

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Mobile Website

Penggunaan *mobile website* dalam masyarakat selama tujuh tahun terakhir telah berkembang secara drastis. Dimana sering kali perangkat *mobile* digunakan dalam berbagai aspek seperti bisnis, pendidikan, permainan, hiburan, kesehatan, dan aktivitas sosial (Kumar Das et al., 2023, h.204). Dengan adanya situs *web mobile*, informasi yang diakses akan lebih cepat dan efisien tanpa harus bergantung dengan media lainnya. Sebuah *mobile website* dirancang dengan kesesuaian sistematis untuk konten dan juga tampilan dari sebuah *smartphone*, mengakibatkan lembar *layout* yang dioptimalkan khusus untuk perangkat *mobile* (Iglesias & Meesangnil, 2011, h.20). Dengan konten yang berkualitas, desain yang responsif dan efektif dapat memberikan informasi dengan cepat bagi pengguna. Hal ini dikarenakan *website* memiliki fungsi utama yaitu sebagai media untuk memberikan informasi yang berkualitas bagi para penggunanya. Penekanan terhadap kualitas konten membuat informasi yang disajikan relevan dan efisien bagi penggunanya (Sulistiani, 2018, h.4). Dalam sebuah *website* dibutuhkan struktur – struktur halaman terutama halaman utama yang berguna untuk mengenali pengguna terhadap konten yang terdapat didalamnya (Griffey, 2020, h.174).

2.1.1 Usability Heuristics

Usability Heuristic merupakan sebuah prinsip yang digunakan untuk menilai dan mengevaluasi kegunaan *interface design* bagi penggunanya. Prinsip ini mengidentifikasi suatu permasalahan dan mengatasi masalah tersebut sebelum menjadi masalah yang lebih besar dalam *interface design*. Diperkenalkan oleh Jakob Nielsen pada tahun 1994, prinsip ini telah dijadikan standar untuk menilai pengalaman pengguna dalam sebuah *interface design*.

1. Visibilitas Status Sistem

Sebuah sistem desain harus dapat memberikan informasi terbaru atas hal yang sedang terjadi dibalik layar. Hal ini dilakukan untuk memberikan respon yang cepat dan relevan pada penggunanya. Visibilitas dapat dilakukan dengan menampilkan sebuah teks sebagai informasi bagi pengguna, ataupun menampilkan progress bar sehingga pengguna dapat mengetahui status yang sedang di progress.

2. Kesesuaian Dengan Sistem dan Dunia Nyata

Sistem harus dapat memberikan kemudahan dalam bahasa verbal dan visual sehingga pengguna dapat memahami dan memproseskan informasi dengan natural dan efisien. Dibandingkan penggunaan istilah teknis yang sulit dipahami masyarakat besar, penggunaan ikon yang familiar dan umum dapat menyampaikan informasi yang lebih efektif dan cepat dicerna.

3. Kontrol dan Kebebasan Pengguna

Dengan kebebasan yang dipunyai oleh pengguna, harus didapatkannya sebuah jalan keluar yang jelas dan efektif untuk keluar dari suatu proses yang panjang dalam sistem. Hal ini memberikan kebebasan dan kontrol bagi pengguna untuk memilih aksi selanjutnya sesuai dengan keinginan mereka.

4. Konsistensi dan Standar

Sistem yang dirancang harus bersifat konsisten sehingga pengguna tidak mengalami masalah dalam memahami situasi yang sedang dihadapkan. Menerapkan desain yang responsif dapat meningkatkan aksesibilitas yang optimal untuk berbagai perangkat.

5. Pencegahan Kesalahan

Pencegahan untuk sebuah kesalahan merupakan salah satu aspek krusial dalam merancang sistem yang optimal. Sistem harus dapat dirancang dengan efektif untuk meminimalkan kesalahan dalam

sistem. Pencegahan suatu kesalahan dapat dilakukan dengan menyediakan struktur dan panduan yang sesuai dengan format sehingga pengguna dapat mengikuti dan memasukkan data yang benar. Hal ini dapat mengurangi kesalahan yang meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

6. Meminimalkan Beban Memori

Sistem yang dirancang harus dapat meminimalkan beban ingatan terhadap pengguna. Informasi yang diberikan harus dapat diakses secara relevan bagi pengguna sehingga pengguna tidak dipaksakan untuk mengingat suatu informasi. Hal ini dapat digantikan dengan pemberian fitur pencarian yang menggunakan algoritma yang dapat membantu kesalahan ketik dari sisi pengguna.

7. Fleksibilitas dan Efisiensi Penggunaan

Adanya sebuah pintasan yang dapat digunakan oleh pengguna dapat meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas untuk pengguna. Sistem yang memiliki navigasi yang cepat dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna secara optimal.

8. Desain Estetis dan Minimalis

Setiap elemen dalam desain tidak boleh mengandung informasi yang tidak relevan bagi pengguna. Penggunaan desain yang estetis dan minimalis akan meningkatkan kenyamanan dan kepuasan dari sisi pengguna.

9. Pengenalan dan Pemulihan Masalah

Kesalahan yang terdapat dalam sistem harus disampaikan dengan jelas untuk pengguna. Penyampaian ini harus bersifat langsung, spesifik, dan tidak mengandung kode teknis yang dapat membingungkan pengguna. Hal ini digunakan untuk menyorotkan bagian yang bermasalah sehingga pengguna dapat mengetahui dan mengatasi masalah tersebut dengan arahan yang diberikan.

10. Bantuan dan Dokumentasi

Sistem dapat memberikan bantuan kepada pengguna dengan fitur yang relevan seperti dokumen, tutorial, forum, dan *chatbot*. Fitur – fitur ini memiliki peran masing – masing yang berguna dalam perancangan *website*.

Dalam sebuah *user interface* dibutuhkan sebuah kenyamanan dan konsistensi untuk memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna. Hal ini digunakan untuk menganalisis permasalahan dan meminimalkan beban memori. Alhasil desain menjadi estetik dan berguna sebagai media untuk memberikan informasi.

2.1.2 Interaktivitas

Dalam *mobile website* terdapatnya sebuah interaktivitas digunakan sebagai respons langsung dari salah satu pihak (Katie Salen, 2004, h.2). Interaksi penting bagi sebuah *mobile website* untuk memastikan pengalaman pengguna dalam mengoperasikan media menjadi lancar. Dalam sebuah desain, suatu interaksi harus dapat dirancang dengan beberapa prinsip sebagai berikut.

1. *Affordance*

Interaksi harus dapat dikenal oleh pengguna dengan intuitif dan lancar tanpa sebuah penjelasan (Norman, 2013, h.49). *affordance* dapat membantu pengguna untuk menentukan potensi aksi yang akan dilakukan berikutnya. Familiaritas dalam interaktivitas menjadi hal yang penting terutama bagi pengguna untuk melakukan aksi selanjutnya.

2. *Signifiers*

Terdapatnya *signifiers* dalam interaktivitas juga membantu pengguna dalam menavigasi *mobile website* dan melakukan suatu interaksi. Prinsip *signifiers* dapat memberikan petunjuk dan memperjelas kegunaan dari suatu interaksi. Hal ini membuat pengalaman pengguna

menjadi lebih lancar, dikarenakan pengguna langsung dapat memahami suatu interaksi tanpa perlu menebak-nebak.

3. *Mapping*

Dalam sebuah *mobile website* dibutuhkan *mapping* atau disebut dengan *layouting* antara desain dan interaksi yang terdapat di dalam *website*. *Mapping* dapat membantu dalam proses *layouting* untuk mendapatkan hasil akhir yang seimbang dari sisi desain dan interaktivitas. Hal ini mempermudah pengguna untuk menavigasi di dalam *website* dengan lancar.

4. *Feedback*

Feedback dalam sebuah interaktivitas bersifat penting untuk memberikan *update* terbaru atas aksi yang dilakukan oleh pengguna. *Feedback* harus dapat terjadi dengan sekejap dikarenakan keresahan yang akan dirasakan pengguna jika menunggu dengan waktu yang lama. *Feedback* yang diberikan juga harus bersifat informatif dan berguna bagi pengguna untuk mengetahui kejadian yang terjadi saat itu juga.

5. *Discoverability*

Prinsip ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat memakai *mobile website*. Dengan *discoverability* yang tinggi, pengguna tidak perlu memikirkan lama lama atas aksi yang ingin dilakukan. Hal ini dikarenakan interaksi yang mudah untuk dikenali secara umum, meningkatkan familiaritas dari interaksi tersebut.

6. *Constraints*

Prinsip ini digunakan sebagai limitasi dalam sebuah interaksi, hal ini berguna untuk membatasi aksi dari pengguna. Pembatasan ini membuat pengguna melakukan interaksi secara bertahap dan sesuai

arahan. Dengan ini tidak akan merasa keresahan dan kewalahan akibat banyaknya fitur yang tersedia didalam *mobile website*.

Selain prinsip, terdapat sebuah interaktifitas *microinteraction* yang digunakan sebagai *feedback* kepada pengguna. Interaktif ini berguna untuk memperlihatkan perubahan status melalui visual yang berbeda. Dalam beberapa konteks, *microinteraction* dapat berupa seperti animasi maupun transisi antar interaksi. Salah satu *microinteraction* yang digunakan dalam sebuah *website* berupa pergantian status interaksi aktif dan tidak aktif (Malewics, 2020, h.308).



Gambar 2.1 *Microinteraction* pada website
Sumber: Designing user interfaces (2020)

Microinteraction ini dapat dirancang dengan memberikan variasi visual dari yang satu dengan lainnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan perbedaan visual terhadap pengguna mengenai *microinteraction* tersebut. Dengan adanya suatu perbedaan dalam visual, pengguna dapat mengetahui hasil dari aksi yang dilakukan. Rotasi, animasi, dan *loading* menjadi salah satu indikator untuk *microinteraction* dalam sebuah website.

Elemen interaktivitas dapat meningkatkan dinamika *website* dalam segi interaktif. Dengan adanya elemen ini, *website* terasa lebih responsif dan hidup bagi pengguna. Selain menambahkan interaktifitas, *microinteraction* juga dapat meningkatkan estetika dari visual *website*. Oleh karena ini, *microinteraction* dapat meningkatkan fungsionalitas serta estetika desain dari *mobile website* yang akan dirancang.

