pada tabel di bawah berikut.

**Tabel 3.** Pertanyaan Kuesioner

| No. | Pertanyaan   |
|-----|--|
| 1   | Media yang dipilih untuk mencari informasi   |
| 2   | Yang biasa dilakukan saat mengalami stres  |
| 3   | Penyebab stres yang biasa dialami  |
| 4   | Apakah sering mengalami masalah akademik?  |
| 5   | Apa yang biasa dilakukan ketika mengalami masalah akademik?                            |
| 6   | Apa yang dirasakan ketika mendengarkan musik saat ada masalah akademik?                |
| 7   | Media yang dipilih untuk mendengarkan musik?   |
| 8   | Seberapa sering mendengarkan musik dalam sehari?                                       |
| 9   | Alasan sering mendengarkan musik selain untuk meredakan masalah emosional?             |
| 10  | Apakah sebelum mendengarkan musik, terlebih dahulu mencari referensi <i>playlist</i> ? |

Setelah penyebaran kuesioner tersebut secara *online*, dapat ditemukan hasil-hasil solusi yang akan dijabarkan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 4.** Hasil Solusi

| Permasalahan  | Solusi   |
|---|--|
| <i>Young adults</i> membutuhkan hiburan untuk mengalihkan perhatian terhadap masalah akademik yang sedang dihadapi.   | Salah satu cara untuk menenangkan diri dari masalah akademik yaitu mendengarkan musik (dalam Faus <i>et al</i> , 2019).  |
| Media yang sudah digunakan untuk menyebarkan daftar rekomendasi musik hanya berupa video <i>blog</i> dan media sosial.  | Terdapat peluang untuk membuat media digital daftar rekomendasi musik berbasis <i>web</i> .  |
| Emosi yang tersirat dalam musik tidak dapat ditebak begitu saja, sehingga <i>young adults</i> sering mengganti musik dengan cepat karena tidak sesuai dengan yang dibutuhkan. | Daftar rekomendasi musik berbasis <i>web</i> akan dikelompokkan dalam 4 (empat) kategori <i>mood</i> , dikarenakan lebih efisien membantu <i>young adults</i> mendapatkan musik yang dibutuhkan (Shaleha, 2019). |

**2. Define**

Pada tahap *define* dalam perancangan ini akan disimpulkan data yang diperoleh dari tahap *emphatize* mengenai penyebab permasalahan emosional yang dialami narasumber, yang disebutkan sebagai berikut.

- a. Tugas perkuliahan yang menumpuk
- b. Cemas dengan hasil ujian
- c. *Deadline* tugas yang berdekatan

Di tahap ini juga akan ditentukan konsep desain melalui data dari penyebaran kuesioner *online* di tahap sebelumnya. Berikut ini adalah konsep yang dibuat berdasarkan hasil kuesioner *online* yang telah dilakukan.

1. Warna

Pemilihan warna untuk desain *prototype website* ini menggunakan primer merah dan hitam, serta warna sekunder merah muda dan coklat.



**Gambar 1.** Warna pada *prototype website* (Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Warna dominasi dalam rancangan yaitu 70% warna putih sebagai *background*. Warna merah muda 15% menjadi warna identitas, dan 5% warna merah, cokelat, hitam digunakan sebagai warna aksen.

## 2. Tipografi

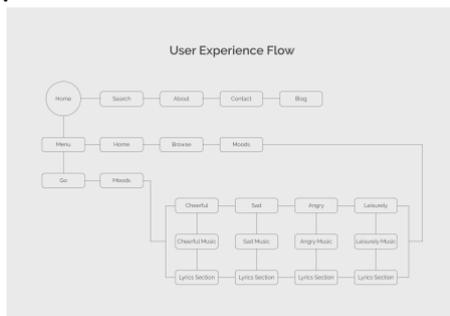
Tipografi yang digunakan untuk *prototype* ini adalah *family font* dari “Raleway” dan “Roboto”. Menggunakan tipografi jenis *sans serif* ini dikarenakan mudah untuk dibaca dan memiliki kesan modern.

