

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan *Website* sebagai Media Penyebaran Informasi

Menurut Coates & Ellison pada buku *An Introduction to Information Design* (2014), Media informasi merupakan sebuah sarana untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerimanya (h.10). Media informasi telah ada sejak dahulu dalam bentuk fisik, seperti buku, majalah, dan surat kabar. Seiring dengan perkembangan teknologi, Media informasi semakin berkembang (h.11). Hal ini memungkinkan penyebaran informasi dengan jangkauan yang luas hingga mendunia (Coates, Ellison. 2014, h.10-11).

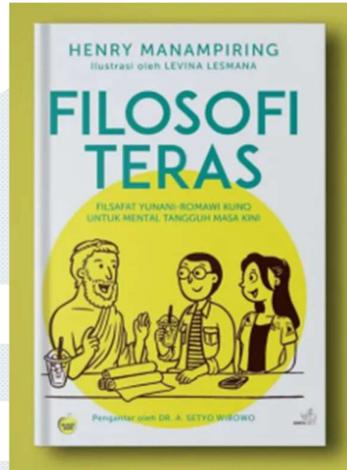
Seiring berkembangnya zaman, Media penyampaian informasi ikut serta berkembang secara bertahap. Media informasi mulai beralih dari media cetak ke media digital. Penyebaran informasi pada media digital dilakukan dalam bentuk berita dan hiburan pada televisi, radio dan internet (Asari, dkk. 2023, h.1-2).

Menurut Indarti, Prayitno, dan Tarmoko pada buku *Modul Guru Pembelajar: Pemanfaatan Internet Untuk Pembelajaran (Dasar)* (2015), Internet merupakan sebuah sarana publik global dari media digital yang menyediakan aplikasi untuk informasi dan dapat menjadi sumber pembelajaran (h.3). Salah satu aplikasi yang ada pada Internet merupakan layanan situs informasi atau *website* (h.32) (Indarti, Prayitno, Tarmoko. 2015, h.1, 32). Oleh karena itu, pemilihan *website* sebagai media penyebaran informasi mengenai bahan-bahan obat herbal Cina dikarenakan *website* merupakan bagian dari internet dan jangkauannya yang luas serta kemudahan akses untuk penerimanya.

Media informasi merupakan sebuah komunikasi yang dilakukan melalui media massa dan ditujukan kepada banyak orang dengan jangkauan publik yang luas (Abdullah, 2013, h.1). Menurut Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, dan Sayidiman, Media informasi dibagi menjadi empat macam media (Pagarra, dkk, 2022, h.26). berikut merupakan jenis-jenis media informasi:

1. Media Visual

Media Visual merupakan media yang menyampaikan informasi dengan menggunakan indra pengelihat. Contohnya seperti media cetak (buku, peta, dan lain sebagainya).



Gambar 2.1 Media Visual

Sumber: <https://www.rukita.co/stories/rekomendasi-contoh-buku-non-fiksi>

2. Media Audio

Media Audio merupakan media yang menyampaikan informasi dengan menggunakan indra pendengaran. Contohnya seperti radio, *podcast*, musik, dan lain sebagainya.



Gambar 2.2 Media Audio

Sumber: <https://lnk.ink/Rbkbm>

3. Media Audio Visual

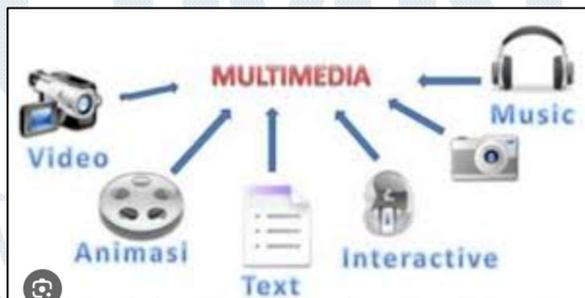
Media Audio Visual merupakan media yang menyampaikan informasi dengan menggunakan indra pengelihatan dan pendengaran. Contohnya seperti film, program tv, video, dan lain sebagainya.



Gambar 2.3 Media Audio Visual
Sumber: <https://Ink.ink/tKk7M>

4. Multimedia

Multimedia merupakan media yang menyampaikan informasi dengan menggunakan beberapa jenis indra, media dan peralatan yang dilakukan secara terintegrasi pada suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Contohnya adalah multimedia interaktif seperti aplikasi, *game*, *website*, dan lain sebagainya (Manurung, 2020, h.3).



Gambar 2.4 Multimedia

Sumber: <https://lancangkuning.com/post/15853/etimologi-multimedia.html>

Media informasi memiliki empat tipe pendekatan komunikasi yaitu pendekatan fungsionalis, interpretif, radikal humanis dan radikal struktualis. Pada pendekatan fungsionalis penyampaian informasi dilakukan menuju pada segi

objektif terstruktur. Yang kedua, pada pendekatan interpretif penyampaian informasi dilakukan menuju pada segi subjektif. Ketiga, Pada pendekatan radikal humanis penyampaian informasi dilakukan menuju pada segi subjektif radikal. Dan pendekatan terakhir, yaitu radikal struktural penyampaian informasi dilakukan menuju pada segi objektif radikal (Suparno, Muktiyo, Susilastuti, 2016, h.28).

Pada buku *Komunikasi Massa* karya Hadi, Wahjudianata, dan Indrayani, menurut Charles Wright (1986), Berikut merupakan empat fungsi dari media informasi (Hadi, Wahjudianata, Indrayani, 2021, h.99-100).

1. Pengawasan (*Surveillance*)

Media informasi sebagai pengawasan berfungsi menjadi sumber informasi pemberitahuan penting seperti politik dan bencana alam, menjadi pengawasan pengakuan status individu, dan menjadi pengaturan agenda publik mengenai informasi yang tersebar di Masyarakat.

2. Korelasi (*Correlation*)

Media informasi dapat membantu pembacanya untuk mengetahui informasi yang terjadi. Membantu penerima informasi dapat menentukan informasi yang berpautan dengan pesan pengawasan yang mereka butuhkan.

3. Sosialisasi (*Socialization*)

Media informasi dapat membudidayakan informasi mengenai kemasyarakatan seperti warisan tradisi dan budaya untuk generasi kepada generasi selanjutnya

4. Hiburan (*Entertainment*)

Media informasi dapat menjadi saluran hiburan, memberikan distraksi fokus dan pembebasan untuk penerimanya.

Website merupakan media informasi multimedia. Dalam membuat *website* ensiklopedia pendekatan fungsionalis akan dilakukan untuk memperjelas informasi secara terstruktur dan efisien mengenai bahan-bahan obat herbal Cina.

Fungsi dari pembuatan *website* ensiklopedia adalah sebagai sosialisasi tradisi yaitu obat Tradisional Cina.

2.1.1. Website

Pada buku *Teknologi Internet: Dasar Internet, Internet of Things (IoT) dan Bahasa HTML* (2021) karya Rusito. *World Wide Web (WWW)* atau yang biasa dikenal sebagai *website* merupakan salah satu aplikasi atau fitur yang disediakan oleh Internet. Sebagai aplikasi dari Internet, *website* merupakan media menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, teks, video, suara, dan lainnya (Rusito, 2021, h.5)

Menurut Abdulloh dalam buku *Tujuh Materi Pemrograman Web Untuk Pemula* (2022), dikatakan bahwa *website* dibagi menjadi tiga kategori yaitu (Abdulloh, 2022, h. 2-3):

1. Website Statis

Website statis merupakan *website* yang jarang bahkan tidak pernah diperbaharui kontennya oleh pemilik *web*. Contoh dari *website* statis adalah *website* profil perusahaan.