2.2 User Interface

User Interface merupakan sebuah penghubung interaksi manusia dengan komputer, dimana adanya pengguna yang berinteraksi untuk menyelesaikan

suatu tugas atau pekerjaan. Diistilahkan bahwa *User Interface* merupakan bagian dari sistem yang berfungsi untuk perantara bagi pengguna dengan sistem secara efektif dan efisien (Pratama & Cahyadi, 2020, h.1). Tidak hanya fokus kepada estetika dari desain, *User interface* juga memberikan kemudahan dalam penggunaan dan pengalaman secara keseluruhan. Dimana adanya sebuah *Human-Computer Interaction* (HCI) yang berupa studi, perencanaan dan desain mengenai pengguna dan komputer interaksi untuk memenuhi kebutuhan dengan cara yang paling efektif (Wiley, 2007, h.4).

User interface meliputi desain tampilan dari sebuah *website*, mulai dari penggunaan warna, pola dan *layout* isi, tampilan animasi, dan elemen - elemen desain sebagainya. Desain *User interface* disesuaikan dengan tingkat kebutuhan perangkat dan kebutuhan dasar pengguna, dimana output yang dihasilkan dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menggunakan program tersebut (Himawan & Yanu, 2020, h.5). Desain ini harus memastikan bahwa elemen yang digunakan dapat terbaca, terjangkau, dan konsisten sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan lancar.

2.2.1 Imagery

Imagery dalam suatu *website* digunakan sebagai sarana komunikasi melalui visual dan bentuk. Dalam *imagery* terdapat beberapa visual diantara lain merupakan ilustrasi dan foto. Ilustrasi dalam desain merupakan suatu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Ilustrasi tersebut dapat memberikan pesan berupa informasi, emosi, atau ide secara spesifik dan kontekstual (Male, 2017, h.19). Dengan adanya visualisasi dari sebuah ilustrasi, audiens dapat memproseskan pesan yang kompleks menjadi lebih mudah. Hal ini juga dapat memudahkan dan meningkatkan daya tarik suatu informasi, membuat informasi tersebut mudah dan efektif untuk dicerna audiens

1. Peran Ilustrasi

Ilustrasi dalam konteks desain grafis digunakan sebagai media komunikasi yang disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah

diproses sehingga memperkuat teks yang ingin disampaikan kepada audiens (Yusa, 2024, h.9). Ilustrasi menurut Male (2017) dapat dikelompokkan menjadi beberapa peran sebagai berikut.

a. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi merupakan sebuah media yang dapat dicerna lebih baik saat sebuah konteks disampaikan secara visual. Dalam pencernaan ilustrasi, keterlibatan pengguna dalam pengalaman dengan ilustrasi dapat menghibur dan meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap konteks yang disediakan. Sumber informasi dapat difasilitasi dengan penggunaan ilustrasi yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan pengalaman pengguna (h.189).



Gambar 2.2 Peran ilustrasi dalam instruksi
Sumber: <https://zenless-zone-zero.fand...>

b. Komentari

Ilustrasi yang dirancang dapat menyampaikan sebuah ide ataupun gagasan yang terdapat dalam konteks ilustrasi tersebut. Ide dan gagasan yang terdapat dalam ilustrasi dapat menggugah emosi dan perhatian audiens. Hal ini untuk mengirimkan sebuah pendapat dan komentar melalui media yang lebih ekspersif.

c. *Storytelling*

Ilustrasi juga dapat berperan dalam menggambarkan suatu cerita yang berlanjutan. Suatu cerita akan dicerna lebih baik dengan

adanya bantuan dari ilustrasi. Ilustrasi dapat membantu pengguna dalam memvisualisasikan sebuah suasana, dan memberikan konteks yang sesuai kepada audiens.

d. Persuasi

Ilustrasi dapat membujuk seseorang untuk bertindak sesuai dengan konteks yang diberikan. Ilustrasi yang kuat mampu memperjelas pesan dan membangun koneksi emosional terhadap audiens. Dengan menggunakan visual yang tepat, ilustrasi tersebut dapat mempengaruhi tindakan dan juga emosi audiens.



Gambar 2.3 Ilustrasi untuk persuasi
Sumber: <https://designshack.net/design...>

e. Identitas

Ilustrasi dapat digunakan sebagai pengenal sebuah identitas ataupun merek. Dengan penggunaan elemen visual yang unik dan konsisten, ilustrasi dapat membuat sebuah identitas yang khas dan diingat oleh audiens. Ilustrasi dapat berupa sebuah logo, maskot karakter, atau desain grafis lainnya.

Ilustrasi dalam sebuah *website* dapat digunakan untuk memberikan keseluruhan gaya visual *brand* tersebut. Tidak hanya ilustrasi, fotografi dapat meningkatkan visual dan memperkuat pesan yang ingin diberikan. Fungsi dari fotografi dapat dimulai dari aspek estetika visual, latar belakang, hingga fungsi fungsional seperti foto profil, galeri foto, atau

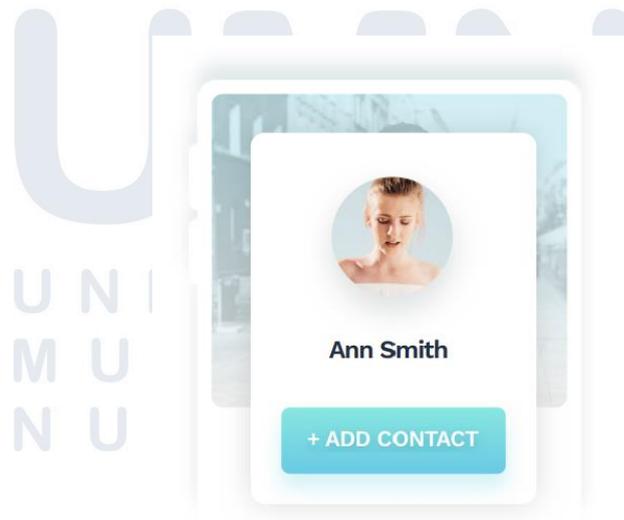
tampilan *feed* dalam media sosial (Malewics, 2020, h.312). Beberapa penggunaan fotografi dalam *website* merupakan sebagai berikut.

1. Foto Latar

Foto yang digunakan sebagai latar belakang pada *website* dapat membuat visual terasa dinamik dan hidup. Fotografi dapat memberikan pesan kontekstual secara langsung kepada pengguna (h.316). Akan tetapi penerapan foto sebagai latar belakang harus dilakukan dengan tepat, seperti menggunakan *overlay layer*, warna *gradient*, ataupun warna hitam dengan tingkat opasitas 50 – 80% untuk membuat teks tetap terbaca di atas foto latar.

2. Foto Muka

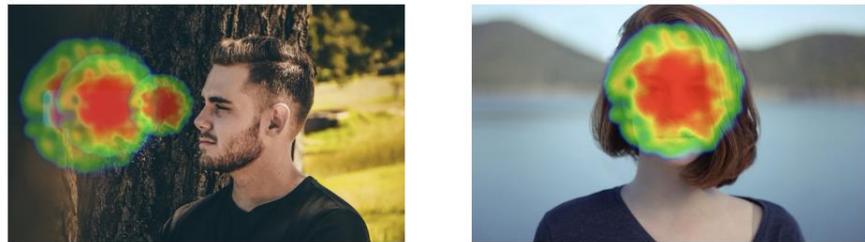
Dalam sebuah *website*, foto muka dapat digunakan menampilkan daftar pengguna atau profil. Berbeda dengan menggunakan ilustrasi *free face* aset, penggunaan foto muka mampu menciptakan keterikatan emosional yang lebih kuat terhadap pengguna. Hal ini membuat pengguna merasa bahwa *website* menjadi lebih personal, autentik, dan relevan terhadap *interest* (h.318).



Gambar 2.4 Foto muka pada website
Sumber: Designing user interfaces (2020)

3. Psikologi Dalam Foto

Penerapan foto didalam *website* juga dapat memiliki makna psikologis yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan *website*. Secara alami, pengguna akan cenderung mengikuti arah pandangan orang yang terdapat didalam foto yang mereka lihat (h.321). Dalam *landing page* sebaiknya hindari penggunaan foto dengan tatapan langsung dari subjek ke kamera. Dikarenakan ini *website* dapat menggunakan foto dengan subjek yang mengarahkan pandangannya ke arah tombol *Call to Action*.



Gambar 2.5 Psikologi dalam foto
Sumber: Designing user interfaces (2020)

Imagery tidak hanya berguna untuk memberikan desain yang estetik, tetapi juga memberikan sebuah guna seperti dokumentasi, instruksi, persuasi, identitas, dan yang lainnya. *Imagery* dapat digunakan untuk memberikan kelancaran dalam mencerna informasi. Dengan bantuan elemen *imagery* yang tepat, pengguna dapat memahami isi konten dari *website* dengan lebih cepat dan efisien.

2.2.2 Warna

Menurut Li (2023, h6) dalam sebuah desain, warna memiliki peran penting dalam menyampaikan suatu konteks yang ingin diberikan. Warna dapat dikombinasikan untuk menciptakan suatu ide dengan makna yang berbeda dari biasanya. Hal ini dapat meningkatkan kebangkitan emosi dan pengalaman visual yang unik bagi audiens. Warna memiliki beberapa aspek yang penting dalam sebuah desain yang mempengaruhi persepsi dari desain tersebut (Mollica, 2018, h.20).

1. Hue

Hue dalam sebuah warna ditunjukkan kepada keluarga warna tersebut, dimana adanya sebuah warna akan ada keluarga dari warna tersebut hal itu lah yang dimaksud dengan hue. Contoh satu keluarga dalam warna merah berupa variasi warna merah dari terang ke gelap yang tetap termasuk ke dalam spektrum warna merah (Mollica, 2018, h.20).

2. Saturasi dan Intensitas

Suatu warna mencakup sebuah saturasi, atau dikenal juga sebagai intensitas yang mengacu terhadap tingkat kecerahan atau kelesuan suatu warna. Warna dengan saturasi yang tinggi terlihat lebih ceria, hidup dan mencolok bagi audiens, sedangkan warna dengan tingkat saturasi yang rendah terlihat lebih pudar dan tenang (h.24). Penggabungan antara kontras warna yang dengan saturasi tinggi dan rendah dapat menonjolkan elemen yang penting dalam suatu desain.