## 3. Gaya Desain

Gaya desain dan ilustrasi menggunakan *flat design*, yang akan dipadukan dengan elemen lain sehingga dapat menerapkan *clean design*, yang dapat menimbulkan kesan simpel, menarik, dan struktur informasi jelas. Lalu, terdapat gaya *icon garis* tanpa *blocking* warna.

## 4. User Experience Flow

Alur UX ini adalah aktivitas yang dilakukan calon pengguna dalam menggunakan *prototype website*.



**Gambar 2.** Alur UX pada *website* (Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Tahap pertama dalam *website*, calon pengguna akan langsung dihadapkan pada *Homepage*. Di laman awal ini calon pengguna akan diarahkan untuk menekan tombol “Go” yang telah disediakan. Namun, sebelum itu calon pengguna juga dapat menekan tombol *icon menu*, *icon search* di sebelah kiri, serta *about*, *contact*, dan *blog* di sebelah kanan. Apabila calon pengguna menekan tombol *icon menu* maka akan dihadapkan oleh pilihan lain di dalamnya, sedangkan untuk *icon search*, calon pengguna akan dialihkan ke laman lain. Dan untuk ketiga

tombol di kanan, calon pengguna akan dialihkan ke laman masing-masing sesuai dengan tombol tersebut.

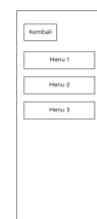
Jika calon pengguna terlebih dahulu memilih tombol “Go”, laman akan berganti ke laman khusus *moods* dengan 4 (empat) pilihan *mood*. Lalu calon pengguna bisa memilih beberapa jumlah musik yang telah disediakan. Dan jika calon pengguna tertarik dengan salah satu musik dan menekannya, calon pengguna akan mendapati informasi lain yang akan disediakan dalam *lyrics section*.

## 3. Ideate

Setelah diketahui solusi untuk kebutuhan *young adults* dari tahapan sebelumnya, selanjutnya dapat dilakukan ke tahap *ideate* dengan mengumpulkan dan merangkai data dari tahapan sebelumnya untuk menghasilkan ide yang bisa membantu calon pengguna. Akan dirumuskan konten-konten yang akan ditampilkan dalam desain *prototype website* berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Berikut adalah ide-ide yang didapatkan.



**Gambar 3.** Layout *homepage* (Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 4.** Sketsa *Main Menu* (Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



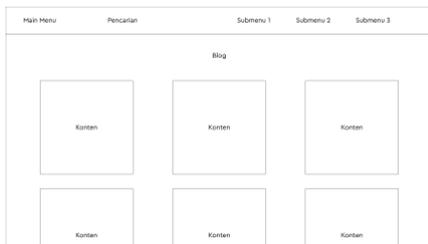
**Gambar 5.** Sketsa *laman about*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



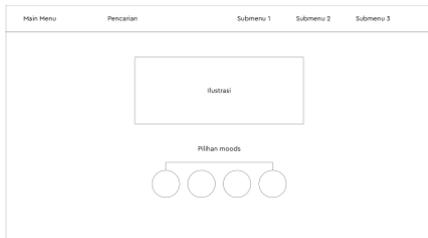
**Gambar 6.** Sketsa *laman search*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



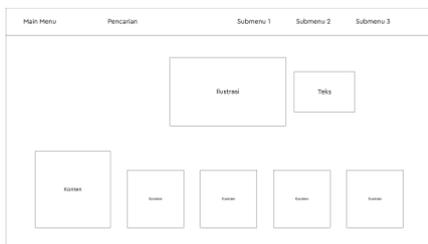
**Gambar 7.** Sketsa *laman contact*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



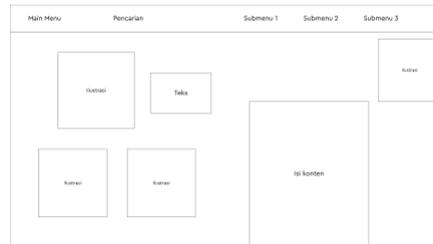
**Gambar 8.** Sketsa *laman blog*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 9.** Sketsa *laman moods*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 10.** Sketsa *laman musik moods*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 11.** Sketsa *laman lirik*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