Gambar 2.5 Website Statis

Sumber: <https://badoystudio.com/contoh-website-perusahaan/>

2. Website Dinamis

Website dinamis merupakan *website* yang sering bahkan selalu diperbaharui kontennya oleh pemilik *web*. Contoh dari *website* dinamis adalah *website* artikel atau berita.

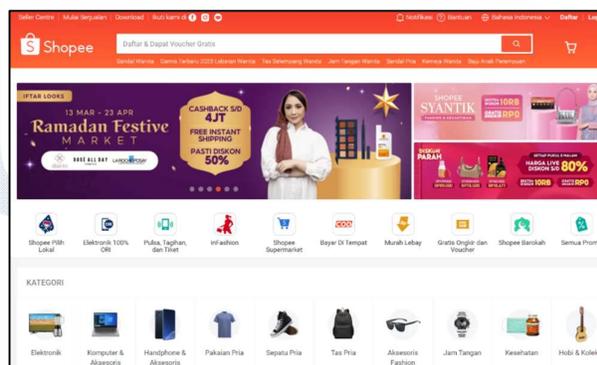


Gambar 2.6 Website Dinamis

Sumber: <https://www.zarla.com/id/panduan/contoh-website-berita>

3. Website Interaktif

Website interaktif merupakan *website* yang sering bahkan selalu diperbaharui kontennya oleh pemilik *web* dan pengguna *web*. Pada dasarnya *website* interaktif merupakan bagian dari *website* dinamis. Contoh dari *website* interaktif adalah *social media* dan *e-commerce*.



Gambar 2.7 Website Interaktif

Sumber: <https://www.jagoanhosting.com/blog/contoh-website-e-commerce/>

Ensiklopedia bahan obat herbal Cina dibuat dalam bentuk *website* dikarenakan *website* merupakan salah satu aplikasi berbasis internet. Internet sendiri merupakan media yang mudah diakses dan banyak digunakan oleh

masyarakat. *Website* ensiklopedia termasuk dalam kategori *website* statis, hal ini dikarenakan ensiklopedia merupakan *website* dengan informasi mutlak.

2.1.2 Prinsip Desain dalam Perancangan *Website*

Berdasarkan buku *Dasar-dasar Desain Grafis: Teori dan Panduan Dasar bagi Pemula* (2024), prinsip desain yang diperlukan dalam pembuatan *website* ensiklopedia bahan-bahan obat herbal Cina adalah sebagai berikut (Harsari, dkk, 2024, h.17-25).

1. Hirarki (*Hierarchy*)

Hirarki adalah penataan besar kecil konten dalam desain grafis. Dalam pembuatan *website* diperlukan hirarki sebagai navigasi konten atau informasi mengenai bahan-bahan obat herbal Cina.



Gambar 2.8 *Hierarchy*
Sumber: Harsari, dkk (2024)

2. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah penataan titik fokus konten dengan menggunakan skala, bentuk, warna, dan penempatan dalam desain grafis. Dalam pembuatan *website* diperlukan penekanan sebagai penentuan prioritas konten pada *website*.



Gambar 2.9 *Emphasis*
Sumber: Harsari, dkk (2024)

3. Pengulangan (*Repetition*)

Pengulangan adalah menggunakan elemen yang sama berulang kali untuk menciptakan desain yang konsisten. Dalam pembuatan *website* diperlukan desain yang konsisten untuk keharmonisan desain.



Gambar 2.10 *Repetition*
Sumber: Harsari, dkk (2024)

Pada buku *Principles of Web Design* (2009) karya Sklar, untuk membuat *website* yang baik terdapat lima prinsip yang harus diterapkan dalam pembuatan desain *website* (Sklar, 2009, h.31-57).

1. Desain untuk Media Komputer

Dalam mendesain tampilan *website*, diperlukan untuk mempertimbangkan pembuatan desain yang sesuai dengan kemampuan platform media. Desain *website* dibuat *portable* dan mudah untuk diakses oleh semua tipe media digital.

2. Membuat Desain Terpadu

Website harus memiliki desain tema dan struktur yang konsisten. Pemilihan warna, *font*, grafik dan *layout* disesuaikan dengan konten *website*.

3. Desain untuk Pengguna

Dalam mendesain tampilan *website*, diperlukan untuk mempertimbangkan target pengguna *website*. Desain pada *website* dibuat sesuai dengan ekpektasi pengguna *website*.

4. Desain untuk Aksesibilitas

Dalam mendesain tampilan *website*, diperlukan untuk mempertimbangkan kenyamanan berbagai macam pengguna *website* (fisik, indra, dan disabilitas kognitif) dalam mengakses *website*.

5. Desain untuk Layar

Dalam mendesain tampilan *website*, diperlukan untuk mempertimbangkan bentuk dari layar media digital. Menyesuaikan ukuran *font*, *layout* dan elemen *website* lain agar memudahkan dan memberi rasa nyaman kepada pengguna dalam menggunakan *website*.

Penerapan prinsip desain dalam pengembangan *website* ensiklopedia menjadi hal yang esensial. Saat merancang *website*, desainer perlu mempertimbangkan berbagai macam aspek untuk memastikan kenyamanan pengguna *website*. Ensiklopedia merupakan salah satu *website* formal yang menyajikan informasi dasar suatu topik. Oleh karena itu, desain dari *website* harus konsisten sebagai navigasi yang efektif bagi pengguna.

2.1.3 Proses UI/UX dalam Perancangan Website

Menurut Shneiderman dan Plaisant pada buku *Designing The User interface*, terdapat enam prinsip dalam mendesain *user interface (UI)* (Shneiderman, Plaisant, 2005 h.66-82).

1. Menentukan Tingkat keterampilan pengguna

Pengguna memiliki Tingkat keterampilan yang berbeda-beda. Untuk membuat *UI* yang baik diperlukan untuk mengetahui dan menyesuaikan desain dari *UI* dengan keterbatasan keterampilan dari target pengguna desain.

2. Mengidentifikasi Konten

Mengutamakan konten utama dan membuang konten yang tidak terlalu diperlukan sebelum memulai mendesain. Memiliki terlalu banyak konten yang tidak penting akan menyebabkan kekacauan pada *User interface (UI)*.

3. Memilih gaya interaksi

Menentukan gaya interaksi dasar sesuai dengan target pengguna. Terdapat berbagai macam interaksi, akan tetapi untuk membuat *website* ensiklopedia interaksi dasar yang diperlukan adalah *Menu Selection*. *Menu selection* memberikan pengguna kebebasan untuk mengamati konten dengan cara memberikan daftar informasi pada pengguna.

4. Menggunakan delapan *golden rules* dari *interface design*

Delapan *golden rules* dalam *interface design* adalah selalu konsisten, memberi pengguna kebebasan, menerima *feedback*, memberikan umpan balik informatif, memberikan konklusi pada konten, mencengah kesalahan system, memberikan pengembalian tindakan pada pengguna, mendukung tempat *control internal*, dan mengurangi beban memori jangka pendek pengguna.