Gambar 2.6 Gambar saturasi dan intensitas pemilihan warna
Sumber: Designing user interfaces (2020)

3. Value

Setiap warna memiliki nilai *value* bervariasi, mulai dari warna yang gelap ke yang lebih terang (h.22). Untuk menghasilkan sebuah desain yang efektif, penting untuk sebuah warna *value* yang seimbang. Pola warna ini berperan untuk menciptakan harmonis antara satu warna dengan warna yang lainnya (h.26).

Dalam UI desain, warna dapat memberikan dampak signifikan terhadap pengguna, bagaimana mereka bersikap, berperilaku dan

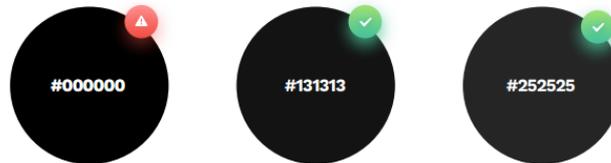
kesadarannya akan tren - tren desain disaat itu juga. Perilaku pengguna merujuk terhadap tindakan, keputusan, dan interaksi yang dilakukan saat menggunakan suatu produk maupun layanan. Dengan ini pemilihan warna palet dalam desain UI dapat memberikan kontribusi besar dalam pembentukan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Soegaard, 2025, h.1).

1. Pemilihan Warna Utama, Sekunder, dan Aksent

Dalam perancangan *user interface*, pemilihan warna utama, sekunder, dan aksent memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan pengguna secara optimal. Warna utama seringkali dikaitkan dengan identitas dari *user interface* tersebut dan berfungsi sebagai elemen utama dalam membangun kesan pertama terhadap pengguna. Warna sekunder dan aksent digunakan untuk memberikan panduan dan perbedaan dari warna utama, menciptakan sebuah kesan visual yang harmonis dalam *user interface*. Hal ini dapat meningkatkan keterbacaan dan pengalaman pengguna terhadap *user interface* yang digunakan.

2. Warna Utama

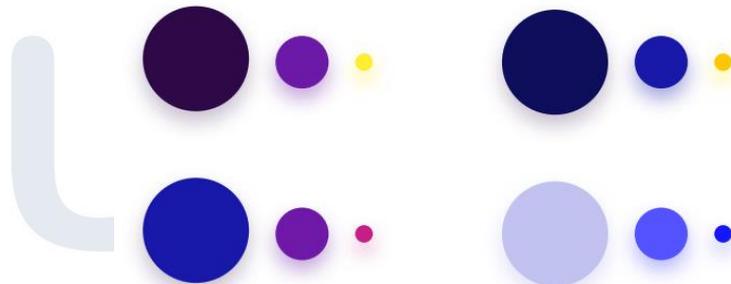
Warna yang dipilih akan identik dengan warna utama dari identitas merek. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan utama yang sesuai dengan target pengguna. Warna dalam *user interface* juga disarankan untuk menghindari penggunaan warna hitam dan putih murni. Warna dengan tingkat keintensitasan yang tinggi dapat menyebabkan gangguan dan ketegangan visual pada pengguna, dibandingkan dengan warna alternatif dari palet abu yang berupa warna tint natural dari hitam dan putih. Dengan ini, konsistensi warna dalam desain *user interface* sangat penting dalam memudahkan pengguna untuk mengenal dan menavigasi elemen dalam *user interface*.



Gambar 2.7 Pemilihan warna utama
Sumber: Designing user interfaces (2020)

3. Prinsip 60 - 30 - 10

Proporsi penggunaan prinsip warna 60 - 30 - 10 dapat menciptakan desain visual yang terstruktur. Prinsip ini dapat menciptakan keseimbangan visual, dimana warna utama digunakan sebanyak 60%, warna sekunder 30%, dan warna aksen 10%. Penerapan ini juga dapat mempermudah pengguna dalam menavigasi dalam UI sehingga menjadi lebih intuitif. Dari keseimbangan warna terbentuklah harmonisasi yang dapat mengoptimalkan visual dan mengurangi tekanan visual.



Gambar 2.8 Warna prinsip 60 - 30 - 10
Sumber: Designing user interfaces (2020)

4. Pemahaman Pada Target Pengguna

Warna dalam *user interface* harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi target pengguna. Dengan ini, dibutuhkannya penelitian dalam terhadap target pengguna yang menjadi faktor krusial dalam pemilihan palet warna. Warna yang

dipilih memiliki fungsional dalam meningkatkan pengalaman pengguna.

6. Penggunaan Kontras Secara Efektif

Dalam warna visual *user interface*, kontras merupakan elemen penting untuk memastikan keterbacaan yang optimal. Tingkat kontras warna yang berlebihan dapat menyebabkan kesulitan bagi pengguna untuk memindai informasi dalam *user interface*. Sedangkan penggunaan kontras yang efisien dapat mengoptimalkan hirarki visual.



Gambar 2.9 Penggunaan warna kontras
Sumber: Designing user interfaces (2020)

Warna menjadi aspek yang penting didalam sebuah desain. Warna dapat memebrikan identitas dan estetis yang sesuai dengan konsep yang diberikan. Dengan warna, sebuah *mobile website* dapat terlihat lebih baik, memberikan kenyamanan visual untuk para pengguna. Dari kontras, hue, irama, dan sebagainya.

2.2.3 Tipografi

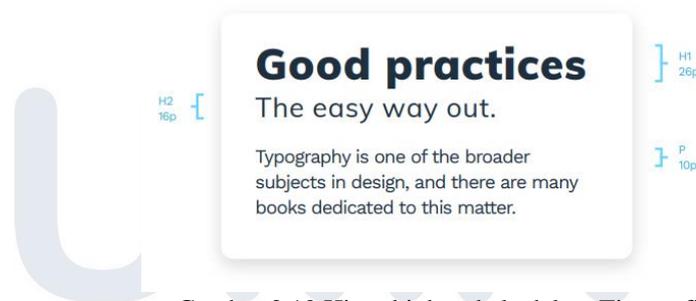
Konten dalam sebuah *website* sebagian besar tersusun dalam bentuk teks yang sesuai dengan konteks yang diberikan. Kualitas membaca dalam web menjadi aspek yang krusial dalam mendesain *website*. Tipografi menjadi salah satu elemen penting yang dapat meningkatkan kenyamanan dan efektifitas pengguna dalam membaca. Dari detail kecil hingga yang besar, topografi berkontribusi dalam menciptakan pengalaman membaca yang fungsional dan estetis (Rutter, 2017, h.3). Banyak detail yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah *website* dari sisi tipografi antara lain sebagai berikut.

1. Simbol, Tanda, dan Aksen

Salah satu aspek utama dalam tipografi merupakan fokus dalam detail - detail kecil yang ketika digabungkan secara keseluruhannya, menghasilkan hasil yang signifikan. Oleh karena itu, perhatian dalam detail - detail kecil penting dalam penggunaannya sesuai konteks yang diberikan

2. Hierarki dan Skala

Dalam sebuah situs web, konten yang lebih mudah untuk dipindai dan dipahami oleh audiens memiliki sebuah sistem tipografi yang terstruktur. Fungsi utama dari struktur ini untuk menunjukkan hierarki dari teks yang digunakan, mulai dari judul, sub judul, dan *body text*. Struktur ini memberikan penekanan yang mencolok dibandingkan tipografi yang tidak terstruktur. Selain hierarki, penggunaan skala yang konsisten dapat meningkatkan struktur dalam desain secara signifikan (h.87).



Gambar 2.10 Hierarki dan skala dalam Tipografi
Sumber: Designing user interfaces (2020)

3. Tracking dan Kerning

Dalam tipografi, jarak antar huruf menjadi salah satu aspek penting untuk menciptakan teks yang rapi dan estetis. *Kerning* merupakan penyesuaian spasi antara dua karakter, dimana hal ini dapat meningkatkan keterbacaan teks jika dilakukan dengan benar. Sedangkan *tracking* merupakan penyesuaian antara jarak blok teks dari satu sama yang lain, membuat konsisten yang jelas dan baik. (h.145).



Gambar 2.11 Tracking dan kerning pada tipografi
 Sumber: Designing user interfaces (2020)

4. Judul dan *Impact*

Judul dan subjudul dalam sebuah web berfungsi untuk menarik perhatian pembaca, dari hal yang diutamakan hingga hal yang sekunder. Penggunaan berbagai elemen visual tipografi, seperti huruf besar, huruf kecil, huruf miring, dan huruf tebal dapat meningkatkan dan memperjelas konsisten dan hierarki teks (h.152).

5. Ritme Vertikal

Konsistensi spasi antara baris dan blok teks dapat menciptakan komposisi yang stabil dan baik. Guna ini untuk memandu pembaca untuk membaca dengan lancar, melalui halaman- halaman yang terdapat dalam sebuah web sehingga menciptakan ritme visual yang harmonis (h.178).

6. Penataan dan Komposisi

Dalam mengoptimalkan layar kecil, tipografi dapat diterapkan dengan pendekatan *mobile-first*. Dalam konteks ini, tipografi berperan penting sebagai arahan yang terstruktur bagi pembaca dikarenakan tampilan media yang kecil (h.178).



Gambar 2.12 Penataan dan komposisi
 Sumber: Designing user interfaces (2020)

Tipografi merupakan hal yang penting dalam sebuah *website*, tidak hanya untuk memberikan informasi terhadap berguna, tetapi tipografi dapat digunakan untuk memberikan hierarki yang jelas. Mulai dari besar *font* dan tipe *font*, tipografi dapat memberikan peran jelas terhadap pengguna, membuat keterbacaan informasi yang jelas dalam *website*.

2.2.4 Control

Control dalam *interface* digunakan untuk memberikan kebebasan kendalu kepada pengguna dalam berinteraksi dengan *mobile website*. Elemen kontrol seperti ikon, *button*, *dropdown*, dan *checkboxes* masing – masing memiliki kegunaan sendiri dalam memberikan *control* kepada pengguna. Keberadaan *control* pada suatu *website* yang dirancang secara intuitif dan responsif sehingga pengguna dapat menggunakan *website* dengan lancar dan efisien.