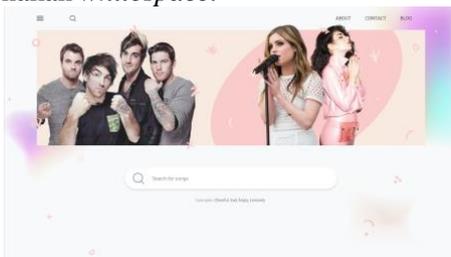
#### 4. *Prototype*

Setelah dilakukan proses validasi, pada tahapan keempat ini yaitu proses desain *prototype website* menggunakan *software design tool "Adobe XD"*. Tampilan laman beranda atau *home* yang diisi dari bagian kiri ke kanan yaitu *icon menu* untuk membuka pilihan lain, selanjutnya tombol *search* untuk mencari *moods* atau musik yang dibutuhkan, tombol laman *about* yang ketika diklik akan muncul laman yang berisi informasi mengenai *web* yang calon pengguna kunjungi, laman *contact* yang berisi informasi untuk menghubungi pemilik *web*, dan laman *blog* yang akan menampilkan beberapa informasi berupa *blog* mengenai musik dalam *moods* yang sedang hits. Setiap *blog* terdapat tombol *read more* yang akan menuju *tab* yang berisi informasi pemberitahuan jika ada musik baru yang telah dikategorikan ke dalam *section moods*. *Website* mengembangkan warna dasar yaitu merah dan merah muda karena akan membawa kesan gairah dan nuansa kelembutan. Akan diterapkan *clean design* pada *website* sehingga dapat membuat mata calon pengguna menjadi nyaman saat mengunjungi dan membaca konten yang disediakan. Kemudian untuk *background* terdapat beberapa *gradient mesh* yang berbentuk seperti awan yang berguna sebagai elemen tambahan. *Gradient mesh* ini dapat berganti posisi apabila calon pengguna mengklik tombol-tombol dalam *website*. Selain itu, warna *gradient mesh* dalam setiap laman *mood* akan berbeda untuk menyesuaikan warna yang identik dengan keempat *mood* yang disediakan.



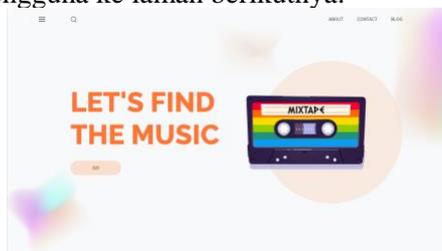
**Gambar 12. Icon Menu**  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Pada gambar 12, *prototype icon menu* menampilkan beberapa fitur pilihan *menu* yaitu *Back button* untuk menutup kembali *icon menu*, *Home* yang akan menuju ke laman utama *website*, *Browse* yang menuju ke laman *search* untuk mencari sesuatu, dan *Moods* yang mengarah langsung ke laman yang berisikan 4 (empat) jenis *mood* sesuai kebutuhan *young adults*. Kemudian berikut di bawah adalah *icon search* yang akan mengarahkan calon pengguna ke laman *browse* yang memiliki kegunaan untuk mencari musik dan *moods* sesuai seperti sugesti item yang terletak di bawah kolom, supaya menjadi *shortcut* praktis bagi calon pengguna. Di laman ini menampilkan sebuah banner di bagian atas kolom *search* sehingga tidak terlalu banyak menggunakan *whitespace*.

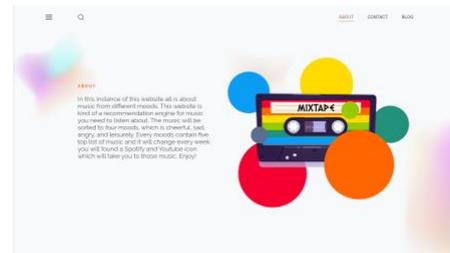


**Gambar 13. Icon Search**  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

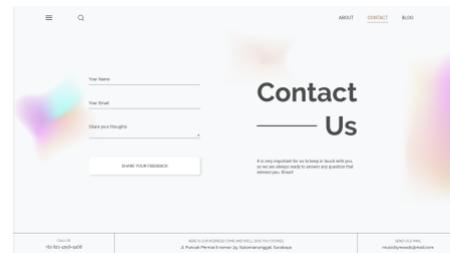
Tampilan pada *home* ini diawali dengan sebuah ilustrasi *vector mixtape* dan kalimat warna merah yang bertuliskan *Let's Find The Music* dengan bagian bawah terdapat tombol “Go” yang apabila diklik akan mengalihkan calon pengguna ke laman berikutnya.