5. Mencengah Kesalahan Sistem

Mencegah terjadinya kesalahan *system* untuk *User experience (UX)* yang maksimal. Terjadinya kesalahan sistem dapat mengurangi minat pengguna.

6. Mengintegrasikan otomatisasi sekaligus kontrol manusia

Berusaha untuk selalu meningkatkan kualitas *user interface* untuk pengguna. Serta selalu siap siaga untuk membetulkan dan mengoptimalkan sistem.

Dalam Buku *Showcase: UX Design* (2022) karya Ma, Terdapat enam tahap dalam mendesain *User experience* (Ma, 2022, h.18).

1. *Understand*

Pada tahap pertama, desainer perlu mencari tahu dan memahami mengenai pengguna terlebih dahulu.

2. *Research*

Pada tahap kedua, desainer perlu untuk menganalisa pesaing, serta melakukan riset mengenai tren dan peraturan *UX*.

3. *Sketch*

Pada tahap ketiga, desainer perlu mengumpulkan ide dan membuat struktur dari aplikasi, *website*, atau media lain dengan *wireframe*. Serta melakukan evaluasi pada desain.

4. *Design*

Pada tahap keempat, mendesain tampilan aplikasi, *website*, atau media lain, dan membuat *prototype*.

5. *Implementation*

Pada tahap kelima, desainer perlu melakukan uji pada fungsi desain dari aplikasi, *website*, atau media lain yang di desain oleh desainer.

6. *Evaluate*

Pada tahap terakhir mengimplementasikan *feedback* yang diberikan untuk mengembangkan aplikasi, *website*, atau media lain yang di desain oleh desainer.

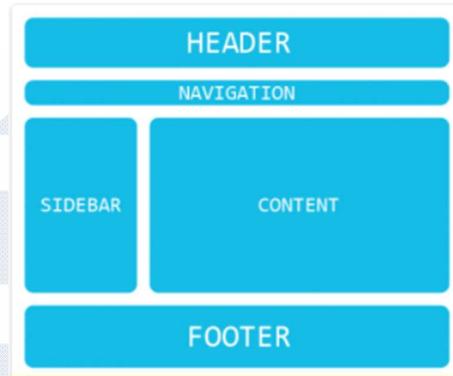
User Interface (UI) dan *User Experience (UX)* merupakan hal esensial dalam merancang *website*. Sebelum mendesain struktur dan desain *web*, diperlukan riset pengguna untuk menyesuaikan desain *website* dengan karakteristik serta kemampuan target pengguna. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman terbaik untuk pengguna dalam mengakses *website* ensiklopedia bahan-bahan obat herbal Cina. Oleh karena itu, penerapan *UI* dan *UX* menjadi suatu kewajiban dalam proses perancangan *website* ini.

2.1.4 Tata Letak (*Layout*) dalam Perancangan *Website*

Menurut Anggarini pada buku *Desain Layout* (2021), dalam menyusun dan mendesain *layout* terdapat empat prinsip yang perlu diterapkan. (Anggarini, 2021 h.11-15).

1. Sequence

Dalam penyusunan *layout* perlu untuk memerhatikan alur baca pengguna. Serta menentukan prioritas konten agar pesan tersampaikan dengan baik.



Gambar 2.11 Sequence

Sumber <https://learning.enggar.net/sketsa-desain-web/>

2. Emphasis

Dalam penyusunan *layout* perlu menekan bagian konten tertentu sebagai navigasi fokus pengguna. *Emphasis* dapat dilakukan dengan memainkan ukuran, warna, posisi, dan *style* yang berbeda.



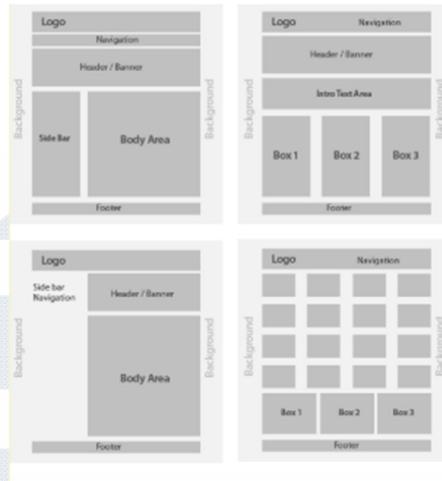
Gambar 2.12 Emphasis

Sumber: <https://indocenter.co.id/tips-hosting/layout-website/>

3. Balance

Dalam *layout* keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu simetris (berukuran sama) dan asimetris (berukuran berbeda). Perlu ada

keseimbangan dalam *layout* agar tampilan terlihat *professional* dan harmonis.

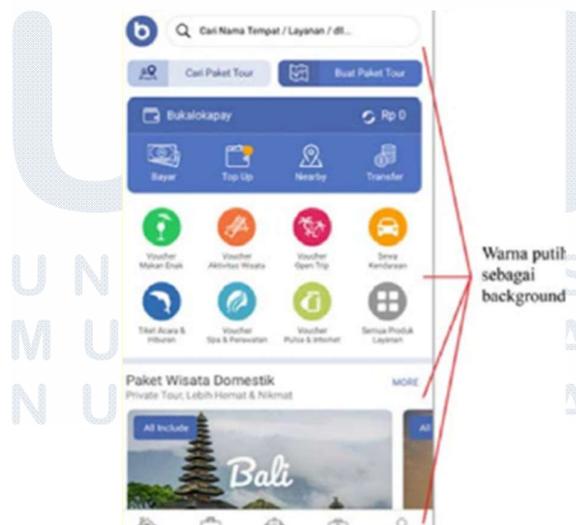


Gambar 2.13 *Balance*

Sumber: <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-layout-website/>

4. *Unity*

Dalam *layout* diperlukan adanya konsistensi sehingga media menjadi satu kesatuan. *Unity* dapat dilakukan dengan memakai warna, *font*, dan konsep yang sama.



Gambar 2.14 *Unity*

Sumber: <https://lnk.ink/HGLVj>

Tata letak memiliki peran penting untuk meningkatkan kenyamanan membaca bagi pengguna. Tata letak yang baik dapat menyampaikan informasi secara efektif. Dalam perancangan *website* ensiklopedia bahan obat herbal Cina, penempatan tata letak menjadi aspek yang krusial sebagai navigasi, titik fokus, dan meningkatkan kenyamanan membaca pengguna.

2.1.5 Panjang baris teks dalam Perancangan *Website*

Pada buku *The Elements of Typographic Style* (1992), Menurut Bringhurst Panjang baris merupakan hal yang penting untuk menjaga ritme membaca (Bringhurst, 1992, h.25-36).

1. Panjang baris ideal
 - a. Satu baris teks dalam tata letak satu kolom direkomendasikan untuk memiliki rata-rata 65 karakter termasuk dengan spasi.
 - b. 45-75 karakter per baris merupakan Panjang baris ideal untuk menjaga ritme membaca.
 - c. Tata letak multi kolom direkomendasikan untuk memiliki Panjang baris 45-60 karakter, demi kejelasan konten.
2. Penyesuaian dalam berbagai format
 - a. Buku cetak: ukuran baris yang tidak berubah untuk kenyamanan membaca.
 - b. *Website*: Direkomendasikan untuk memiliki 50-60 karakter per baris (termasuk spasi) agar mudah untuk dibaca.
 - c. Koran dan Majalah: menggunakan kolom sempit dan Panjang untuk nyaman dibaca.

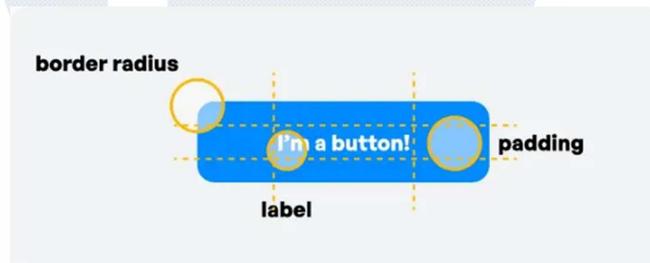
Dalam pembuatan *website*, kenyamanan pengguna dalam membaca informasi merupakan hal yang penting. Panjang baris pada *website* direkomendasikan untuk memiliki 50-60 karakter per baris (termasuk spasi). Hal ini dilakukan untuk mempertahankan ritme pada pengguna agar informasi yang disampaikan jelas dan tidak mengalami kelelahan saat membaca.

2.1.6 Tombol (*Buttons*) dalam Perancangan *Website*

Menurut Kuleszo dalam buku *How to Design Better UI Component*. Diketahui bahwa untuk membuat tombol *UI* diperlukan untuk memperhatikan beberapa hal sebagai berikut (Kuleszo, 2024. h.30-37)

1. *Anatomy of a Buttons*

Pada tombol, *text label* disarankan untuk berukuran 15-19 pixel. Selanjutnya untuk *padding* yang berada di sekeliling text label. *Padding horizontal* dibuat dua kali lebih besar dibandingkan *padding vertical* sekitar 36-60 pixel. Untuk *border radius*, lancip atau tumpul disesuaikan dengan visual yang ingin ditampilkan. Jika *border* berbentuk tumpul berkesan *playful*, mengajak, dan tidak terlalu serius, sedangkan *border* lancip untuk desain yang lebih rumit.

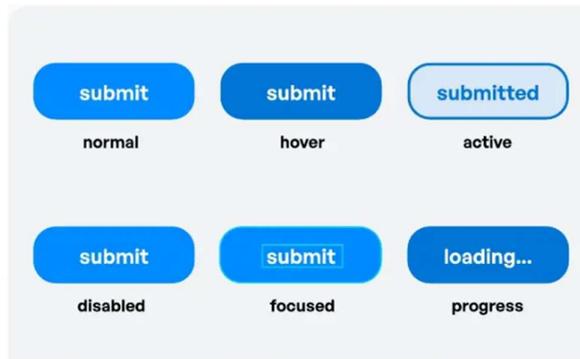


Gambar 2.15 *Anatomy of a Buttons*

Sumber: Kuleszo (2024)

2. *Button's States*

Tombol memerlukan *state* atau keadaan untuk membedakan satu sama lainnya dalam *scenario* penggunaan. Setiap tombol perlu memiliki perbedaan situasi. Akan tetapi tidak mengubahnya secara drastis agar tidak terjadi *visual noise* yang tidak perlu, yang diperlukan dalam tombol adalah kesederhanaan.



Gambar 2.16 *Buttons States*
 Sumber: Kuleszo (2024)

Selain itu terdapat beberapa tips dalam mendesain tombol adalah sebagai berikut:

1. Don't get overly Creative

Tujuan dari tombol adalah untuk di klik, dan desain tombol dari waktu ke waktu memiliki bentuk yang sama. Selain itu pengguna sudah tertanam bagaimana bentuk tombol dari website, aplikasi, atau media interaktif sebelumnya. Tombol perlu terlihat seperti tombol.

2. Style Hierarchy

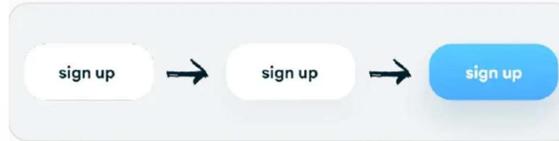
Tombol dibagi menjadi tiga tipe hirarki yaitu: *primary*, *secondary (ghost button)* dan *teritary*. *Primary* mendari *Call to Action (CTA)* utama, *secondary* dengan *emphasis sedang* dan *teritary* untuk *tombol yang tidak terlalu penting*.



Gambar 2.17 *Style Hierarchy*
 Sumber: Kuleszo (2024)

3. Make it Stand Out

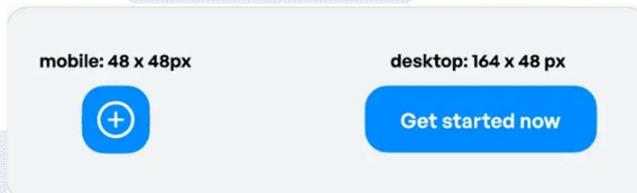
Shadow atau bayangan pada tombol membantu pengguna website untuk mengidentifikasi dan mengetahui bahwa tombol bisa di klik.



Gambar 2.18 *Make it Stand Out*
Sumber: Kuleszo (2024)

4. Size Matters

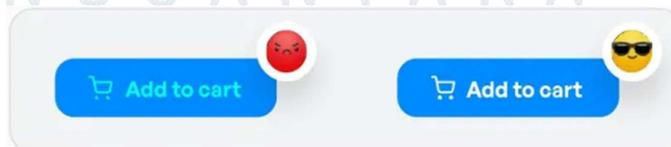
Ukuran tombol sangat berpengaruh. Jika tombol terlalu kecil maka akan sudah untuk di klik, terlalu besar akan mengganggu pengalaman pengguna. Demi menghindari hal ini tombol memiliki standar ukuran yang direkomendasikan, untuk tombol pada mobile disarankan memiliki ukuran 48 x 48 pixel. Sedangkan desktop disarankan dengan ukuran 164 x 48 pixel.



Gambar 2.19 *Size Matters*
Sumber: Kuleszo (2024)

5. Use Enough Contrast

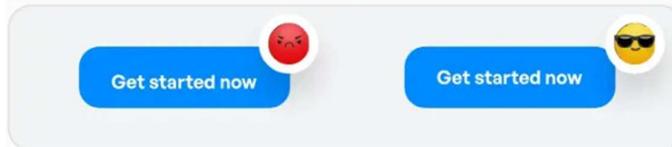
Menggunakan warna yang tepat untuk *label* dari tombol dan juga *font* merupakan hal yang esensial. Warna harus komplementer untuk sesama akan tetapi *text* pada tombol juga harus terlihat.



Gambar 2.20 *Use Enough Contrast*
Sumber: Kuleszo (2024)

6. Buttons Text Alignment

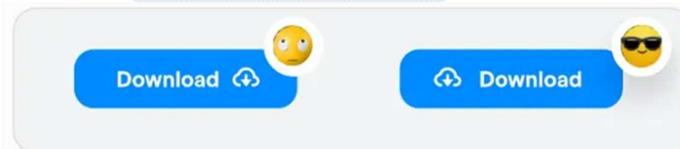
Ukuran dan *font* pada tombol merupakan hal yang penting. Walaupun memiliki ukuran text yang berbeda dan sulit untuk membuat *text* berada pada tengah tombol. *Text* pada tombol perlu selalu berada di rata tengah tombol.



Gambar 2.21 *Button Text Alignment*
Sumber: Kuleszo (2024)

7. Use of Icon

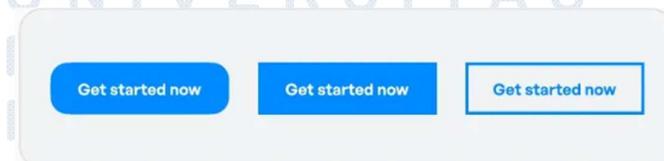
Menggunakan *Icon* pada tombol memberikan isyarat visual fungsi dari tombol. Visual perlu diletakan pada sisi kiri bukan di kanan. hal ini dikarenakan pola baca pengguna yang selalu dimulai dari kiri hingga kanan.



Gambar 2.22 *Use of Icon*
Sumber: Kuleszo (2024)

8. Adjust The Style

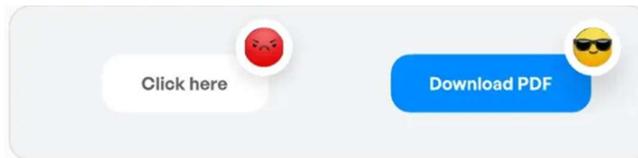
Mainkan dan cari visual atau style hingga menemukan design tombol yang cocok dengan branding yang diinginkan.



Gambar 2.23 *Adjust The Style*
Sumber: Kuleszo (2024)

9. Strong CTA

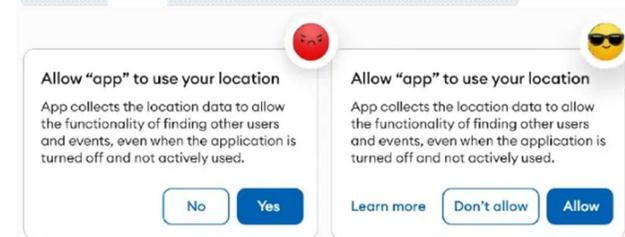
Memberikan *design* dengan *Call to Action (CTA)* yang kuat. Sehingga pengguna tidak perlu menebak fungsi tombol dan mengerti hasil apa yang terjadi setelah mengklik tombol tersebut.



Gambar 2.24 Strong CTA
Sumber: Kuleszo (2024)

10. Proper Naming

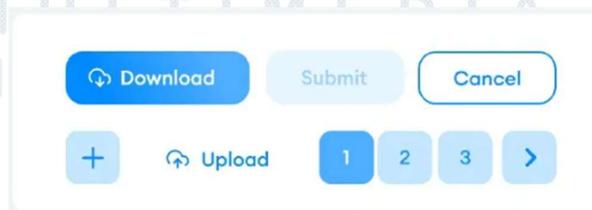
Memberikan pesan yang jelas, dan komunikasi yang langsung pada tombol.



Gambar 2.25 Proper Naming
Sumber: Kuleszo (2024)

11. Consistency

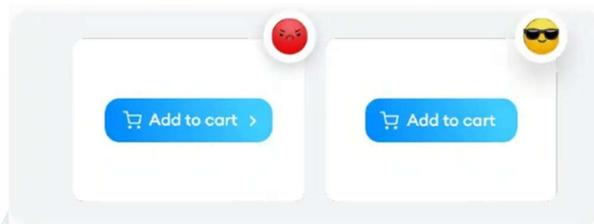
Menurut Jakob Nielsen, konsistensi merupakan salah satu prinsip *usability* yang kuat. Saat membuat tombol, perlu memiliki *pattern* yang sama dimulai dari ukuran, warna, dan bentuk.



Gambar 2.26 Consistency
Sumber: Kuleszo (2024)

12. Don't Overdo it

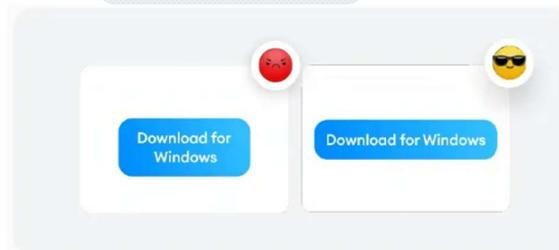
Satu *icon* dalam satu tombol sudah cukup. Jika berlebihan dapat membuat pengguna mudah untuk bingung dan tidak baik dalam pengimplementasikan *UI*.



Gambar 2.27 *Don't Overdo it*
Sumber: Kuleszo (2024)

13. Stick to One Line

Text pada tombol selalu dibuat dengan satu baris saja. Dikarenakan pengguna mudah untuk mengabaikan informasi dan mengalami kesalahan CTA.



Gambar 2.28 *Stick to One Line*
Sumber: Kuleszo (2024)

Dalam perancangan *website*, tombol merupakan salah satu elemen *UI* yang penting untuk pengalaman penggunaan *website*. Berdasarkan teori diatas untuk membuat tombol yang baik dalam bentuk, ukuran, dan warna, serta tips dalam membuat tombol yang baik untuk mata pengguna *website*, menjadi panduan bagi penulis dalam merancang *website*. Hal ini dilakukan untuk memberikan navigasi yang jelas pada pengguna *website*.

2.1.7 *White Space* dalam Perancangan *Website*

Menurut Cao, Zieba, Stryjewski, dan Ellis dalam buku *White Space in Web UI Design: Mastering The Power of Nothing*. Terdapat dua tipe pada *white space* yaitu *macro and micro white space*(Cao, dkk. 2015. h.10-13).

1. *Macro White Space*

Macro white space merupakan tipe *whitespace* yang digunakan untuk komposisi *general*, *memisahkan elemen-elemen*, *text column*, *gargin*, *padding*, dan *space* untuk *grapik* atau *gambar*. *Macro white space* berpengaruh besar dalam *visual flow* dari *pengguna*. *Macro white space* memaksa arah *pandang pengguna* pada bagian yang ingin *dijatikan pusat perhatian*.



Gambar 2.29 *Macro White Space*
Sumber: Cao, dkk (2015)

2. *Micro White Space*

Micro white space merupakan tipe *white space* yang digunakan untuk *space* diantara elemen-elemen kecil seperti: *letters*, *lines of text*, *paragraphs*, *list item*, dan *buttons & icons*. *Micro white space* digunakan untuk kejelasan situs secara keseluruhan terutama keterbacaan tipografi. Disarankan untuk mengatur tinggi garis (ruang vertical antara baris) dengan ukuran 1,5x ukuran huruf.

Dalam perancangan *website*, *white space* merupakan elemen *UI* yang penting dikarenakan meningkatkan keterbacaan, memperkuat hirarki visual dan membuat desain *website* terlihat rapih & *professional*, dan juga membantu fokus *pengguna* dalam interaksi pada *website*. Berdasarkan teori

diatas untuk cara pengimplementasikan *white space* pada tampilan *website* menjadi panduan bagi penulis dalam merancang *website*. Hal ini dilakukan untuk memberikan kejelasan arah baca dan informasi pada pengguna *website*.

2.1.8 Grid dalam Perancangan Website

Menurut Kuleszo dalam buku *How to Design Better UI Component*, terdapat berbagai macam grid. Diantara beberapa system grid, terdapat grid yang dikhususkan untuk desktop. Ukuran grid yang baik dan direkomendasikan merupakan 1440 pixel untuk *artboard* atau *base*, 100 pixel untuk *margin*, 200 pixel untuk *gutter*, 1240 pixel untuk *working space*, 20 pixel untuk *inner padding* dan 12 *column* (Kuleszo, 2024. h.6).



Gambar 2.30 Desktop Grid
Sumber: Kuleszo (2024)

Dalam perancangan *website*, grid merupakan elemen *UI* yang penting dikarenakan memberikan penyusunan informasi pada *website* yang teratur, memperkuat hirarki visual dan meningkatkan konsistensi serta profesionalisme. Berdasarkan teori diatas untuk ukuran pada setiap elemen grid untuk pembuatan *website* menjadi panduan bagi penulis dalam merancang *website*. Hal ini dilakukan untuk memberikan navigasi yang jelas pada pengguna *website*.

2.1.9 Color Theory dalam perancangan Website

Menurut Cao, Zieba, Stryjewski, dan Ellis dalam buku *Color Theory in Web UI Design: A Practical Approach to the Principles*. Berikut merupakan teori warna pada website (Cao, dkk. 2015. h.16-30):

1. Contrast and Complements

a. Contrasting Colors

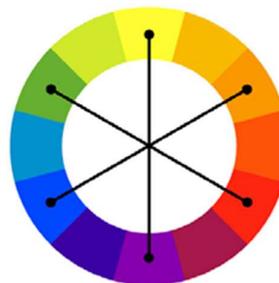
Warna kontras merupakan warna yang berjarak sekitar 3 langkah dari color wheel. Seperti hijau kontras dengan jingga, kuning dengan merah, dan lainnya.



Gambar 2.31 *Contrasting Color*
Sumber: Cao, dkk (2015)

b. Complementary Colors

Warna komplementer merupakan dua warna yang berlawanan pada color wheel. Seperti biru dengan jingga, kuning dengan ungu, dan lainnya.

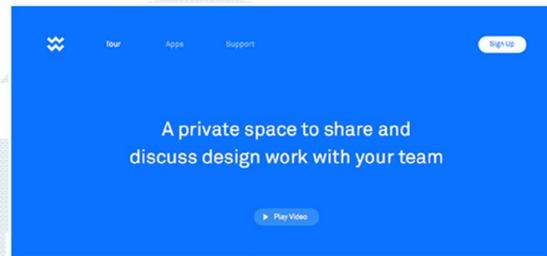


Gambar 2.32 *Complementary Color*
Sumber: Cao, dkk (2015)

2. Color Schemes

a. Monochromatic

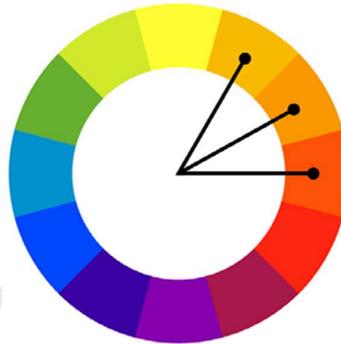
Skema monochromatic menggunakan hanya satu warna dominan, atau satu warna dengan naungan yang berbeda. skema ini baik dan searing ditemui untuk website dengan desain minimalis.



Gambar 2.33 Monochromatic
Sumber: Cao, dkk (2015)

b. Analogus

Skema analogus menggunakan warna yang bersebelahan pada color wheel. skema ini membuat tampilan website lebih menarik dan mudah dilihat mata.



Gambar 2.34 Analogus
Sumber: Cao, dkk (2015)

c. Complementary

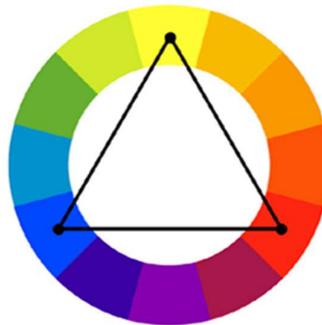
Skema complementary menggunakan warna yang berlawanan pada color wheel. skema ini memberikan perbedaan pada setiap elemen dengan jelas dan tajam akan tetapi jika feel dari website lebih tenang dan damai maka akan bertentangan.



Gambar 2.35 *Complementary*
Sumber: Cao, dkk (2015)

d. Triadic

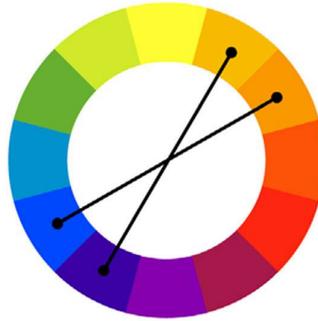
Skema triadic menggunakan warna yang balance dengan tiga warna yang berjarak tiga langkah pada color wheel. Dengan contoh warna biru, kuning, dan merah. Menjadikan skema pilihan paling aman. Skema ini menciptakan tampilan situs yang aman secara visual akan tetapi tidak menonjol kecuali keamanan dan keberagaman.



Gambar 2.36 *Triadic*
Sumber: Cao, dkk (2015)

e. Split-Complementary

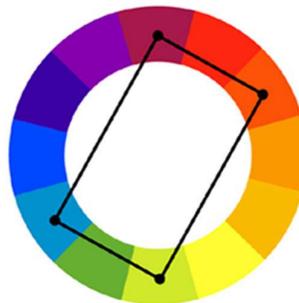
Skema split-complementary menggunakan secara inti sama dengan skema komplementer akan tetapi menambah warna extra. Skema ini menciptakan tampilan situs intens dan lebih kreatif dan fleksible membuka opsi desain baru.



Gambar 2.37 *Split-Complementary*
Sumber: Cao, dkk (2015)

f. Rectangular Tetradic (Compound Complementary)

Skema rectangular tetradic terdiri dari dua pasang warna yang melengkapi sesama. Skema ini memiliki tampilan stabil dan penempatan area tertentu yang lebih menarik.. Aturan umum pada skema ini adalah dengan memakai warna hot dan cold.



Gambar 2.38 *Rectangular Tetradic*
Sumber: Cao, dkk (2015)

Dalam perancangan *website*, pemakaian warna merupakan hal yang penting untuk mengarahkan fokus pada pengguna, aksesibilitas dan konsistensi visual. Berdasarkan teori diatas mengenai kontras dan skema membantu dalam pembuatan *website* dan menjadi panduan bagi penulis dalam merancang *website*. Hal ini dilakukan untuk memandu, mempengaruhi dan menguatkan pengalaman pengguna pada *website*.

2.2 Obat herbal Cina

Menurut Sakti dalam buku *Etnofarmakologi Dunia* (2024), Pengobatan Tradisional Cina (PTC) merupakan praktik pengobatan holistik yang telah berkembang selama ribuan tahun untuk mengobati berbagai macam penyakit termasuk akut maupun kronis. Berdasarkan pernyataan dari Kebijakan Kesehatan pemerintah pusat di Tiongkok, Pengobatan Tradisional Cina terbukti memiliki keefektifan dalam bidang Kesehatan di Tiongkok (h.3). Penerapan Pengobatan Tradisional Cina (TCM) dilakukan dengan mengelompokkan tanda dan gejala penyakit pada individu berdasarkan kriteria diagnostik yang berlawanan secara diametral (h.7) (Sakti, 2024, h.3, 7).

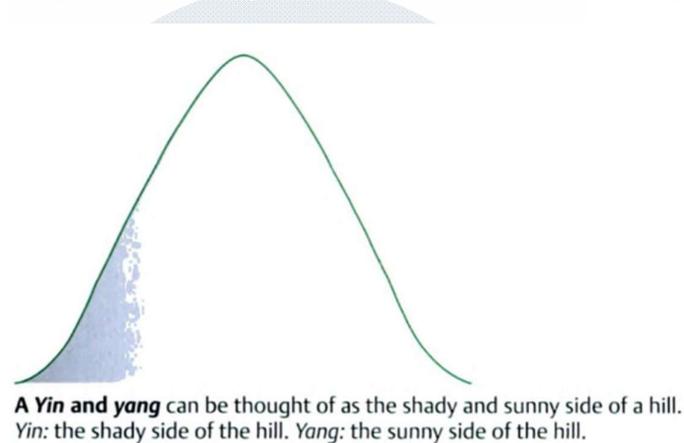
Pada buku *Kurikulum Berbasis Kompetensi Sinshe* (2011) oleh Kementerian Pendidikan Nasional, Perkembangan dan Keamanan dari Pengobatan Tradisional Cina dipantau oleh pemerintahan Indonesia. Upaya Pemerintah dalam mengawasi praktik Pengobatan Tradisional Cina, menjadikan Pengobatan Tradisional Cina sebagai salah satu metode pengobatan yang diakui di Indonesia (Nuh, 2011, h.1). Oleh karena itu, penggunaannya dianggap aman selama memenuhi standar regulasi dan pengawasan yang berlaku.

Pengobatan Tradisional Cina memiliki berbagai macam cara pengobatan. Salah satunya adalah ramuan obat herbal. Ramuan obat herbal dapat menjadi Solusi penyembuhan untuk berbagai macam penyakit. Hal ini didukung oleh buku *Practical Dictionary of Chinese Medicine* (1998) karya Wiseman dan Ye, pada buku berbagai macam bahan obat herbal Cina dikategorikan dengan fungsi dan efeknya yang dapat mengatasi gangguan pencernaan, masalah pernapasan, jantung, hingga peningkatan daya tahan tubuh (Wiseman, Ye, 1998, h.720-728).

2.2.1 Prinsip Dasar Pengobatan Cina

Pada Pengobatan Tradisional Cina terdapat dua teori yang menjadi fundamental dalam pemikiran praktek medis tradisional Cina. Kedua teori itu adalah *Yin* (阴) & *Yang* (阳), dan *Wu Xing* (五行). Menurut Ergil pada buku *Pocket Atlas of Chinese Medicine* (2009), Prinsip yin dan yang merupakan dua

energi dalam semesta yang bertentangan akan tetapi saling melengkapi (Wiseman, Feng. 1998, h.18-21) *Yin* (阴) melambangkan sisi gelap atau negatif, sedangkan *Yang* (阳) melambangkan sisi terang atau positif. Pada Pengobatan Tradisional Cina, manusia memiliki *Yin* dan *Yang* pada tubuh. Ketidakseimbangan *Yin* dan *Yang* dalam tubuh dapat menyebabkan penyakit.



Gambar 2.39 Gambaran *Yin* dan *Yang*
Sumber: Wiseman, Feng (1998)

Wu Xing (五行) atau teori Lima Elemen merupakan teori yang menjelaskan bahwa Manusia terdiri dari lima elemen alam (kayu, api, tanah, logam dan air) dalam tubuh mereka termasuk organ, emosi, dan kondisi Kesehatan (h. 20). Setiap elemen memiliki hubungan dan garis korespondi terhadap elemen lainnya.

1. Siklus Penciptaan (生)

Siklus lima elemen dimana satu elemen dapat membantu dan membakitkan elemen yang lain.

Kayu → Api → Tanah → Logam → Air → Kayu

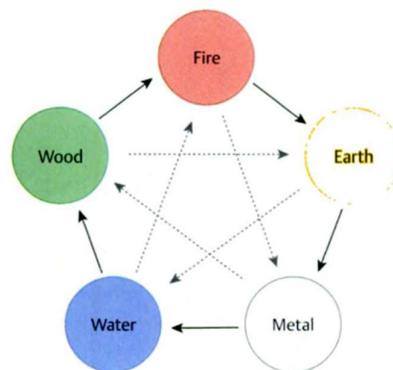
Dalam tubuh manusia jika siklus ini berjalan dengan lancar, maka keseimbangan dalam tubuh manusia juga tetap terjaga.

2. Siklus Pengendalian (克)

Siklus lima elemen dimana satu elemen dapat mengurangi dan mengontrol elemen yang lain jika tingkat elemen pada tubuh tidak seimbang.

Kayu → Tanah → Air → Api → Logam → Kayu

Dalam Pengobatan Tradisional Cina dalam mengobati pasien, ahli praktik akan menyesuaikan pengobatan tubuh pasien sesuai dengan ketidakseimbangan elemen dalam tubuh. Sebagai contoh, jika pasien terdiagnosis memiliki elemen api berlebih, ahli praktisi akan memilih obat dengan sifat air. elemen air dapat memadamkan dan mengontrol elemen api.



Gambar 2.40 Lima Elemen
Sumber: Wiseman, Feng (1998)

Pengobatan Tradisional Cina (PTC) berdasarkan pada prinsip yang menghubungkan tubuh manusia dengan siklus alam. Pendekatan ini berfokus dengan mengobati secara keseluruhan mempertimbangkan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi keseimbangan tubuh. Kesehatan manusia dipengaruhi oleh kondisi organ tubuh, keadaan emosional, serta faktor lingkungan, sehingga diagnosis dan terapi dalam PTC bertujuan untuk mengembalikan harmoni dan keseimbangan antara elemen-elemen tersebut.

2.2.2 Klasifikasi Bahan Obat herbal Cina

Menurut Li dan Wei dalam buku *Chinese Materia Medica* (2002), Klasifikasi Bahan-bahan Obat herbal Cina ditentukan dari fungsi dan efek pengobatan bahan herbal (Li, Wei, 2002, h. ix).

1. Herbal untuk melepaskan bagian luar.
2. Herbal untuk menghilangkan panas.
3. Herbal untuk mengalirkan air ke bawah.
4. Herbal untuk mengusir angin lembab.
5. Herbal aromatik untuk mengubah kelembaban.
6. Herbal untuk memperlancar pergerakan air dan menyerap kelembaban.
7. Herbal untuk menghangatkan bagian dalam.
8. Herbal untuk mengatur *Qi*.
9. Herbal untuk menyebarkan akumulasi makanan.
10. Herbal untuk mengusir cacing.
11. Herbal untuk menghentikan pendarahan.
12. Herbal untuk mempercepat darah dan menghilangkan statis.
13. Herbal untuk mengubah dahak, menghentikan batuk dan juga menenangkan bersin.
14. Herbal untuk menenangkan roh tubuh.
15. Herbal untuk menenangkan hati (*liver*) memadamkan angin.
16. Herbal aromatik untuk membuka lambung.
17. Herbal untuk suplemen.
18. Herbal untuk memperlancar buang air kecil.
19. Herbal untuk menginduksi muntah.
20. Herbal untuk penggunaan eksternal.

Klasifikasi bahan obat herbal Cina berdasarkan fungsi dan efeknya merupakan metode klasifikasi yang efektif. Hal ini dikarenakan dapat membantu pengguna awam dalam menavigasi informasi dengan lebih mudah dikarenakan kejelasan konten. Oleh karena itu, dalam ensiklopedia bahan obat

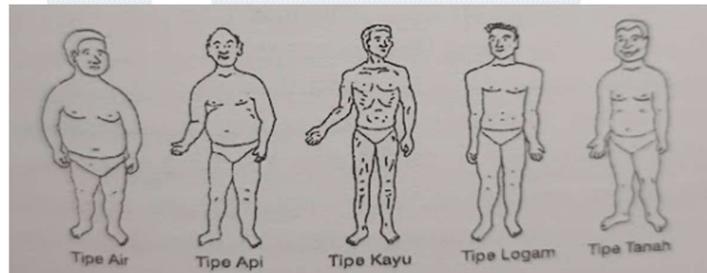
herbal Cina, digunakan sistem klasifikasi berdasarkan fungsi dan efek untuk memberikan kemudahan akses serta pemahaman yang lebih terstruktur.

2.2.3 Penggunaan dalam Pengobatan Penyakit

Sebelum meracik obat herbal Cina, *sinshe* akan melakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap pasien. Menurut Rajin, Masruroh dan Ghofar pada buku *Paduan Babon Akupuntur* (2015), terdapat empat cara pemeriksaan Pengobatan Tradisional Cina (Rajin, Masruroh, Ghofar, 2015, h.295-317).

1. *Wang* (望) – Observasi/ Pengelihatan

Mengamati kondisi fisik, konstitusi tubuh, semangat pasien, serta pemeriksaan lidah.



Gambar 2.41 Tipe Konstitusi Manusia
Sumber: Rajin, Masruroh, Ghofar (2015)

2. *Wen* (闻) – Pendengaran Penciuman

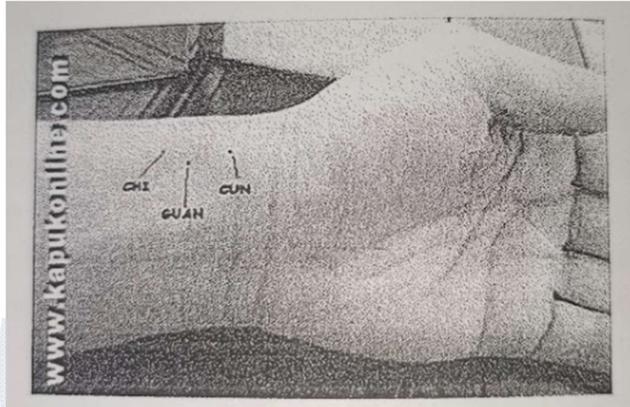
Mendengarkan suara bicara, nafas, batuk, dan memeriksa indra penciuman pasien.

3. *Wun* (问) – Anamnesis/ Bertanya

Menanyakan pasien mengenai gejala yang pasien alami, riwayat kesehatan, pola makan, pola tidur, dan siklus pencernaan pasien.

4. *Jie* (切) – Palpasi/ Meraba

Memeriksa denyut nadi pasien pada pergelangan tangan dan titik akupunktur pada bagian tubuh lain pasien.



Gambar 2.42 Letak dan Cara Palpasi Nadi *Chen Guan Cun*
Sumber: Rajin, Masruroh, Ghofar (2015)

Setelah menyelesaikan pemeriksaan, Shinse akan meracik obat herbal sesuai dengan kondisi tubuh pasien. Menurut Li dan Wei dalam buku *Chinese Materia Medica* (2002), terdapat tiga acara membuat obat herbal Cina (h.5) (Li, Wei, 2002, h. 5-6).

1. Memproses menggunakan air

Mencuci, merendam, melembabkan, dan menggiling dengan air. Metode ini digunakan untuk menghilangkan zat asing, mengurangi racun dan membersihkan zat mineral pada bahan obat herbal tertentu.

2. Memproses menggunakan panas

Tumis, menggoreng campur, pengapuran, pemanggangan berlapis basah dalam sari buah apel, menggoreng dengan suhu tinggi, dan memanggang.

3. Memproses menggunakan air dan panas

Mengkukus, merebus, dan ditaruh dalam Air Mendidih.

Pemahaman informasi mengenai prosedur pembuatan obat herbal Cina dapat menjadi batasan penyampaian informasi *website* yang akan ditujukan kepada

pengguna. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas proses pembuatan yang memerlukan keahlian khusus dari praktisi berpengalaman, seperti *sinshe*. Melakukan pemeriksaan diri atau mencoba meracik obat sendiri dapat berisiko dan berpotensi menimbulkan dampak yang merugikan bagi pengguna.

2.3 Penelitian yang Relevan

Pembahasan teori yang dilakukan sebelumnya bertujuan untuk menjadi panduan dalam perancangan. Pada penelitian yang relevan, penelitian terdahulu berperan sebagai bentuk pemahaman kebaruan pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam meneliti permasalahan yang sama. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya. Berikut merupakan beberapa penelitian yang telah penulis analisis.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Aplikasi Pengenalan Tanaman Obat Tradisional	Rino Agus Pratopo	Aplikasi pengenalan Tanaman Obat Tradisional dengan menggunakan sistem quiz serta game	Perancangan <i>website</i> sebagai <i>website</i> agar pengguna dapat mengaskesnya dengan mudah melalui Internet.
2	Edukasi, Budidaya dan Pemanfaatan Tanaman Obat yang Berada di Sekitar Kita	Mirawati Siregar, Ani Pahriyani, Endang Sulistyaningsih	Seminar Edukasi mengenai tanaman meniran hijau dan daun sirih Cina	Perancangan <i>website</i> sebagai <i>website</i> agar jangkauan penyebaran informasi lebih luas.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
3.	Pengaruh Edukasi Terhadap Perilaku Penggunaan Obat Tradisional Di Desa Babai Kecamatan Karau Kuala Di Masa Pandemi Covid 19	Gina Aulia Istiqomah, Rina Saputri, Sismeri Dona	Edukasi dengan media video mengenai perilaku penggunaan obat tradisional	Edukasi dengan informasi tertulis seperti <i>website</i> sehingga pengguna dapat memahami materi secara mendalam.

Dari hasil analisis penelitian yang relevan, dapat diketahui bahwa masih terdapat sedikit penelitian yang secara spesifik membahas mengenai edukasi obat Tradisional Cina. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada edukasi pengobatan tradisional secara umumnya. Hasil analisis memberikan wawasan untuk menemukan kebaruan/*novelty* bagi penulis mengenai cara menyampaikan informasi secara lebih efisien dan mudah diakses. yaitu dengan menggunakan *website*.