1. Ikon

Ikon dalam sebuah *interface* digunakan untuk melambangkan suatu objek yang di sederhanakan. Ikon digunakan sebagai salah satu cara untuk menetapkan gaya dan *tone* dari sebuah produk. Membuatnya lebih ramah dan berguna untuk pengguna menavigasi dalam suatu *website* (Malewicz, 2020, h.170). Berbeda dengan *button* yang digunakan untuk memberikan panduan dalam berbagai *action* seperti melakukan pembelian, mengunduh file, mengirim data, dan sebagainya. Kedua elemen ini menjadi kombinasi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna akan menjadi lebih efisien dan efektif (h.179). Berikut merupakan berbagai tipe *style* untuk perancangan ikon dikarenakan pentingnya sebuah konsistensi dalam gaya dan visual ikon.

a. Tingkat Detail

Dalam ikon terdapat dua gaya detail yang digunakan dalam perancangannya. Dimulai dari tingkat detail yang rendah dimana

ikon ini mewakili suatu bentuk dengan gaya yang simpel dan minimalis. Ikon dengan Tingkat detail yang rendah dinilai paling efektif dalam *user interface* dikarena lebih mudah untuk dipahami dan tetap terbaca dengan baik dalam berbagai ukuran (h.172). Namun dalam beberapa konteks tertentu perancangan ikon dapat saja menggunakan detail yang lebih tinggi untuk menyampaikan informasi yang lebih kompleks.



Gambar 2.13 Tingkat detail ikon
Sumber: Designing user interfaces (2020)

b. *Fill vs Outline*

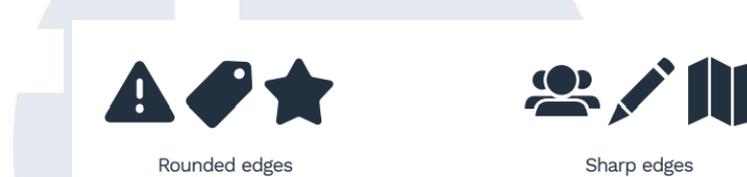
Ikon dapat memiliki tipe *fill* dan tipe *outline*, dimana masing masing gaya ini dapat memberikan gambaran visual yang berbeda. Ikon dengan gaya *fill* memiliki bentuk yang terisi dan padat sedangkan ikon dengan gaya *outline* memiliki tampilan yang lebih ramping dan minimalis. Gaya *outline* menggunakan garis tanpa isi dalam untuk menggambarkan suatu bentuk dari ikon tersebut. Ikon dengan besar 24px disarankan menggunakan garis setebal 2px hingga 4px, sehingga ikon dapat terlihat konsisten dan tetap terbaca. Kedua ikon ini dapat digunakan dalam konteks aktif dan non-aktif suatu interaktifitas dalam *user interface*.



Gambar 2.14 *Fill vs Outline* ikon
Sumber: Designing user interfaces (2020)

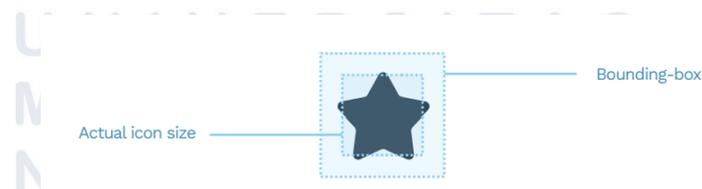
c. Roundness

Roundness dalam sebuah ikon merupakan salah satu elemen untuk menunjukkan sebuah karakteristik dalam *user interface*. Tingkat *roundness* dapat memberikan kesan nuansa yang lembut dan ramah kepada pengguna. Sedangkan untuk ikon dengan sudut yang lancip dapat memberikan kesan profesional dan formal. Tingkat *roundness* untuk sudut ikon digunakan untuk terhadap karakteristik dari *user interface* yang dirancang.



Gambar 2.15 Tingkat roundness dalam ikon
Sumber: Designing user interfaces (2020)

Untuk mendapatkan hasil yang konsisten, perancangan sebuah ikon dapat dilakukan dengan menggunakan *bounding box* sebagai panduan di sekitar ikon yang berfungsi untuk menjaga konsistensi tata letak. Ikon yang dirancang dalam *bounding box* akan memiliki konsistensi proposional dalam seluruh *user interface*. *Bounding box* disarankan dibentuk dengan 100 x 100px sebagai ruang proporsional yang konsisten. Hal ini memungkinkan untuk merancang berbagai ikon dengan bentuk yang berbeda akan tetapi tetap memiliki konsistensi yang sama dari satu sama yang lain (h. 177).



Gambar 2.16 *Bounding box* pada ikon
Sumber: Designing user interfaces (2020)

2. Button

Berbeda dengan *button*, dalam sebuah *user interface* *button* banyak diasosiasikan dengan *call to action* atau sebuah aksi bagi pengguna.

Penggunaan bentuk persegi panjang menjadi pilihan aman dalam merancang sebuah *button*. Secara luas, bentuk ini dipahami sebagai simbol tindakan bagi pengguna, memudahkan pengguna untuk menavigasi dalam *website*. Ukuran ideal *button* untuk sebuah *website* memiliki tinggi antara 40 - 60 px, dengan jarak spasi yang proporsional pada kedua sisi. Terdapat beberapa tipe *button* yang dapat digunakan dalam *user interface*, tipe tersebut sebagai berikut.



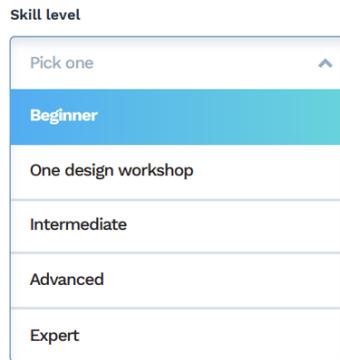
Gambar 2.17 Tipe *button*
Sumber: Designing user interfaces (2020)

Interaktifitas dalam suatu *button* dapat terlihat dari visualnya, mulai dari *outline*, *hover*, *active*, dan *disabled*. Masing – masing status ini memiliki fungsi dalam memberikan *feedback* kepada pengguna. Dari status *hover* menunjukkan kesiapan *button* untuk ditekan, status *active* yang menandakan bahwa tombol telah tertekan, dan status *disabled* yang digunakan untuk menunjukkan ketidaksediaan *button* tersebut (h. 191). Masing masing status ini memiliki visual yang berbeda, dimana dalam status *hover*, *button* terlihat mengalami perubahan dalam warna untuk menunjukkan interaktifitas *button* tersebut. Pada status *active*, *button* berubah menjadi sebuah warna yang *solid*, dan pada status *disabled* *button* ini biasanya memiliki kontras rendah, seperti warna abu-abu dengan kontras yang rendah.

3. *Dropdown*

Dropdown merupakan salah satu elemen yang banyak digunakan didalam *website* untuk menunjukkan berbagai tipe pilihan yang pengguna dapat pilih. Indikator utama bahwa suatu elemen merupakan *dropdown* biasanya ditandai dengan ikon panah ke bawah. Setelah pengguna membuka elemen *dropdown*, penggunaan warna kontras untuk bagian penanda seleksi sangat disarankan

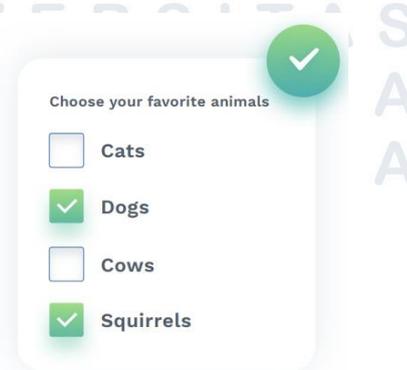
dikarenakan hal ini dapat menampilkan pilihan yang secara jelas. Ikon panah juga dapat diputar sebesar 180 derajat, sebagai penanda bahwa *dropdown* dapat diklik kembali untuk ditutup (h. 245).



Gambar 2.18 elemen *dropdown*
Sumber: Designing user interfaces (2020)

4. Checkboxes

Checkbox dalam sebuah *website* memiliki tiga status, normal, terpilih, dan *nested*. Secara umum, elemen *checkbox* bersifat beberapa pilihan, sehingga pemilihan satu *checkbox* tidak akan memengaruhi status *checkbox* lainnya di layar. Untuk *mobile website* penting bagi area aktif *checkbox* memiliki ukuran minimum 44 px (h.251). *checkbox* dengan status aktif memiliki warna elemen dengan warna *solid* dan ikon centang yang terdapat didalam kotak *checkbox*. Kombinasi visual ini memberikan informasi kepada pengguna bahwa opsi tersebut telah terpilih.



Gambar 2.19 Elemen *checkboxes*
Sumber: Designing user interfaces (2020)

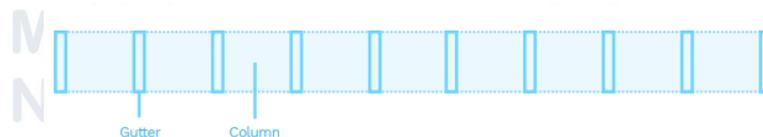
Control dalam sebuah *user interface* menjadi salah satu elemen penting untuk meningkatkan interaktifitas dalam *website*. Interaktifitas ini dapat meningkatkan *engagement* dan tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Dengan konsistensi yang sesuai, *control dapat* meningkatkan navigasi, estetika dan *user experience* yang baik bagi pengguna.

2.2.5 Layout

Dalam desain grafis, penyampaian informasi yang efektif merupakan prioritas utama seorang desainer. Dengan ini, grid dan layout menjadi elemen dasar untuk menciptakan desain yang terorganisir sehingga dapat dipahami dengan mudah dan menarik secara estetika. Menurut Graver dan Jura (2012) Penggunaan grid yang tersusun, memungkinkan hierarki yang jelas, sehingga meningkatkan keterbacaan dan daya tarik desain dengan kombinasi tipografi, warna, dan ilustrasi (h.10). Tipe – tipe Grid dalam user interface menurut Malewicz (2020) antara lain sebagai berikut:

1. Horizontal Grids

Grid ini terdiri dari beberapa kolom vertikal dengan jarak diantaranya yang disebut dengan *gutter*. *Grid* ini memiliki fungsi untuk menciptakan struktur yang rapih dalam sebuah konten. elemen-elemen dari *grid* ini berfungsi untuk meningkatkan keseimbangan horizontal pada layout suatu *website* (h.59). *Gutter* biasa memiliki lebar 8px – 16px dengan *margin* luar 16px – 32px untuk *mobile website*.