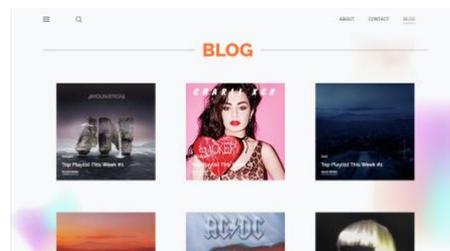
**Gambar 14. Laman Home**  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 15. Laman About**  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 16. Laman Contact**  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 17. Laman Blog**  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Selanjutnya laman yang akan muncul setelah mengklik tombol “Go” adalah laman *moods*. *Section* laman *moods* ini menampilkan sejumlah 4 (empat) tombol *mood* yang terdiri dari *mood* ceria/*cheerful*, sedih/*sad*, marah/*angry*, dan santai/*leisurely*. Setiap tombol dapat diklik dan nantinya akan mengarah ke *section* musik-musik yang telah dikelompokkan sesuai dengan *moods* yang disebutkan.

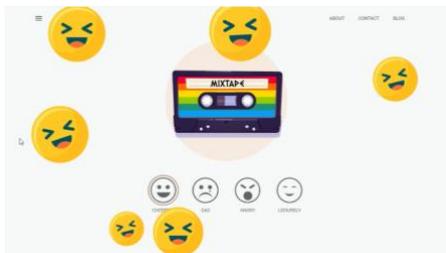


**Gambar 18. Laman Moods**  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Dari empat pilihan *mood* yang ditampilkan, *cheerful*/ceria mood yang akan diklik terlebih dahulu mengingat pilihan ini ada di urutan pertama.

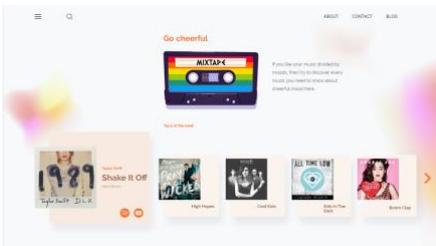


**Gambar 19.** *Mood Cheerful* setelah ditekan  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 20.** *Reaction Mood Cheerful*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Terlihat di gambar 19, akan muncul *line* lingkaran berwarna coklat yang mengelilingi *emoticon* apabila calon pengguna menekannya. Hal ini menunjukkan bahwa calon pengguna berhasil mengklik *mood* tersebut, dan nantinya akan muncul *reaction* beberapa *emoticon* berwarna yang saling berpindah tempat sebagai *reaction* setiap *mood* yang dipilih, yang selanjutnya akan berpindah ke laman kumpulan *top 5 of the week*.



**Gambar 21.** Laman musik *Mood Cheerful*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Setelah *reaction emoticon mood cheerful* diklik, akan muncul laman baru yang berisikan kumpulan musik pilihan sesuai dengan *mood* yang dipilih. Terdapat slogan dari *mood* ini yang berbunyi “Go Cheerful” yang diikuti oleh

ilustrasi *mixtape* dengan sedikit penjelasan di samping kanannya.

Setiap musik diberikan *background* berwarna merah muda cerah untuk yang berukuran kecil dan merah muda tua untuk yang berukuran besar. Pilihan musik berukuran kecil yang hanya berisikan informasi berupa judul lagu saja ketika diklik akan membesar dan *background*-nya berubah warna menjadi merah muda tua disertai dengan informasi yang bertambah pula, yakni muncul musisi dan album dari musik tersebut. Selain itu juga muncul *icon* Spotify dan Youtube yang setelah diklik akan muncul *tab* baru dengan alamat *url* yang akan mengalihkan calon pengguna ke musik tersebut sesuai dengan *icon* yang dipilihnya.

Pilihan musik berukuran kecil tersebut dapat diklik secara berurutan dengan menggunakan *next button* di sebelah kanan dan kiri sehingga dapat bergeser dan muncul tambahan informasi. Selain itu, pilihan musik yang menjadi besar di sebelah kiri juga dapat diklik. Setelah salah satu dari pilihan musik diklik, akan menampilkan informasi tambahan yang terdiri dari gambar dari musisi, lirik yang bisa di *scroll* dari masing-masing musik. Jika calon pengguna ingin kembali ke laman yang menampilkan *top 5 of the week*, maka calon pengguna hanya perlu menekan kembali *background* merah muda dengan gambar album dari musik tersebut. Selain itu, jika calon pengguna ingin langsung berganti ke musik selanjutnya tanpa perlu kembali ke laman *top 5 of the week*, telah disediakan *next button* yang lebih praktis.



**Gambar 22.** Laman *section* musisi dan lirik  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Setelah *mood cheerful*, selanjutnya adalah *mood sad* yang berisikan musik dengan alunan dan lirik yang dapat membuat seseorang ikut merasakan emosi yang tersirat di dalamnya. Terdapat slogan dari *mood* ini yang berbunyi

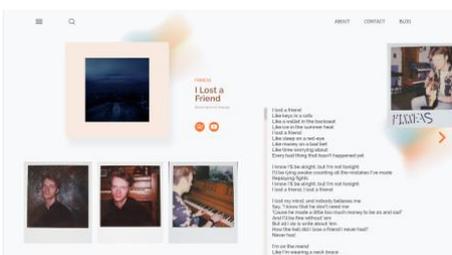
“Let’s feel it” dengan alur kerjanya tetap sama seperti *mood cheerful*.



**Gambar 23.** Reaction Mood Sad  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

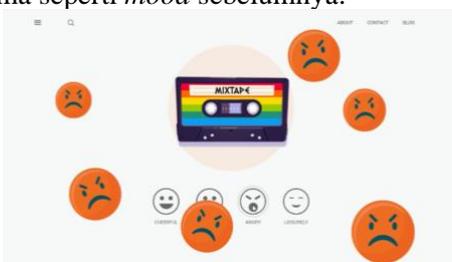


**Gambar 24.** Laman musik Mood Sad  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

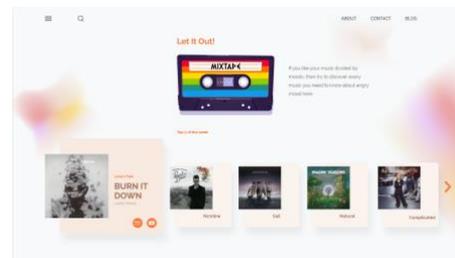


**Gambar 25.** Laman section musisi dan lirik  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

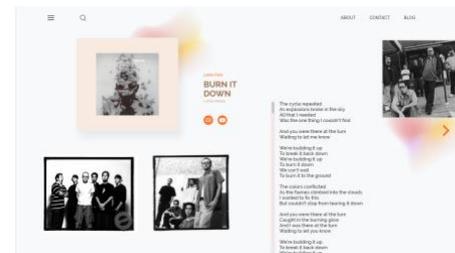
Dilanjut dengan *mood angry*, terdiri dari musik yang dapat membuat seseorang melampiaskan perasaan kesalnya. Terdapat slogan dari yang berbunyi “Let it out!”. Dan yang terakhir yaitu *mood leisurely*, berisi musik dengan alunan yang santai. Slogannya yaitu “Time to relax, fellas!”. Dan untuk alur kerjanya tetap sama seperti *mood* sebelumnya.



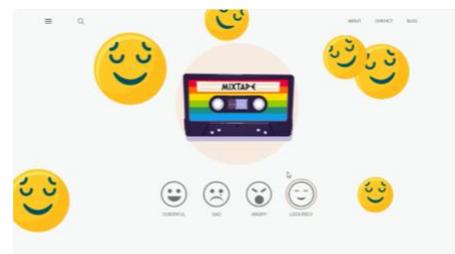
**Gambar 26.** Reaction Mood Angry  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



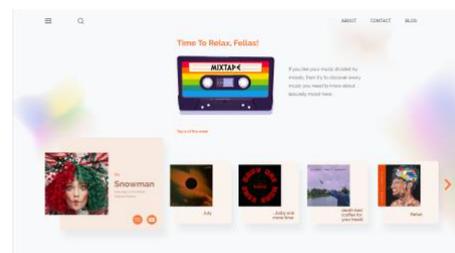
**Gambar 27.** Laman musik Mood Angry  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



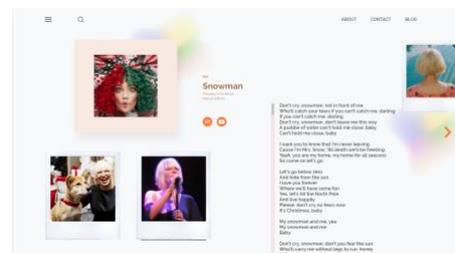
**Gambar 28.** Laman section musisi dan lirik  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 29.** Reaction Mood Leisurely  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



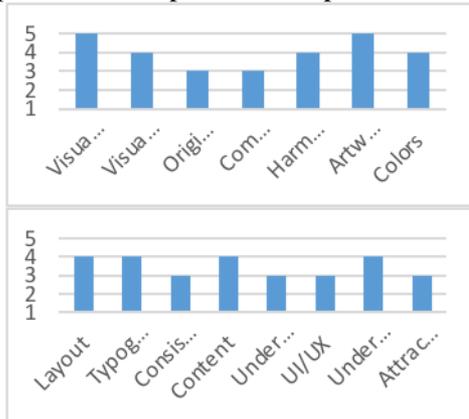
**Gambar 30.** Laman musik Mood Leisurely  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)



**Gambar 31.** Laman section musisi dan lirik  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

## 5. Test

Sebelum menampilkan hasil *final* desain, telah dilakukan proses validasi pada produk yang dihasilkan melalui tahap sebelumnya. Uji coba dilakukan dengan melakukan dua tahap, yakni *user testing digital prototyping* dan kuesioner. Kedua tahap tersebut dilakukan pada tanggal 10 Mei 2021 oleh validator Benarivo Triadi Putra dengan beberapa masukan revisi. Dari tahapan-tahapan tersebut diperoleh skor penilaian berikut.



**Gambar 32.** *Graphic Test*  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Selanjutnya tahap terakhir dari pendekatan *design thinking* berikut dilakukan uji coba pada produk *final* yang sudah direvisi. Uji coba dilakukan dengan melakukan dua tahap seperti proses validasi dengan tujuan mendapatkan *feedback* dari responden usia 18-25 tahun. Berikut ini adalah hasil kuesioner yang telah disebarakan.

| No. | Pertanyaan                                    | Skala |    |    |   |    |
|-----|---|-------|----|----|---|----|
|     |   | STS   | TS | CS | S | SS |
| 1   | Website mudah dikenali                        |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 2   | Prototype mudah digunakan                     |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 3   | Fitur berjalan dengan semestinya              |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 4   | Prototype dapat dipahami dengan cepat         |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 5   | Tidak ada hambatan saat menggunakan prototype |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 6   | Tipografi jelas dan mudah dibaca              |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 7   | Icon mudah dipahami                           |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 8   | Pemilihan warna yang nyaman dilihat           |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 9   | Ilustrasi dan gambar yang digunakan menarik   |       |    | ■  | ■ | ■  |
| 10  | Isi konten sesuai dan mudah di-mengerti       |       |    | ■  | ■ | ■  |

**Gambar 33.** Hasil kuesioner  
(Sumber: Dok. Alaidah, 2021)

Berdasarkan hasil grafik validasi maka dapat dilakukan perincian hasil dari penilaian produk yang telah dilakukan dengan memperhatikan interpretasi interval skor validasi. Jumlah yang dapat diperoleh dari grafik validasi adalah 56. Dengan begitu dapat dilakukan penghitungan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$K = \frac{56}{5 \times 15 \times 1} \times 100\% = 74,6\%$$

Persentase penilaian yang diperoleh dari penghitungan tersebut adalah 74,6%. Menurut tabel kriteria interpretasi skor validasi, persentase penilaian berada pada interval skor 60% - 79,99%. Sedangkan hasil penilaian kuesioner dari responden dapat dilihat pada gambar 33, 12 dari 15 responden menyatakan *prototype* ini sangat layak, dan 10 dari 15 responden menyatakan isi dari *prototype* ini sesuai dengan tujuan dari hasil perancangan. Sehingga hasil penilaian-penilaian tersebut dapat dinyatakan memiliki kategori kuat dan dapat dilanjutkan serta dikembangkan menjadi *live website*.

### SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ini menggunakan pendekatan *design thinking* sehingga memudahkan dalam melakukan keputusan dari sudut pandang desainer untuk dapat menghasilkan sebuah inovasi dan solusi yang bisa memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, *prototype website* rekomendasi musik ini bisa dikembangkan lebih lanjut menjadi *live website* yang bertujuan untuk dijadikan sebagai wadah alternatif berisi daftar rekomendasi musik sesuai *mood* untuk *young adults* dalam mengatasi permasalahan emosional di bidang akademik.

Seperti yang diketahui sebelumnya bahwa hasil *final* dari perancangan ini berupa *prototype* sehingga masih belum bisa digunakan dan disebarluaskan kepada masyarakat. Saran yang dapat digunakan dari perancangan ini sebagai acuan untuk perancangan selanjutnya, adalah melanjutkan *Prototype Website* Rekomendasi Musik Berdasarkan *Mood* ini ke tahap *real Implementasi Coding*. Selain itu perancangan ini juga dapat dilakukan menggunakan metode

penelitian lain diantaranya yaitu UCD (*User Centered Design*).

## REFERENSI

- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh musik dalam meningkatkan mood booster mahasiswa. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 1 (2), 109–115.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Faus, S., Matas, A., & Elósegui, E. (2019). Music and regaining calm when faced with academic stress. *Cogent Arts & Humanities*, 6(1), 1634334.
- Harsemadi, I. G. (2016). Rekayasa Sistem Pengelompokan Suasana Hati Terhadap Musik Menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbor. *Jurnal Eksplorasi Informatika*, 5(2), 166-176.
- Helsing, M., Västfjäll, D., Bjälkebring, P., Juslin, P., & Hartig, T. (2016). An experimental field study of the effects of listening to self-selected music on emotions, stress, and cortisol levels. *Music and Medicine*, 8(4), 187-198.
- Indria, I., Siregar, J., & Herawaty, Y. (2019). Hubungan Antara Kesabaran Dengan Stres Akademik Pada Mahasiswa Di Pekanbaru. *AN-NAFS*, 13(01), 21-34.
- Izzah, L. I. (2020). Pengaruh Mendengarkan Musik terhadap Mood Belajar pada Mahasiswa Manajemen Dakwah UIN Suska Riau. *Nathiqiyah*, 3(1).
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>.
- Kholidah, E. N., & Alsa, A. (2012). Berpikir positif untuk menurunkan stres psikologis. *Jurnal psikologi*, 39(1), 67-75.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51-66.
- Nevid, J. S., Rathus, S. A., & Greene, B. A. (2013). *Abnormal psychology in a changing world*. Pearson.
- Nugraha, R., & Setiawan, E. B. (2016). Pembangunan Perangkat Lunak TrackL Music Sharing Pada Platform Android. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2(2), 14-21.
- Reni, I. K. (2020). *Pengaruh Terapi Musik Klasik Mozart Terhadap Penurunan Tekanan Darah Dan Frekuensi Denyut Jantung Pasien Pre Operasi Dengan Literature Review* (Doctoral dissertation, Poltekkes Tanjungkarang).
- Rosanty, R. (2014). Pengaruh musik mozart dalam mengurangi stres pada mahasiswa yang sedang skripsi. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 3(2), 24817.
- Shaleha, R. R. A. (2019). Do re mi: Psikologi, musik, dan budaya. *Buletin Psikologi*, 27(1), 43-51.
- Yuliansyah, H., & Nurrahmah, B. (2019). Perancangan Website Sebagai Media Pengarsipan Musik Disko Klasik. *Jurnal Komunikasi & Desain Visual*, 1(1), 92-101.
- Wiweka, K., Wachyuni, S. S., Rini, N. A., Adnyana, I. N., & Adnyana, P. P. (2019). Perilaku berwisata Wisatawan Generasi Milenial di Jakarta Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 4(3), 313-334.