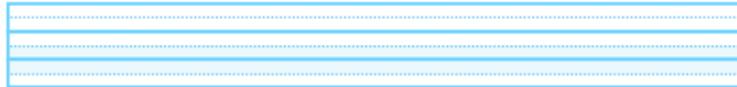


Gambar 2.20 Horizontal grids dalam website
Sumber: Designing user interfaces (2020)

2. Vertikal Grids

Vertikal grids digunakan untuk mengatur tinggi elemen dalam *user interface* seperti *section* dan ruang kosong. *Grid* ini seringkali

dipakai untuk penataan layout blog dan berita diakrenakan sifatnya yang selaras dengan konten yang diberikan. Hal ini mempermudah pengguna untuk menavigasi konten dengan mudah dan efisien (h.59).



Gambar 2.21 Vertikal grids dalam website
Sumber: Designing user interfaces (2020)

3. *Modular Grid*

Grid ini merupakan penggabungan antara grid kolom dan baris, dan dapat digabungkan baik vertikal dan horizontal sehingga membentuk sebuah space yang berbagai ragam. *Grid* ini bersifat kompleks dengan banyaknya elemen yang memiliki perbedaan ukuran, seperti tabel, grafik, dan formulir. Dengan kompleksitasnya, *grid* ini memberikan kesan keteraturan yang rasional (Graver dan Jura, 2012, h.32).

4. *Hierarchical Grid*

Grid hierarki mengutamakan informasi konten dalam suatu desain. Dengan adanya hierarki dalam konten, suatu desain dapat mengandalkan penempatan yang intuitif sesuai dengan isi konten yang digunakan (h.40). *Grid* ini biasa digunakan untuk mengatur struktur visual sehingga setiap elemen memiliki posisi dan prioritas yang jelas.



Gambar 2.22 Hierikal grids dalam *website*
 Sumber: Best practices for graphic designers, grids and page layouts (2012)

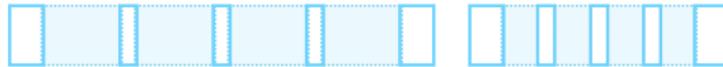
Dalam UI, sistem *grid* diletakan dalam sebuah halaman sebagai panduan untuk desainer dalam menciptakan berbagai tata letak elemen yang mendukung responsivitas UX. Sistem *grid* ini didapatkan dalam sebuah halaman web pada umumnya, dibagi menjadi beberapa kolom yang dipisah dengan *margin*, *footer*, dan *white space* diantaranya. Dalam sebuah UI, penerapan *grid* memungkinkan desain untuk disusun secara terstruktur (Soegaard, 2021, h1). Dengan perkembangan teknologi, layer seluler telah meningkat secara signifikan, menggunakan lebar 360px yang menjadi standar untuk menampilkan desain yang optimal.

Dengan penggunaan *grid* yang responsif, sistem grid dapat beradaptasi dengan ukuran dan orientasi layar perangkat yang bervariasi. Hal ini memastikan konsistensi dalam *layout* elemen dan konten dari UI tetap tertata dengan baik (IxDF, 2016, h.1). *Grid* yang responsif terdiri dari 3 elemen utama, yaitu *collum*, *gutter*, dan *margin* yang dapat menyesuaikan dengan lebar layar yang berbeda. Adapun *grid* yang responsif untuk penyesuaian *layout* pada perangkat yang berbeda sebagai berikut:

1. *Fluid Grid*

Grid ini berfungsi untuk menetapkan margin luar dan lebar gutter sesuai dengan lebar layout dari suatu perangkat. Dengan ini, lebar kolom yang terdapat dalam suatu *interface* sesuai dengan ukuran layer yang sedang dipakai. *Grid* ini paling umum digunakan karena

kemampuannya untuk beradaptasi dengan berbagai perangkat dan ukuran layer. *Fluid grid* memiliki 4 *column grid* dengan *margin* 16px dan *gutter* 8px. Dengan penggunaan *fluid grid* tampilan yang didesain yang lebih responsif dan nyaman bagi pengguna (h.60).



Gambar 2.23 *Fluid grid* dalam website
Sumber: Designing user interfaces (2020)

2. Fixed Grid

Grid ini digunakan paling efektif untuk sebuah *website* dan portal berita. *Grid* ini sudah ditetapkan dengan lebar kolom dan *gutter* tertentu, sehingga bersifat konsisten dalam layout elemen suatu *interface* (h.60). *Fixed grid* dalam contoh memiliki 2 *column fixed grid* dengan *margin* 16px dan *gutter* 8px. *Fixed grid* efektif untuk memastikan konten yang terdapat tidak terlalu melebar atau mengecil pada layer.



Gambar 2.24 *Fixed grid* dalam website
Sumber: Designing user interfaces (2020)

Grid dalam sebuah *website* merupakan elemen penting untuk menjaga konsistensi tata letak dan memudahkan penataan elemen visual. Sebuah *grid* yang responsif juga memungkinkan tampilan *mobile website* untuk menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar perangkat. Dengan *grid mobile website* menjadi lebih konsisten dan rapi, sehingga memberika visual yang terstruktur.

2.3 User Experience (UX)

Berbeda dengan *User interface*, fokus utama dari *user experience* merupakan pengalaman dari hubungan interaksi antara pengguna dan programnya (Himawan, Yanu, 2020, h.12). *User experience* mengoptimalkan hubungan antara

manusia dan komputer, menciptakan fungsi yang memuaskan pengguna secara emosional dan psikologis. Secara umum *User experience* menarikan hubungan antara manusia dengan komputer seperti situs web, aplikasi, dan sistem. Setiap interaksi yang dilakukan antara manusia dan sistem memiliki pengalaman bagi pelakunya (Foundation, 2006, h.5). Saat merancang sebuah *mobile website*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk memaksimalkan *user experience*.

1. Layar Kecil

Keterbatasan layar yang dihadapi perangkat *mobile* menjadi salah satu hal yang harus dipertimbangkan saat mendesain *mobile website*. Desain yang dirancang harus dapat disesuaikan dengan berbagai ukuran layar, dimana desain yang dibuat bersifat responsif, dan adaptif.

2. Navigasi Sempel

Navigasi dalam perangkat *mobile* berbeda dengan navigasi di perangkat komputer, perbedaannya terdapat dari presisi tinggi yang dapat dicapai dengan menggunakan *mouse*. Navigasi dalam *mobile website* harus diprioritaskan berdasarkan layar sehingga fitur- fitur yang diberikan dapat digunakan dengan baik (h.60).

3. Minimalisi Konten

Konten isi yang memiliki banyak informasi akan membebani pengguna perangkat *mobile*. Konten yang terdapat dalam rancangan harus yang diprioritaskan sehingga pengguna *mobile* tetap mendapatkan informasi dan pengalaman yang optimal.

4. Mengurangi Jumlah Input yang Diperlukan dari Pengguna

Meminimalkan jumlah interaksi yang harus dilakukan oleh pengguna menjadi hal yang penting dalam meningkatkan *user experience* pada *mobile website*. Semakin sedikit interaksi yang harus dilakukan pengguna, semakin nyaman dan efisien pengalaman yang dirasakan (h.61). Seperti contoh menggunakan URL yang singkat, tetap *sign in* ke dalam *website*, dan membatasi arah *scrolling* ke satu arah.

5. Koneksi Seluler yang Tidak Stabil

Koneksi internet sering kali tidak stabil pada seluler, terutama di wilayah dengan jangkauan sinyal yang buruk. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menjaga *user experience* yang baik merupakan meminimalkan ukuran halaman untuk mempercepat waktu pemuatan.

6. Pengalaman yang Berkelanjutan

Untuk memastikan pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* dekstop dan *mobile* tetap konsisten, dibutuhkananya kontinuitas, konsistensi, dan identitas yang sama. Hal ini dilakukan untuk menjaga *familiaritas* atas tindakan yang akan dilakukan pengguna (h.62). Dengan menjaga kontinuitas, pengguna dapat melanjutkan aktivitas mereka tanpa gangguan.

Mencapai *user experience* yang baik membutuhkan tingkat empati yang tinggi. Salah satu *skill* yang dibutuhkan berupa kemampuan untuk melihat perspektif dari target pengguna untuk memahami kebutuhan dan motivasi mereka (Gothelf et al., 2022, h.15). Penting bagi *user experience* untuk memastikan sistem interaktif yang dirancang mudah untuk diakses, digunakan, dan menarik bagi pengguna. Hal seperti *feedback* merupakan hal yang esensial untuk memberikan *user experience* yang lancar kepada pengguna (Sharp et al., 2019 h.56). Dengan ini, desainer harus dapat mementingkan pengalaman pengguna secara menyeluruh (Unger & Chandler, 2024, h.1980).

User experience yang efektif dapat memberikan kegunaan secara optimal, sehingga pengalaman yang didapatkan oleh pengguna bersifat positif. Dalam sebuah *mobile website* dibutuhkananya konsiderasi mengenai layar, navigasi, dan konten. Ketiga hal ini saling berkaitan untuk memastikan *user experience* yang optimal.

2.4 Raw Diet

Raw diet atau yang disebut dengan *Raw Meat Based Diet* (RMBD) untuk hewan peliharaan merupakan sebuah pola makan yang terdiri dari bahan - bahan mentah, maupun bahan yang berasal dari hewan domestik ataupun liar yang

diberikan kepada hewan anjing dan kucing (Lyu et al., 2025, h.2). Dengan anggapan yang lebih alami, *Raw diet* sering kali dipilih dikarenakan terbilang memiliki berbagai macam manfaat kesehatan seperti menyerupai pola makan leluhur dari anjing dan kucing tersebut. Dimana para leluhur anjing dan kucing mempunyai pola diet makan yang tidak melalui proses pengolahan, terdiri dari bahan-bahan yang utuh, gampang dicerna, bebas pengawet, dan dianggap dapat meningkatkan kualitas feses serta kesehatan kulit dan bulu hewan tersebut (h.2).

2.4.1 Tipe *Raw Diet*

Masing – masing tipe *raw diet* memiliki perbedaan ini tidak hanya terletak pada bahan yang digunakan, tetapi juga pada metode penyajiannya. Tipe- tipe ini memiliki spesialisasi dan keunikan masing- masing sebagai pilihan pemilik hewan dalam memilih *raw diet*. Tipe- tipe *raw diet* antara lain adalah sebagai berikut.

1. *Biologically Appropriate Raw Food* (BARF) atau *Raw Meat-Based Diet* (RMBD)

Raw Meat Based Diet (RMBD) merupakan sebuah pola makan yang terdiri dari bahan-bahan olahan mentah yang mencakup daging, organ dalam, tulang, ikan, unggas, telur mentah maupun susu yang tidak dipasteurisasi. Bahan-bahan ini menjadi salah satu bentuk *raw diet* yang populer salah satunya merupakan BARF. Diet ini dirancang untuk memberikan nutrisi yang esensial dan seimbang, dimana diet pola makan ini mencakup 70% daging otot, 10% tulang, 7% sayuran, 5% hati, 5% organ lainnya, 2% kacang-kacangan, dan 1% buah. Diet ini menyeimbangkan sumber protein hewani dan nabati, membuat pola makan diet yang seimbang. (Bottari et al., 2020, h.1).

2. *Prey Model Raw* (PMR)

Prey Model Raw (PMR) merupakan sebuah pola diet makan yang difokuskan kepada hewan buruan sepenuhnya dan menghilangkan kandungan bahan nabati dalam *raw diet* biasanya. Hal ini ditujukan untuk mereplikasi pola makan anjing liar biasanya, bersifat alami dan diburu dengan sendirinya. *Prey Model Raw* mencakup 75-80% daging

otot, 10% tulang mentah yang dapat dimakan, 5% hati, 5% organ sekresi lainnya, dan 0-5% serat berbasis hewani (Chapman, 2024, h.1). Pola diet ini terdiri dari bahan daging mentah dengan jaringan lemak, tulang, darah, dan organ dalam dari hewan buruan sehingga memastikan bahwa nutrisi yang disediakan lengkap dan utuh bagi hewan peliharaan yang diberikan.

3. Komersial *Raw Diet*

Salah satu jenis *raw diet* untuk hewan peliharaan adalah *Raw Meat-Based Diets* (RMBD) komersial yang berupa beku dan *freeze-dried*. *Raw diet* komersial umumnya dibuat dengan resep yang dikembangkan oleh suatu perusahaan makanan hewan tertentu. Makanan *raw diet* ini kemudian dikemas menjadi ukuran yang lebih kecil dan dijual ke pasar untuk memudahkan pemilik hewan yang ingin memberikan makanan *raw diet* untuk hewan peliharaan tanpa menyiapkan dan meracik makanan *raw diet* sendiri. Diet ini diformulasikan untuk memenuhi standar *Dog or Cat Food Nutrient Profiles* (AAFCO) dimana masing - masing produk disesuaikan dengan jenis hewan anjing dan kucing. Standar ini diangkat untuk memenuhi masa pertumbuhan, perawatan, laktasi, ataupun semua masa fase kehidupan (Freeman et al., 2013, h.1549).

Masing – masing tipe *raw diet* memiliki perbedaannya masing masing. Mulai dari bahan yang digunakan, hingga tipe produksinya. Untuk pembuatan sendiri, pemilik hewan peliharaan dapat menggunakan tipe BARF maupun tipe PREY, hal yang berbeda antara dua tipe tersebut berupa bahan yang digunakan didalamnya. Sedangkan jika pemilik hewan peliharaan menginginkan alternatif tipe yang lebih mudah untuk dipersiapkan, pemilik hewan dapat beranjuk pada tipe komersial dimana sudah terdapatnya formulasi dan standar tersendiri.

2.4.2 Manfaat *Raw Diet*

Dipercaya sebagai alternatif pola makanan alami bagi hewan peliharaan anjing dan kucing, diet ini dipercaya dapat memberikan berbagai manfaat bagi kesehatan hewan peliharaan. Beberapa efek positif telah tercatat sebagai manfaat dari penerapan *raw diet*. Beberapa manfaat yang telah ditemukan dalam penerapan *raw diet* sebagai berikut:

1. Nutrisi Alami

Dengan penggunaan bahan - bahan segar, kandungan nutrisi yang didapatkan dalam pola makan *raw diet* bersifat natural. Hal ini disebabkan karena bahan - bahan segar yang tidak menggunakan tambahan gula, pengawet, ataupun zat stabilizer (Główny et al., 2024, h.153). Bahan - bahan segar seperti daging mentah, organ, tulang, sayuran, dan buah - buahan menjadi pilihan alami untuk makanan hewan peliharaan, terutama anjing dan kucing.

2. Daya Cerna Tinggi

Raw diet memiliki tingkat pencernaan bahan kering sebesar 7-10% dan 6-10% lebih tinggi pencernaan protein kasar dibandingkan dengan makanan *kibble*. Peningkatan pencernaan ini terdapat kepada hewan peliharaan kucing dengan arti lebih dikitnya pencernaan di usus dan pengecilan masa feses. Terdapatnya juga pengurangan bau feses yang dihasilkan, Walaupun kondisi ini tidak selalu menguntungkan di beberapa situasi (h.153).

3. Resiko Mutagenik Lebih Rendah

Makanan yang telah diproses dengan suhu tinggi dapat mengalami perubahan yang drastis. Adanya makanan yang diproses dengan suhu tinggi dapat menghasilkan heterosiklik amina dimana dengan konsentrasi tinggi mg/g makanan) dapat berkontribusi terhadap efek mutagenik (h.153). Tanpa adanya proses pemanasan tinggi, makanan tersebut dapat mempertahankan komposisi zat aslinya.

4. Peningkatan Kekebalan Tubuh

Peningkatan sistem kekebalan tubuh menjadi salah satu manfaat yang telah dilaporkan dari *raw diet*. Terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh Anderson et al. (2018) terhadap pemberian makanan *raw diet* dan *kibble* terhadap hewan peliharaan anjing. Hasil yang didapatkan dari penelitian menunjukkan bahwa anjing yang mengkonsumsi *raw diet* mendapatkan pengaruh positif terhadap sel mononuklear darah tepi dan mengurangi inflamasi kronis (h. 154).

5. Diet Sebagai Pengobatan Untuk Insufisiensi Eksokrin Pankreas

Beberapa komponen *raw diet* dapat membantu dalam pengobatan insufisiensi eksokrin pankreas. Salah satu komponen tersebut merupakan ekstrak pankreas hewan babi yang diberikan kepada hewan anjing. Komponen ini menunjukkan peningkatan suplementasi enzim dibandingkan terapi enzim pankreas komersial. Pemulihan enzim lipase dari ekstrak pankreas babi 39,1% lebih tinggi dibandingkan dengan terapi komersial (h.154).

Raw Diet dapat digunakan untuk mendapatkab beberapa manfaat, terutama nutrisi yang alami dan daya cerna tinggi. Dengan sifat *raw diet* yang berupa makanan mentah, vitamin yang terdapat didalamnya masih terbilang murni tanpa adanya proses pemanasan. Hal ini membuat *raw diet* menjadi alternatif yang lebih baik dibandingkan dengan makanan alternatif komersial biasanya.

2.4.3 Potensi Risiko dan Kontroversi

Banyak klaim oleh para pendukung *Raw Meat-Based Diets* (RMBD), bahwa pola makan ini memiliki keunggulan nutrisi dibanding makanan komersial dan memberi manfaat kesehatan bagi hewan peliharaan. Akan tetapi banyak dari klaim ini belum terbukti secara ilmiah, dimana kebanyakan dari klaim ini tidak memiliki klaim yang kuat, melainkan hanya terdengar masuk akal bagi para pemilik hewan peliharaan yang menginginkan penerapan pola makan yang sehat bagi hewan peliharaannya (Freeman et al.,

2013, h. 1550). Dengan proses pembuatan raw diet yang tidak menggunakan proses pemanasan, bakteri patogen bisa saja mencemari bahan makanan tersebut. Resiko pencemaran patogen melalui *Raw Meat-Based Diets* (RMBD) telah banyak didokumentasikan dalam berbagai literatur ilmiah (Vecchiato et al., 2022, h.2).

1. Resiko Kontaminasi Bakteri (*Salmonella*, *E. coli*)

Adanya keberadaan bakteri dalam *raw diet* dapat saja disebabkan oleh masalah penyimpanan bahan dan penyiapan makanan. Memberikan makanan yang telah terkontaminasi kepada hewan peliharaan dapat meningkatkan resiko penularan terhadap manusia, terutama keracunan makanan pada manusia akibat penerapan dan persiapan *raw diet* yang telah terkontaminasi tersebut (Główny et al., 2024, h.154).

Beberapa penelitian telah menemukan bahwa 6% hingga 20% produk daging mentah terkontaminasi *Salmonella*. Hewan peliharaan yang diberikan *raw diet* juga dapat membawa patogen seperti *Salmonella spp.* dan *Toxoplasma gondii* dimana resiko ini seringkali diremehkan oleh pendukung *raw diet* (Lyu et al., 2025, h.9). Perbedaan dengan makanan konvensional dimana tidak adanya sampel salmonella dan hampir 6% makanan *raw diet* yang diuji memiliki *salmonella*. *Escherichia coli* juga telah ditemukan di semua jenis makanan, dengan 50% *raw diet* terkontaminasi dibandingkan dari 33% makanan kering, dan 8% makanan kaleng (Schlesinger, 2011, h.52).

Pembersihan area tempat makan *raw diet* juga sulit dilakukan dimana sebuah penelitian menemukan bahwa metode standar membersihkan dan mendesinfeksi wadah makanan memiliki efektifitas minim dalam menghilangkan *salmonella*. Hal ini termasuk dengan perendaman dalam pemutih ataupun dicuci dengan mesin pencuci piring (Schlesinger, 2011, hl. 52-53). Tidak hanya terdapat pada RMBD biasanya, ada nya studi baru menganalisiskan RMBD beku komersial

yang terdapat keberadaan *Sarcocystis cruzi*, *Sarcocystis tenella*, serta *T. gondii*. (Tuska-Szalay et al., 2024, h.3).

2. Ketidakseimbangan Nutrisi dan Mineral

Semua jenis *Raw Meat-Based Diets* (RMBD) menunjukkan setidaknya satu ketidakseimbangan nutrisi didalamnya (Vecchiato et al., 2022, h.6). Pertumbuhan tulang hewan anjing dan kucing yang sehat memerlukan kalsium terhadap fosfor yang seimbang, terutama pada ras yang lebih besar membutuhkan tingkat kadar kalsium yang lebih tinggi (Główny et al., 2024, h.155). Banyak pemilik hewan peliharaan harus menyadari bahwa memberikan RMBD tanpa sumber mineral yang mencukupi dapat mengakibatkan defisiensi mineral. Akibatnya, diet ini tidak direkomendasikan untuk hewan yang sedang menjalani masa pertumbuhannya dimana juga dapat berdampak negatif di jangka panjang kedepannya (h.12).

Ketidakseimbangan kandungan nutrisi juga terdapat pada RMBD komersial yang biasa disimpan dalam kondisi beku. Walaupun sering dianggap sebagai solusi cepat bagi pemilik hewan peliharaan, studi ini mendapatkan adanya perbedaan dalam hasil analisis dan klaim pada label, mengakibatkan kelebihan atau kekurangan protein, lemak, dan mineral dari rekomendasi asupan harian (h.14).

3. Masalah Keamanan Bagi Hewan Peliharaan dan Pemilik Hewan

Beberapa kekhawatiran utama terkait dengan pemberian RMBD adalah bahaya patogen terhadap hewan peliharaan dan pemilik hewan peliharaan (Lyu et al., 2025, h.9). Banyak resiko penyakit infeksi yang terlibat dengan RMBD tidak hanya berdampak kepada hewan peliharaan, melainkan juga membahayakan pemiliknya. Pemilik hewan yang memberikan *raw diet* terhadap hewan peliharaannya memiliki resiko tinggi terkena patogen akibat kontak langsung dengan hewan yang membawa bakteri ataupun makanannya yang telah terkontaminasi (Lyu et al., 2025, h.9). Banyak studi menunjukkan

bahwa penyebaran salmonella melalui anjing dan kucing dapat menyebabkan penyakit pada manusia. Secara keseluruhan, kontaminasi bakteri merupakan salah satu masalah penting dalam RMBD dimana bagi pemilik hewan peliharaan yang menetapkan *raw diet* sangat disarankan menerapkan langkah higienis preventif dan sterilisasi untuk mengurangi patogen pada makanan *raw diet* (Lyu et al., 2025, h.10).

4. Benda Asing

Raw diet yang mengandung tulang dapat saja menyebabkan patah gigi dan ataupun beresiko tersangkut dalam kerongkongan atau usus. Hal ini dapat membahayakan organ dalam, terutama pencernaan akibat pecahan tulang yang tajam. Dari evaluasi lanjut yang dilakukan mengenai pemasakan tulang untuk mengurangi resiko patah dapat diasumsikan baik tulang mentah maupun yang telah dimasak memiliki potensi untuk melukai atau menyebabkan ruptur pada saluran pencernaan (h.155).

5. Lemak yang Berlebihan

Pilihan dari pemilik hewan peliharaan memiliki dampak terhadap kandungan lemak terhadap *raw diet*. Kadar lemak yang tinggi seringkali dikaitkan dengan bulu hewan yang lebih berkilau, walaupun hal ini merupakan salah satu karakteristik yang diinginkan pemilik hewan, akan tetapi mengkonsumsi lemak yang berlebihan dapat menyebabkan obesitas, gangguan pencernaan ringan, atau pankreatitis (h.156).

6. Defisiensi Taurin

Hewan anjing dan kucing memiliki kebutuhan yang berbeda beda, mulai dari asam amino, metabolisme, karbohidrat, dan batas sintesis enoden (Owens et al., 2021 h.16). Kekurangan taurin dalam makanan dapat mengakibatkan perkembangan sistem saraf pusat yang tidak

normal, dimulai dari degenerasi retina, yang dapat berujung kebutaan (h.156).

7. Kualitas Sperma Menurun

Ketidakseimbangan dalam *raw diet* juga dapat berdampak pada sistem reproduksi jantan, dimana kualitas sperma nya terganggu akibat defisiensi selenium yang berperan penting dalam maturasi sperma. Kadar selenium yang mengalami defisiensi sekecil apapun dapat menyebabkan perkembangan abnormal hingga infertilitas pada hewan jantan (h.157).

8. Siklus Estrus

Peningkatan hormon tiroid dapat berdampak signifikan terhadap proses reproduksi hewan betina. Siklus estrus berhubungan dengan aktivitas kelenjar tiroid, dimana adanya peningkatan kadar hormon tiroid dapat mengganggu siklus hewan betina secara keseluruhan (Sontas et al., 2014 h.157).

Walaupun *raw diet* memiliki beberapa manfaat yang bisa didapat, tetapi *raw diet* juga memiliki resiko yang pemilik hewan harus hindari. Resiko dalam *raw diet* berurusan dengan penerapan yang tidak benar, dari higienitas hingga takaran yang tepat *raw diet* harus dilakukan dengan rinci dan sesuai. Hal ini dilakukan untuk menghindari resiko – resiko yang dapat ditimbulkan dari penerapan yang tidak tepat.

2.4.4 Transisi dan Rotasi Makanan

Masing – masing hewan peliharaan anjing dan kucing membutuhkan takaran dan rotasi *raw diet* tersendiri, hal ini dapat dipertimbangkan dari ras, berat badan, kebutuhan nutrisi, dan kondisi kesehatan mereka. Sebelum mengganti pola makan hewan peliharaan tersebut, dibutuhkannya tahap transisi pemberian *raw diet* dari diet sebelumnya. Tahap transisi akan mengenalkan jenis makanan baru secara bertahap, serta

memberikan waktu bagi sistem tubuh hewan untuk beradaptasi dengan pola *raw diet*.

1. Tahap Transisi

Tahap pertama yang dilakukan untuk pemberian *raw diet* terhadap hewan peliharaan anjing dan kucing merupakan tahap transisi dari makanan kering ke bahan mentah. Transisi ini sebaiknya dilakukan secara bertahap dengan langkah awal yaitu pemberian bahan mentah secara bertahap. Jika pengenalan pola makan *raw diet* kepada hewan peliharaan berjalan dengan baik, kurangi bahan makanan lama dan tingkatkan pemberian *raw diet*. Jika proses transisi berjalan lancar, makanan lama biasanya dapat dihilangkan sepenuhnya dalam beberapa hari (Taylor & Becker, 2018, h.124).

Tabel 2. 1 Contoh takaran transisi

Hewan	Anjing	Kucing
Porsi harian Makanan Kering	1 cangkir (± 120 gram)	$\frac{1}{2}$ cangkir (± 60 gram)
Porsi Harian <i>raw diet</i>	454 gram	227 gram
Pembagian Jadwal Makan	- Pagi: 227 gram <i>raw diet</i> - Malam: $\frac{1}{2}$ cangkir makanan kering	- Pagi: 113.5 gram <i>raw diet</i> - Malam: $\frac{1}{4}$ cangkir makanan kering

Pemberian makanan bahan mentah untuk transisi sebaiknya dipisah dengan bahan makanan yang digunakan sebelumnya. Contoh metode yang diberikan hanyalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan. Setiap individu hewan peliharaan memiliki kebutuhan dan respons yang berbeda, sehingga penyesuaian perlu dilakukan berdasarkan kondisi dan karakteristik masing-masing hewan tersendiri. Pemantauan terhadap feses hewan harus diperhatikan, adanya hewan peliharaan mengalami feses yang encer selama proses transisi. Karena ini, disarankan untuk tunggu kembali pemberian *raw diet* hingga konsistensi feses kembali normal. Jika kondisi feses yang encer tetap

berlanjut, sebaiknya segera berkonsultasi dengan dokter hewan untuk mendapatkan penanganan yang sesuai.

Untuk pemberian *raw diet* kepada pemilik hewan peliharaan kucing lebih dari satu, disarankan untuk memberikan dalam ruangan atau wadah yang terpisah. Hal ini dikarenakan pemantauan terhadap segi dinamika sosial antar kucing dan aspek konsumsi makanan per kucing. Pemisahan pemberian makanan dapat berguna dalam mengetahui jumlah makanan yang dikonsumsi oleh masing-masing kucing serta mendeteksi perubahan pola makan (h.98).

2. Rotasi Makanan

Menentukan jumlah makanan terhadap hewan peliharaan dapat dipertimbangkan dari berat badan, jenis ras, usia, serta kondisi fisiologis lainnya. Salah satu prinsip utama dalam penerapan diet raw pada hewan peliharaan adalah rotasi bahan makanan, yang dilakukan untuk menjamin variasi nutrisi serta meminimalisasi risiko kekurangan gizi. Berikut merupakan contoh rotasi makanan *raw diet* untuk hewan peliharaan kucing.

Tabel 2.2 Rotasi *raw diet* untuk kucing

Hari/ Waktu	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4	Hari 5	Hari 6	Hari 7
Pagi (AM)	Daging sapi	Daging ayam	Daging sapi + telur	Daging bebek + telur	Daging ayam + telur	Daging ayam + telur	Daging sapi + telur
Malam (PM)	Daging bebek/ ayam + ikan sarden / salmon	Daging sapi	Daging ayam + ikan sarden / salmon	Daging ayam	Daging sapi + ikan sarden / salmon	Daging bebek	Bebek + ikan sarden / salmon

Pemberian variasi bahan *raw diet* berguna untuk memberikan pola yang lebih teratur dan tersebar. Hal ini dianggap lebih efektif dalam

menjaga kestabilan kebutuhan nutrisi harian hewan tersebut. Sama dengan rotasi pemberian *raw diet* untuk hewan peliharaan anjing, untuk sehari- hari lebih praktis untuk memberikan satu jenis sumber protein selama beberapa hari berturut-turut. Penting juga untuk memastikan bahwa telur dan ikan sarden tetap dimasukkan ke dalam rotasi menu.

Tabel 2.3 Rotasi *raw diet* untuk anjing

Hari/ Waktu	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4	Hari 5	Hari 6	Hari 7
Pagi (AM)	Daging sapi	Daging ayam	Daging sapi + telur	Daging bebek + telur	Daging ayam	Daging ayam + telur	Daging sapi + telur
Malam (PM)	Daging bebek + ikan sarden / salmon	Daging sapi	Daging ayam	Daging ayam + ikan sarden / salmon	Daging sapi + ikan sarden / salmon	Daging bebek	Daging Bebek + ikan sarden / salmon

Rata-rata kandungan dalam resep *raw diet* anjing adalah sekitar 124 kalori per 100 gram, atau setara dengan 1.210 kalori per kilogram. Sementara itu, resep *raw diet* kucing memiliki rata-rata kandungan energi yang sedikit lebih tinggi, yaitu sekitar 141 kalori per 100 gram, atau 1.410 kalori per kilogram (h.122). Pemberian bahan telur kedalam *raw diet* dapat diberikan dalam keadaan mentah maupun dimasak ringan. Untuk tingkat pemanasan dapat menggunakan metode “*over easy*” atau direbus setengah matang, agar kuning telur tetap mentah sehingga kandungan asam lemak esensial tetap terjaga. Namun, jika ada kekhawatiran terkait potensi kontaminasi bakteri, telur dapat dimasak sepenuhnya hingga bagian kuningnya mengeras. Perlu diperhatikan bahwa telur sebaiknya dikonsumsi segera setelah dimasak agar kandungan nutrisinya tetap optimal (h.83). Komposisi resep bahan disesuaikan dengan kebutuhan nutrisi spesifik untuk

anjing dan kucing. Untuk anjing, proporsi resep berdasarkan *volume* yang terdiri atas 75% daging, organ, dan tulang, dan 25% sayuran dan buah-buahan. Sedangkan untuk kucing, komposisi resep terdiri dari 88% daging, organ, dan tulang, serta 12% sayuran.

Takaran makanan *raw diet* yang dibutuhkan masing – masing hewan peliharaan berbeda – beda, hal ini dapat diperkirakan dengan berat badan rata – rata dari hewan peliharaan seumumnya. Hewan anjing dan kucing memiliki beberapa tahap dalam fase kehidupannya, dari masa anak (*kitten* atau *puppy*), dewasa aktif, hingga masa tua atau tidak aktif. Pemberian takaran *raw diet* yang tepat dapat dipertimbangkan dari kebutuhan nutrisi dan berat badan hewan peliharaan tersebut.

CAT	Kitten 3 months	Kitten 5 months	Adult Active	Adult Moderately Active	Adult Older/ Inactive
2#	1 c				
3#	1 c +	½ c			
4#	1 ½ c	¾ c	¾ c	½ c	1/3 c +
5#			7/8 c	½ c +	½ c scant
7#			1 c +	¾ c	½ c + 1 T
9#			1¼ c	1 c scant	¾ c
11#			1½ c	1 c + 1 T	7/8 c
13#			1¾ c	1 1/3 c	1 c scant
15#			1 7/8 c	1 ½ c	1 c

Gambar 2.25 Takaran raw diet untuk kucing

Untuk Sebagian besar kucing dengan berat antara 6,8 hingga 7,7 kilogram tidak berada pada berat badan idealnya. Sangat dianjurkan menurunkan kelebihan berat badan melalui pengawasan dokter hewan untuk mempertimbangkan kondisi kesehatan serta kebutuhan kucing tersebut secara menyeluruh (h.95). Berbeda dengan hewan anjing yang memiliki berat badan lebih bervariasi dengan berbedanya jenis dan ras.

DOG	Puppy	Young/Working	Active Adult	Adult Older/ Inactive
5#	1¾ c	1¼ c	¾ c	½ c
10#	2½ c	2 c	1¼ c	1 c
20#	4 – 5 c	3½ c	1¾ – 2 c	1¼ – 1½ c
30#	5½ – 7 c	4 ½ – 5 c	2 1/3 – 2¾ c	1¾ – 2 c
40#*	6 – 6½ c	5 ½ – 6 c	3 – 3½ c	2¼ – 2¾ c
50#*	7 – 8 c	7 c	4 c	3 c
60#*	8 – 9 c	7 – 8 c	4 ½ – 5 c	3 – 4 c
70#*	9 – 10 c	9 c	5 – 5½ c	4 c
80#*	9 – 10 c	10 c	6 c	4¼ c
90#*	10½ c	10 – 11 c	6½ c	4¾ – 5 c

Gambar 2.26 Takaran *raw diet* untuk anjing

Untuk anak anjing yang memiliki berat badan sebesar 18 kg ke atas, takaran yang disarankan ditujukan untuk anak anjing yang berada pada 50–80% dari berat dewasa mereka. Untuk anak anjing dengan berat 2,3–13,6 kg, takaran yang disarankan ditujukan untuk anak anjing yang masih berada di bawah 50% dari berat dewasa mereka (h.124).

Rotasi makanan menjadi hal yang penting dalam *raw diet*, tidak hanya memikirkan takaran tetapi juga memberikan vitamin dan kebutuhan yang pas bagi setiap hewan peliharaan. Dari berbeda nya ras, umur, dan fase kehidupan *raw diet* harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan hewan tersebut untuk memberikan hasil yang maksimal. Dengan rotasi dan takaran yang pas, resiko dari *raw diet* dapat dihindarkan.

2.4.5 Dasar Penerapan *Raw Diet*

Menerapkan *raw diet* untuk hewan peliharaan anjing dan kucing bukanlah hal yang sederhana. Pemilik hewan peliharaan harus memahami dan mempertimbangkan berbagai hal penting sebelum memulai. Hal – hal tersebut mencakup higienitas penerapan, bahan yang digunakan, serta bahan yang seimbang. Hal ini menjadi pertimbangan penting untuk menghindari risiko yang dapat muncul dari penerapan *raw diet* yang kurang tepat.

Higienitas dalam penerapan *raw diet* merupakan hal penting untuk diperhatikan. Dari pemberian makanan hingga tempat penyimpanan untuk bahan – bahan yang digunakan (Taylor & Becker, 2018, h.56). Pemilik hewan peliharaan harus dapat menyiapkan *raw diet* kepada hewan peliharaan dengan kecepatan dikarenakan paparan udara dan panas dapat merusak kandungan nutrisi. Pemilik hewan peliharaan juga harus dapat memastikan penggunaan peralatan yang bersih untuk mencegah kontaminasi. Penggunaan labelan pada tempat penyimpanan bahan *raw diet* sangat disarankan sehingga pemilik hewan tidak keliru dalam mengenali isi dan masa simpan makanan yang telah dipersiapkan. (h.57).

Tidak hanya peralatan, pemilik hewan peliharaan juga harus memilih bahan makanan yang tepat untuk *raw diet*. Hal yang dimaksud merupakan seperti pemilihan daging yang tepat. Daging sapi yang digunakan untuk *raw diet* sebaiknya memiliki kadar lemak minimal 90%, dengan rekomendasi ideal sebesar 93% daging tanpa lemak (h.35). Selain daging, pemilik hewan dapat menggunakan telur merupakan sumber protein berkualitas tinggi dan asam lemak dengan biaya yang relatif rendah. Terkait dengan penggunaan ikan dalam *raw diet*, perlu diperhatikan oleh pemilik hewan bahwa ikan seperti sarden dapat beresiko kontaminasi logam berat (h.37). oleh karena ini pemilik hwean peliharaan yang akan menerapkan *raw diet* dianjurkan menggunakan sarden kalengan. Beberapa jenis ikan juga harus diperhatikan terkait dengan kebersihan dan kontaminasinya. Apabila menggunakan salmon segar, sebaiknya dimasak terlebih dahulu karena salmon dapat membawa parasit *Nanophyetus salmincola* yang mengandung bakteri *Neorickettsia helminthoeca*, erbahaya dan dapat berakibat fatal bagi anjing jika tidak segera ditangani (h.38).

Penerapan *raw diet* tidak dapat dilakukan dengan sembarangan. Banyak aspek-aspek penerapan *raw diet* yang harus ditimbang, seperti resiko, dan hal – hal penting sebelum memulai. Dengan ini dibutuhkannya

pemahaman dan panduan yang tepat, untuk meminimalisir resiko yang dapat muncul dalam penerapan *raw diet*.

2.4 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan penulis berkaitan dengan topik pembahasan dari tugas akhir yang dirancang. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kebaruan dari penelitian yang telah dilakukan, guna untuk memahami metode perancangan dan pendekatan dalam penelitian. Penelitian relevan yang penulis risetkan ke dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut.

Tabel 2.4 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Ilustrasi Cara Merawat Hewan Peliharaan (Anjing & Kucing) Pada Anak Usia Dini	Nabila Shabrina, Olivine Alifaprilina, dan Bambang Melga (2022)	Perancangan buku ilustrasi cara merawat hewan peliharaan untuk usia kecil dini	a. Penggunaan ilustrasi yang dominan dalam buku meningkatkan minat baca dan ketertarikan untuk mengetahui, terutama untuk anak kecil dini.
2	Pengembangan Aplikasi Adopsi Hewan Kucing Berbasis <i>Website</i>	David Septianto dan aramaresthi Windriyani (2022)	Perancangan bertujuan untuk membantu para pengadopsi dalam proses mengadopsi dan diadopsikan hewan kucing.	a. Penggunaan ilustrasi untuk mengantarkan informasi tentang hewan – hewan adopsi
3	<i>Web Application for Sick Animals Health Monitoring System</i>	Panuwat Mekha dan Khukrit Osathanunkul (2020)	Perancangan ini bertujuan untuk memantau kesehatan tubuh hewan di rumah sakit hewan	a. Penggunaan web aplikasi untuk memantau kesehatan hewan

Pembaruan yang didapatkan dalam perancangan yang penulis lakukan berupa media informasi dalam bentuk *mobile website* dengan target audiens dewasa dan dewasa muda. Dikarenakan informasi mengenai *raw diet* untuk hewan peliharaan di Indonesia masih bersifat tersebar. Perancangan ini memfokuskan topik kepada pola makan *raw diet*, khususnya untuk hewan peliharaan anjing dan kucing.

Dalam media yang akan dirancang, terdapatnya pebaruan didalam konten yang meliputi berbagai informasi dasar mengenai *raw diet*. Pembaruan dari topik ini termasuk dari takaran, dasar penerapan, tipe *raw diet*, dan manfaat dan resiko.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA