

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Definisi *website* berdasarkan Abdulloh (2016) dalam buku *Easy & Simple: Web Programming* dijelaskan sebagai sekumpulan halaman yang saling terhubung dan memuat beragam informasi dalam bentuk digital. Informasi tersebut tidak terbatas hanya pada teks tertulis, tetapi juga dapat berupa elemen visual seperti gambar dan video, elemen audio seperti rekaman suara atau musik, hingga animasi interaktif yang mendukung penyajian data. Seluruh konten digital tersebut dirancang agar dapat diakses dengan mudah melalui jaringan internet, sehingga pengguna dari berbagai tempat dapat memperoleh informasi sesuai kebutuhan mereka. Pada umumnya, sebuah *website* ditempatkan atau disimpan di dalam *server web*, kemudian dapat diakses oleh pengguna melalui jaringan, baik jaringan internet maupun *LAN (Local Area Network)*. Akses menuju *website* dilakukan dengan menggunakan sebuah alamat khusus yang disebut *URL (Uniform Resource Locator)*, yang berfungsi sebagai penunjuk lokasi dari *website* tersebut (Susilowati, 2019).

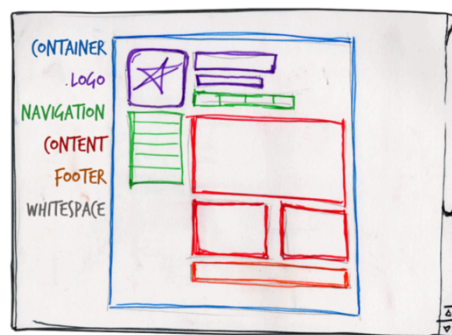
Website dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif karena tidak hanya mampu menampilkan informasi secara dinamis, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi pengguna. Melalui penyajian konten yang beragam, pengguna tidak sekadar menjadi penerima informasi, melainkan juga memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan konten yang tersedia. Interaksi ini dapat berupa mengakses, memilih, maupun merespons informasi yang ditampilkan, sehingga menjadikan *website* sebagai sarana komunikasi yang lebih aktif dan partisipatif (Nurlailah & Nova Wardani, 2023, h. 1176).

2.1.1 Anatomi Website

Beaird dan George (2020) dalam bukunya menjelaskan bahwa anatomi dari *website* terdiri dari *containing block*, logo, *navigation*, *content*, *footer*, *whitespace*, dan *grid*.

1. *Containing Block*

Halaman *website* dijelaskan membutuhkan *containing block* yang memiliki fungsi sebagai ruang untuk menampung seluruh elemen yang berada di dalamnya. Tanpa adanya *containing block*, elemen-elemen visual yang terdapat dalam sebuah halaman *website* dapat terlepas dari *container* yang seharusnya ditambahkan. Selain itu, jika tidak adanya *containing block*, elemen visual dalam *website* akan terlihat tidak teratur karena tidak berada di dalam *container* yang diatur.



Gambar 2.1 *Containing Block*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Beaird dan George (2020) melanjutkan lebar *container* dapat bersifat menyesuaikan ukuran elemen yang ada di dalamnya atau bersifat konsisten dengan menjaga lebar konten atau elemen di dalamnya. Dengan adanya *containing block*, halaman *website* terlihat stabil dan terlihat memiliki struktur yang teratur.

2. Logo

Logo dijelaskan sebagai elemen yang merepresentasikan identitas visual suatu *brand*. Identitas logo biasanya konsisten digunakan dalam berbagai media dari *brand* tersebut. Dalam *website*, identitas berupa logo atau

nama dari *website* tersebut biasanya diletakkan pada bagian atas halaman *website*.



Gambar 2. 2 Logo

Sumber: <https://www.vistaprint.com/hub/types-of-logos?srsId=AfmBOorc8w05tuKJxY-bOYrSVAIQN6x2nzOkX6lAWOQK5lnq-ezAC5zv>

Hal ini bertujuan agar memperkuat pengenalan identitas dan juga menarik perhatian pengguna bahwa mereka masih berada dalam *website* yang sama. Oleh karena itu, *logo* memiliki peran penting yang tidak hanya sebagai tanda visual namun juga sebagai penegas hubungan antar halaman dalam *website* yang dibuat.

3. Navigation

Navigation merupakan elemen penting yang menentukan cara pengguna menjelajahi serta menemukan informasi di dalam sebuah *website*. Oleh karena itu, sistem navigasi perlu dirancang dengan mudah terlihat dan digunakan karena pengguna cenderung fokus pada atas bagian halaman *website* yang biasanya terdapat navigasi. berada di bagian atas halaman (Beaird dan George, 2020, h. 25-26).



Gambar 2. 3 Navigation

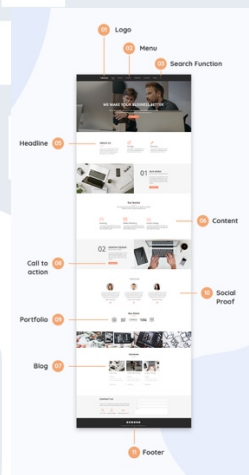
Sumber: <https://www.jetorbit.com/blog/pengertian-navigasi-website-dan-cara-membuatnya/>

Baik berupa menu vertikal di sisi halaman maupun menu horizontal di bagian atas, navigasi sebaiknya diletakkan sedekat mungkin dengan area atas

layout. Selain itu, menu utama sebaiknya tampil langsung pada area layar awal tanpa perlu melakukan *scroll* ke bawah. Dengan begitu, akses informasi dapat berlangsung lebih cepat.

4. *Content*

Content adalah elemen utama dalam sebuah *website*. *Content* pada *website* dijelaskan terdiri dari teks, gambar, hingga video (Beaird dan George, 2020, h. 26). Pada biasanya, perilaku pengguna menunjukkan bahwa mereka hanya meluangkan waktu singkat untuk menilai apakah sebuah *website* sesuai dengan kebutuhan mereka. Jika informasi yang dicari tidak langsung ditemukan, pengguna cenderung meninggalkan *website* tersebut dan beralih ke *website* lain.



Gambar 2. 4 *Content*

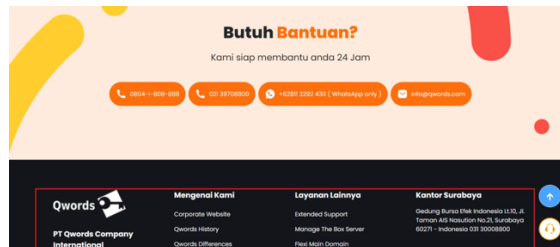
Sumber: <https://www.makewebeasy.com/id/blog/web-design-checklist-11-hal-yang-harus-ada-pada-home-page/>

Oleh karena itu area *content* utama harus menjadi fokus dalam perancangan desain. Dengan menonjolkan *content*, pengguna dapat langsung tertuju pada *content* yang ingin disampaikan dalam *website* tersebut.

5. *Footer*

Footer berada di bagian paling bawah halaman dan berperan sebagai penutup dari keseluruhan struktur konten (Beaird dan George, 2020, h. 26).

Footer biasanya berisi informasi seperti *copyright*, *contact*, *legal information* hingga tautan menuju bagian penting lainnya di dalam *website*.



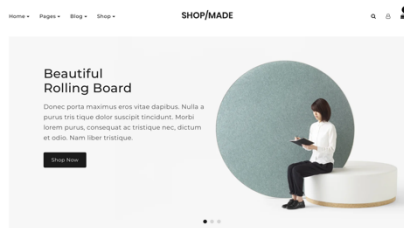
Gambar 2. 5 *Footer*

Sumber: <https://www.qwords.com/blog/header-dan-footer-pada-website/>

Selain menandakan bahwa pengguna telah sampai di akhir halaman, *footer* juga menyediakan informasi tambahan bersifat formal dari *website* tersebut yang biasanya dicari oleh pengguna ketika membutuhkan kontak.

6. *Whitespace*

Whitespace atau ruang kosong sebagai area pada halaman website yang tidak diisi oleh elemen seperti teks, gambar, maupun elemen lainnya (Beaird dan George, 2020, h. 26). *Whitespace* memiliki peran penting dalam menciptakan kenyamanan visual. Tanpa *whitespace*, sebuah desain akan terasa terlalu penuh dan tidak seimbang,



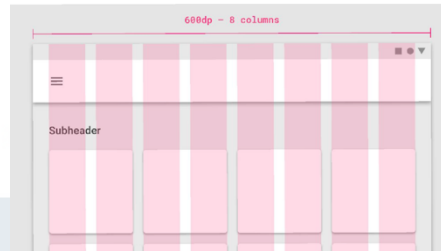
Gambar 2. 6 *Whitespace*

Sumber: <https://www.energeticthemes.com/templates/shopmade/home-4.html>

Oleh karena itu, penggunaan *whitespace* yang bijak dapat membantu mengarahkan perhatian pengguna ke elemen yang penting dan juga menciptakan harmoni visual yang seimbang.

7. Grid

Grid merupakan alat yang penting dalam desain. Penggunaan *grid* dijelaskan bukan hanya sekedar membuat suatu elemen menjadi sejajar namun tentang proporsi juga (Beaird dan George, 2020, h. 27).



Gambar 2. 7 *Grid*

Sumber: <https://idseducation.com/article/manfaat-grid-layout-website/>

Pembagian komposisi yang ditentukan oleh *grid* membuat komposisi tersebut terlihat lebih estetik. Dengan adanya *grid* sebagai petunjuk dalam desain akan membantu menghasilkan tata letak yang menarik.

2.1.2 Prinsip Desain Website

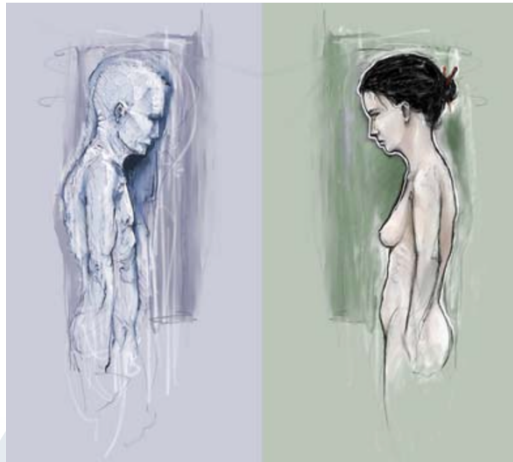
Beaird dan George (2020) dalam buku *The Principles of Beautiful Web Design* menjelaskan *website* memiliki prinsip desain yang terdiri dari *balance*, *unity*, *proximity*, *repetition*, dan *emphasis*.

2.1.1.1 Balance

Konsep keseimbangan visual seperti objek fisik yang memiliki bobot. Dalam bukunya, keseimbangan dianalogikan seperti jungkat-jungkit yang memiliki bobot dan sama halnya dengan setiap elemen visual yang memiliki bobot (Beaird dan George, 2020, h. 37-40). Dalam sebuah tata letak, elemen visual yang diletakkan pada kedua sisi dengan bobot yang sama akan menciptakan tampilan seimbang. Terdapat dua bentuk dari keseimbangan visual yaitu *symmetrical balance* dan *asymmetrical balance*.

1. Symmetrical Balance

Symmetrical balance atau keseimbangan formal terjadi ketika elemen dalam suatu komposisi terletak pada posisi yang sama di kedua sisi garis sumbu.



Gambar 2. 8 *Symmetrical Balance*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Beaird dan George (2020) menjelaskan meskipun konsep keseimbangan ini tidak selalu praktis untuk semua jenis desain, bentuk keseimbangan ini yang dikenal sebagai simetri *horizontal* dapat diterapkan dalam tata letak *website* dengan cara memusatkan konten atau membaginya secara seimbang ke dalam beberapa kolom.

2. *Asymmetrical Balance*

Asymmetrical balance atau keseimbangan informal merupakan keseimbangan yang sedikit lebih abstrak. *Asymmetrical balance* melibatkan objek dengan ukuran, bentuk, warna, dan juga penempatan yang berbeda. Akan tetapi, objek-objek tersebut diatur dengan sedemikian rupa agar tetap bisa memberikan kesan seimbang.

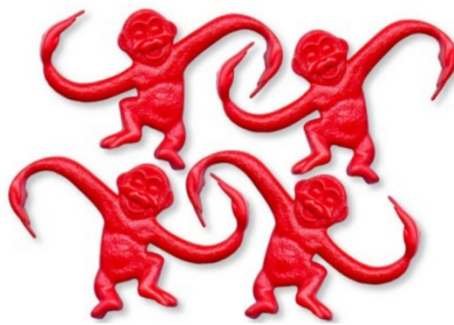


Gambar 2.9 *Asymmetrical Balance*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Asymmetrical balance menimbulkan rasa lebih menarik jika dibandingkan dengan *symmetrical balance*. Tidak seperti *symmetrical balance*, *asymmetrical balance* dijelaskan bersifat serbaguna dan oleh karena itu *asymmetrical balance* lebih sering digunakan dalam *website*.

2.1.1.2 Unity

Beaird dan George (2020) mendeskripsikan *unity* sebagai hubungan antara elemen-elemen dalam sebuah komposisi dan bagaimana elemen tersebut saling berinteraksi menciptakan kesatuan. Tata letak yang memiliki *unity* akan terlihat menyatu sebagai satu kesatuan, tidak terkesan seperti kumpulan bagian terpisah.



Gambar 2.10 *Unity*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Dalam *website*, *unity* sangat penting untuk ditunjukkan pada keseluruhan tampilan agar berfungsi sebagai satu kesatuan. Terdapat beberapa pendekatan yang bisa digunakan untuk mencapai *unity* dalam sebuah tata letak selain menghindari penggunaan *frame*, yaitu prinsip *proximity* dan prinsip *repetition* (Beaird dan George, 2020, h. 44)

2.1.1.3 Proximity

Proximity merupakan cara peletakan dengan menempatkan objek-objek berdekatan dalam sebuah tata letak. Dengan menempatkan objek-objek berdekatan di suatu titik, maka perhatian mata akan tertuju pada titik fokus yang tercipta. Dalam *website*, konsep *proximity* diterapkan dalam pengaturan margin pada elemen-elemen.



Gambar 2.11 *Proximity*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Seperti saat menyesuaikan *margin* yang terdapat pada elemen umum seperti *heading*, paragraf, bahkan gambar. Dengan mengatur besar kecilnya jarak antar elemen, terbentuklah kelompok visual yang lebih jelas dan menarik perhatian (Beaird dan George, 2020, h. 44-45)

2.1.1.3 *Repetition*

Beaird dan George (2020) menjelaskan prinsip *repetition* sebagai pengulangan warna, bentuk, tekstur, hingga objek agar terlihat sebagai satu kesatuan. *Repetition* memiliki peran penting dalam menyatukan desain halaman dari *website*.



Gambar 2. 12 *Repetition*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Prinsip *repetition* sering digunakan dalam desain *website* untuk menyatukan elemen-elemen visual yang terdapat didalamnya. *Repetition* juga dapat dilakukan dengan melakukan pengulangan pola atau tekstur guna memperkuat kesan kesatuan dalam *website* (Beaird dan George, 2020, h. 53)

2.1.1.4 *Emphasis*

Emphasis merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan *unity*. Prinsip *unity* mengelompokkan elemen-elemen visual secara harmonis sedangkan *emphasis* menekankan suatu elemen visual agar bisa menarik

perhatian pengguna. Dalam *website*, desainer dapat menentukan bagian apa yang ingin ditekankan, seperti tombol yang ditekankan untuk menarik perhatian pengguna agar diklik. Beaird dan George (2020) meneruskan salah satu cara untuk menciptakan *emphasis* adalah menjadikan elemen yang dipilih sebagai *focal point*. *Focal point* didefinisikan sebagai elemen dalam halaman *website* yang berperan menarik perhatian secara visual dan tidak tergabung dengan elemen lain pada halaman *website* tersebut. Terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan oleh desainer untuk menciptakan *emphasis* atau penekanan dalam desain *website*, diantaranya adalah *placement*, *continuanace*, *isolation*, *contrast*, dan *proportion*.

1. *Placement*

Metode *placement* dapat dilakukan untuk menciptakan *emphasis* pada desain *website*. Meskipun tidak bisa dapat diimplementasikan ke dalam semua desain *website*, akan tetapi komposisi tepat di tengah merupakan titik perhatian utama yang umumnya dilihat oleh pengguna dan juga menjadi titik yang paling kuat dalam *emphasis*.



Gambar 2. 13 *Placement*

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

Semakin jauh suatu elemen ditempatkan dari pusat, semakin kecil pula kemungkinan elemen tersebut akan langsung menarik perhatian pengguna. Oleh karena itu peletakan sebuah elemen visual berpengaruh pada *emphasis* yang ingin ditunjukkan.

2. *Continuance*

Metode *continuance* dijelaskan berdasarkan kecenderungan mata manusia yang kerap jika melihat ke suatu arah akan terus melihat ke arah tersebut hingga menemukan elemen yang lebih dominan dan dituju. Beaird dan George (2020) menjelaskan metode *continuance* merupakan salah satu prinsip yang kerap digunakan dalam desain *website* untuk menciptakan *emphasis* dalam tata letak.



Gambar 2.14 *Continuance*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Dengan terdapatnya *heading*, *text*, ataupun gambar yang terdapat di sisi tertentu, hal ini akan membentuk layaknya garis vertikal yang membuat perhatian mata untuk menuju ke satu arah. Terdapat cara untuk mengembangkan metode *continuance* dengan menerapkan konsep *rule of thirds* agar elemen-elemen visual pada halaman *website* dapat diselaraskan dengan garis *grid* sehingga tercipta alur visual yang kuat.

3. *Isolation*

Metode *isolation* merupakan prinsip yang cukup berbeda dengan prinsip *proximity*. Dimana prinsip *proximity* memiliki peran penting dalam menciptakan kesatuan dalam desain *website*, metode *isolation* justru memiliki fungsi untuk menonjolkan elemen tertentu dengan cara mengisolasi elemen tersebut agar tidak tercampur dengan elemen lainnya.

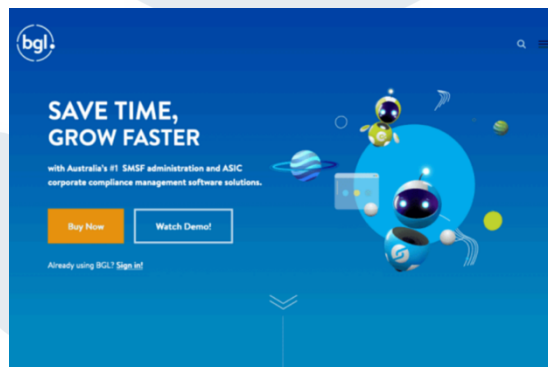


Gambar 2. 15 *Isolation*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Suatu elemen dipisahkan dari elemen yang lainnya dengan tujuan agar terlihat berbeda dibandingkan elemen yang lain disekitarnya. Metode memisahkan elemen akan menciptakan perbedaan yang membuat elemen tersebut lebih difokuskan dan diperhatikan oleh pengguna.

4. *Contrast*

Contrast didefinisikan sebagai perbandingan antara elemen visual yang berbeda. *Contrast* merupakan metode desain yang kerap digunakan untuk menciptakan *emphasis* dalam sebuah desain *website*.



Gambar 2. 16 *Contrast*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Semakin besar perbedaan *contrast* yang diciptakan, akan membuat kesan elemen tersebut lebih terlihat dan semakin mudah elemen tersebut untuk menarik perhatian dari pengguna. Beberapa cara dapat dilakukan untuk menciptakan *contrast* diantaranya seperti melalui perbedaan warna, ukuran, hingga bentuk dari sebuah elemen.

5. *Proportion*

Proportion termasuk ke dalam salah satu cara untuk menciptakan *emphasis*. Dengan memanfaatkan metode proporsi, *emphasis* dapat diciptakan dengan menambahkan perbedaan skala antar elemen visual yang ada.



Gambar 2. 17 *Proportion*
Sumber: Beaird dan George (2020)

Ketika sebuah elemen diatur menjadi lebih besar ataupun lebih kecil jika dibandingkan dengan elemen lain yang terdapat dalam halaman tersebut, maka elemen tersebut akan terlihat lebih menonjol karena adanya perbedaan skala ukuran. Perbedaan proposi ukuran ini menghasilkan perhatian lebih banyak dari pengguna karena terlihat lebih berbeda dari elemen sekitar yang ada di halaman *website* tersebut.

2.1.3 Elemen *User Interface*

Schlatter dan Levinson (2013) dalam buku *Principles and Practices for Designing Digital Application* menjelaskan bahwa penerapan elemen *User Interface* yang dirancang secara optimal berperan besar dalam membantu pengguna berinteraksi dengan desain. Elemen *user interface* tidak hanya berfungsi sebagai unsur visual semata, tetapi menjadi elemen penting yang memengaruhi kenyamanan, kemudahan, serta efektivitas interaksi bagi pengguna. Penempatan dan penggunaan elemen *user interface* yang tepat dapat membuat pengalaman pengguna lebih mudah dipahami saat menggunakan *website*. Schlatter dan Levinson (2013) menjelaskan terdapat beberapa elemen utama dalam *user interface*, diantaranya adalah tata *layout*, tipografi, warna, dan gambar.

1. Layout

Layout atau tata letak merupakan kerangka visual yang menjadi fondasi dalam sebuah desain. *Layout* memiliki peran utama untuk memudahkan pengguna dalam memahami hierarki informasi.



Gambar 2.18 *Layout*
Sumber: Schlatter dan Levinson (2013)

Layout yang baik umumnya disusun dengan bantuan *grid* yang berfungsi mengatur penempatan elemen desain agar terlihat rapi dan konsisten (Schlatter dan Levinson, 2013, h. 112). Dengan demikian, *layout* tidak hanya berfungsi untuk menyusun elemen visual, tetapi juga mengarahkan fokus pengguna dan membentuk alur interaksi yang mudah dipahami.

2. Typography

Typography mencakup pemilihan jenis huruf, ukuran, serta teks yang diterapkan dalam sebuah desain. Pemilihan *typography* yang tepat dapat meningkatkan tingkat keterbacaan, memperkuat daya tarik visual, dan menonjolkan informasi yang penting. Selain berperan sebagai penyampai teks, tipografi juga berfungsi sebagai bagian dari elemen visual desain.

Roman
Italic
Medium (semibold) condensed
Bold
Heavy (extrabold)
Black
Thin
Condensed
Extended
Ultralight Condensed
Black extended oblique

Gambar 2.19 *Typography Samples*
Sumber: Schlatter dan Levinson (2013)

Dimana perbedaan ukuran huruf dapat digunakan untuk menunjukkan hierarki informasi, sementara jenis huruf tertentu mampu menciptakan berbagai kesan *personality* (Schlatter dan Levinson, 2013, h. 145). Dengan demikian, tipografi tidak hanya berkaitan dengan keindahan visual, tetapi juga berpengaruh langsung pada cara pengguna menerima dan memahami pesan yang disampaikan melalui desain.

3. Color

Color atau warna merupakan elemen yang memiliki peran penting dalam membangun hubungan emosional antara desain dan pengguna. Penggunaan warna dapat menarik perhatian, cara pandang, hingga perilaku pengguna saat berinteraksi dengan sebuah desain (Schlatter dan Levinson, 2013, h. 171).



Gambar 2.20 Penggunaan Warna Cerah
Sumber: Schlatter dan Levinson (2013)

Pemilihan warna yang sesuai mampu memperkuat identitas visual dari *website*. Selain itu, warna juga berperan dalam meningkatkan keterbacaan melalui pengaturan kontras dan perpaduan warna yang tepat. Oleh karena itu, warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada pengguna.



Gambar 2.21 *Chromatic Value Scale*
Sumber: Schlatter dan Levinson (2013)

Kemudian pada penggunaan warna, (Beaird dan George, 2020, h. 92-93) menjelaskan adanya *chromatic value* pada warna yang mengatur nilai kecerahan atau kegelapan dari suatu warna. Sistem pengaturan cerah dan gelapnya warna dapat dilakukan dengan menambahkan warna putih pada suatu warna yang menghasilkan *tint*, sedangkan untuk menambah kegelapan dengan cara menambahkan warna hitam pada suatu warna yang menghasilkan *shade*. Sistem pengaturan *chromatic value* berpengaruh pada psikologi warna karena adanya konsep gelap dan terang, seperti tint yang memberi kesan lebih menenangkan dan halus.

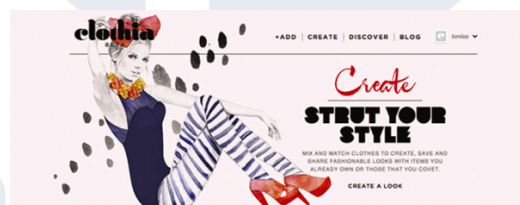
Psikologi warna juga dijelaskan memiliki arti dalam setiap warna yang tunjukkan. Beaird dan George (2020) menjelaskan bahwa pemilihan warna dapat berpengaruh kepada persepsi pengguna yang melihatnya dan juga membangun rasa emosional tertentu sesuai pada maknanya pada psikologi. Warna merah dijelaskan dapat memberi persepsi peningkatan adrenalin dari pengguna yang melihatnya. Selain efek tersebut, warna merah juga dijelaskan sebagai warna yang menarik dan juga dramatis. Kemudian oranye, oranye dijelaskan sebagai warna yang dapat menimbulkan persepsi sangat aktif dan energik. Selain itu, oranye juga dijelaskan dapat meningkatkan kebahagiaan, dan melambangkan sinar matahari, antusiasme, serta kreativitas.

Lalu warna kuning, seperti warna oranye, kuning dijelaskan sebagai warna yang aktif, dan sangat mudah terlihat. Warna kuning juga dikaitkan dengan kebahagiaan. Kemudian hijau, hijau dijelaskan sebagai warna yang paling sering berhubungan dengan alam. Hijau merupakan warna yang dapat membuat pengguna merasa tenang dan juga melambangkan pertumbuhan, kesegaran, dan harapan. Lalu biru, secara emosional, biru dapat menimbulkan

persepsi keterbukaan, kecerdasan, dan juga dinilai dapat menimbulkan rasa ketenangan. Kemudian warna ungu, warna ungu dijelaskan sebagai warna yang dikaitkan dengan kekayaan dan kemewahan. Kemudian warna putih, penggunaan warna putih dijelaskan dapat merepresentasikan energi bersih. Putih dianggap sebagai warna kesempurnaan, cahaya, dan kemurnian. Lalu warna hitam, warna hitam dianggap seringkali memiliki konotasi negatif seperti kematian. Akan tetapi warna hitam juga bisa merepresentasikan warna warna kekuatan dan juga keanggunan,

4. Imagery

Penggunaan *imagery* dalam desain berfungsi sebagai petunjuk visual yang membantu pengguna memahami fungsi dari setiap interaksi (Schlatter dan Levinson, 2013, h. 216). Dengan adanya gambar yang jelas, pengguna tidak perlu membaca banyak teks untuk mengetahui cara menggunakan suatu fitur dalam *website*.



Gambar 2. 22 Penggunaan *Imagery*
Sumber: Schlatter dan Levinson (2013)

Hal ini membuat proses interaksi menjadi lebih menarik. Selain itu, penggunaan *imagery* juga dapat menambah daya tarik visual desain serta memperkuat penyampaian pesan.

2.1.4 Elemen *User Experience*

Pada buku *The Basic of User Experience Design* dijelaskan bahwa pengalaman pengguna (*User Experience*) terdiri dari sejumlah elemen fundamental yang menentukan keberhasilan dari pengalaman tersebut.



Gambar 2. 23 Elemen *User Experience*
Sumber: Schlatter dan Levinson (2013)

Elemen-elemen tersebut terdiri dari *useful*, *usable*, *findable*, *credible*, *desirable*, *accessible*, dan *valuable*. Aspek ini saling berkaitan dalam membentuk pengalaman yang utuh dan memuaskan bagi pengguna.

1. *Useful*

User experience harus dirancang dengan tujuan yang jelas dan mampu memberikan nilai atau manfaat yang nyata bagi penggunanya. Pengalaman dari *website* yang tidak dapat menjawab kebutuhan atau menyelesaikan permasalahan tertentu, akan sulit untuk bersaing dengan produk lain (*website*) yang menawarkan manfaat lebih besar dari pengalamannya. Oleh karena itu, keberadaan suatu produk (*website*) baru dapat dikatakan layak apabila benar-benar mampu menghadirkan solusi yang bermakna bagi kebutuhan penggunanya (h.22).

2. *Usable*

User experience juga perlu dirancang agar mudah dipahami dan digunakan secara efisien. Desain yang terlalu kompleks, membingungkan, atau memerlukan waktu lama untuk dipelajari dapat menimbulkan rasa frustrasi bagi pengguna, yang pada akhirnya menurunkan nilai pengalaman tersebut karena pengguna tidak merasa adanya kemudahan dalam penggunaan (h.22).

3. *Findable*

Kemampuan pengguna untuk dengan mudah menemukan informasi atau fitur yang dibutuhkan merupakan salah satu aspek penting dalam *user experience*. Jika fitur utama sulit ditemukan atau informasi tidak mudah

diakses, kualitas pengalaman pengguna akan menurun. Kondisi tersebut berpotensi membuat pengguna meninggalkan produk (*website*) dan memilih alternatif lain yang terasa lebih mudah dipahami. Oleh sebab itu, struktur navigasi yang jelas serta penyajian informasi yang teratur menjadi faktor utama dalam memastikan aspek *findability* (h.23).

4. Credible

Kepercayaan pengguna muncul ketika produk mampu memberikan informasi yang akurat, relevan, dan solusi yang konsisten sesuai dengan fungsinya. Produk (*website*) yang dapat menunjukkan manfaat dalam waktu yang wajar akan lebih mudah dipercaya. Kredibilitas tidak hanya dilihat dari isi informasi yang disampaikan, tetapi juga dari konsistensi kinerja serta kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna (h.23).

5. Desirable

Selain berfungsi dengan baik, sebuah produk juga perlu memiliki daya tarik visual dan emosional. Desain yang menarik, identitas merek yang kuat, serta tampilan visual yang konsisten dapat membuat produk lebih disukai. Aspek *desirability* berkaitan dengan perasaan pengguna, di mana ketertarikan tidak hanya muncul karena kegunaan, tetapi juga karena keindahan dan kesan emosional yang ditimbulkan (h.24).

6. Accessible

Produk (*website*) yang baik seharusnya dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pengguna dengan keterbatasan fisik atau disabilitas. Jika aksesibilitas tidak ada, pengguna akan kesulitan atau bahkan tidak dapat menggunakan produk tersebut. Sedangkan, desain yang inklusif memungkinkan lebih banyak orang merasakan manfaat produk dan membantu memperluas jangkauan pengguna (h.25).

7. Valuable

Nilai sebuah produk (*website*) terlihat dari seberapa besar manfaat yang dirasakan pengguna. Produk yang harganya terjangkau dan mampu

menyelesaikan masalah dengan cepat serta efektif biasanya dianggap lebih bernilai dibandingkan produk mahal yang kurang memberikan solusi. Dengan demikian, nilai tidak hanya soal harga, tetapi juga tentang seberapa nyata manfaat yang diberikan (h.25).

Berdasarkan teori yang penulis dapatkan, dapat disimpulkan bahwa anatomi yang terdapat dalam desain *website* terdiri dari *containing block*, logo, *navigation*, *content*, *footer*, *whitespace*, dan *grid*. Setiap elemen anatomi tersebut berperan penting dalam menyusun anatomi *website* sehingga *website* dapat memiliki struktur yang jelas dan terarah saat pengguna telusuri. Kemudian prinsip desain *website* yang terdiri dari *balance*, *unity*, *proximity*, *repetition*, dan *emphasis* sebagai prinsip yang menjadikan sebuah *website* memiliki desain yang baik. Lalu, elemen *user interface* yang terdiri dari beberapa elemen utama seperti *layout*, tipografi, warna, dan gambar hingga elemen *user experience* yang terdiri dari *useful*, *usable*, *findable*, *credible*, *desirable*, *accessible*, dan *valuable*.

2.2 Pertolongan Pertama

Pertolongan pertama merupakan tindakan awal yang diberikan kepada seseorang yang mengalami kasus gawat darurat. Tujuannya adalah untuk menyelamatkan nyawa, mengurangi rasa sakit, mencegah kondisi memburuk, serta membantu mempercepat proses penyembuhan. Siapa pun dapat memberikan pertolongan pertama, kapan saja dan di mana saja situasinya terjadi apabila telah mempelajari pengetahuan pertolongan pertama (Zideman et al., 2021).

2.2.1 Pokok-Pokok Tindakan Pertolongan

Mohamad (2005) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Pertolongan Pertama* pokok – pokok tindakan pertolongan yang perlu dilakukan agar dapat menolong korban darurat medis terdiri dari tidak boleh panik, perhatikan pernafasan korban, hentikan pendarahan, perhatikan tanda – tanda *shock*, hingga jangan pindahkan korban terburu – buru.

2.2.1.1 Jangan Panik

Dalam kasus gawat darurat, sikap panik dapat memperburuk keadaan. Jika terjadi situasi darurat, bertindak cepat dan tenang menjadi sangat penting untuk keselamatan korban yang mengalami kasus gawat darurat. Oleh karena itu, pengetahuan pertolongan pertama menjadi sangat penting untuk diketahui agar bisa bertindak dengan tepat sesuai dengan kasus yang ditangani.

2.2.1.2 Perhatikan Pernapasan Korban

Ketika kita menjadi saksi terhadap korban yang mengalami situasi gawat darurat, hal utama yang perlu diperhatikan adalah pernapasan dari korban. Mohamad (2005) menjelaskan hal ini sangat penting untuk diperhatikan karena keselamatan jiwa pada kasus gawat darurat sering kali bergantung pada fungsi pernapasan. Apabila kita melihat korban mengalami henti napas, tindakan *CPR* dapat dilakukan sesuai dengan langkah yang tepat.

2.2.1.3 Hentikan Pendarahan

Apabila terjadi pendarahan dalam suatu kasus gawat darurat, Mohamad (2005) menjelaskan urgensi yang ada bahwa jika kehilangan darah yang dialami datang dari pembuluh besar, maka dapat menyebabkan kematian dalam waktu yang cepat yaitu 3-5 menit. Mohamad (2005) melanjutkan untuk mengatasi pendarahan, kita dapat menggunakan kain bersih atau sapu tangan, lalu tekan luka dengan kuat. Jika di sekitar kita tidak ada alat medis untuk mengikat, kain pada luka dapat diikat dengan benda yang ada seperti dasi, ikat pinggang, atau kain yang lain guna menjaga tekanan pada luka tetap stabil. Pada pendarahan, posisi korban diusahakan meletakkan bagian tubuh yang berdarah lebih tinggi dari bagian tubuh yang lain.

2.2.1.4 Perhatikan Tanda-Tanda Syok

Pada kasus gawat darurat, syok dapat dilihat dari tubuh korban yang lemah. Apabila kondisi ini terjadi, Mohamad (2005) menjelaskan untuk memposisikan korban dengan meletakkan kepala lebih rendah daripada bagian tubuh lainnya. Lalu jika kondisi korban mengalami keadaan setengah sadar dan

ingin muntah, baringkan dalam posisi tengkurap dengan posisi kepala lebih rendah agar tidak tersedak cairan yang ingin dikeluarkan.

2.2.1.5 Jangan Memindahkan Korban Secara Terburu-buru

Hal penting yang perlu diingat dalam menangani kasus gawat darurat pada korban yaitu sebaiknya tidak dipindahkan secara asal atau terburu-buru sebelum mengetahui bagian apa dan tingkat keparahan cedera yang dialami oleh korban, akan tetapi hal ini menjadi pengecualian apabila kasus yang terjadi terdapat kebakaran atau tempat yang tidak aman. Mohamad (2005) melanjutkan sebelum kita memindahkan korban, apabila korban mengalami pendarahan, pendarahan perlu dihentikan terlebih dahulu dan jika terdapat patah tulang, perlu didukung menggunakan bidai. Saat memindahkan korban, pastikan kepala korban terlindungi dan tidak ada yang menghambat saluran pernapasan korban.

2.2.2 Kondisi Gawat Darurat

Singletary et al. (2015) menjelaskan kondisi darurat medis yang umumnya sering terjadi dapat dibagi menjadi *medical emergencies* dan *trauma emergencies*. Dimana *medical emergencies* meliputi kasus seperti asma, stroke, *chest pain*, dan sebagainya. Sementara *trauma emergencies*, meliputi kasus seperti pendarahan, *open chest wounds*, *concussion*, dan sebagainya.

Berdasarkan teori yang penulis dapatkan, dapat disimpulkan bahwa pertolongan pertama merupakan tindakan awal yang sangat penting dalam menyelamatkan nyawa korban. Pemberian pertolongan pertama bertujuan untuk menyelamatkan nyawa, mencegah kondisi korban memburuk, serta memberikan kesempatan pemulihan yang lebih baik sebelum penanganan medis lanjutan diberikan. Pokok-pokok tindakan pertolongan pertama, seperti bersikap tenang, memperhatikan pernapasan, menghentikan pendarahan, mengenali tanda-tanda syok, serta tidak memindahkan korban secara terburu-buru, menjadi prinsip dasar yang perlu dipahami oleh setiap orang ketika melakukan pertolongan pertama.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penulis memilih tiga penelitian yang relevan dengan topik perancangan yaitu pertolongan pertama. Dengan judul penelitian yang diantaranya terdiri dari Perancangan *Website* Pertolongan Pertama “*LifeSaver*” Menggunakan Metode *Design Thinking*, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) Berbasis *Android*, Inovasi Edukasi Pertolongan Pertama: Film Pendek Berbahasa Daerah Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP. Berikut adalah hasil analisa yang dilakukan oleh penulis terkait penelitian yang relevan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Website</i> Pertolongan Pertama “ <i>LifeSaver</i> ” Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Dwi Amelia (2024)	Implementasi <i>website</i> berhasil dilakukan sebagai media informasi yang membahas pertolongan pertama	<i>User Experience</i> yang lebih interaktif kepada pengguna dalam penyampaian konten
2.	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) Berbasis <i>Android</i>	Sulistiyasni, Ika Indah Lestari, Muhammad Akbar Setiawan, Bayu Rizky Pratama (2023)	Aplikasi dapat digunakan dan membawa manfaat sebagai media informasi terutama pada segi kemudahan untuk dipelajari	Elemen visual seperti ilustrasi yang lebih bervariasi dan memiliki kesatuan
3.	Inovasi Edukasi Pertolongan	Feri Ekaprasetia,	Penggunaan media edukasi	Visual meliputi

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Pertama: Film Pendek Berbahasa Daerah Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP	Eky Madyaning Nastiti, Rida Darotin, Yunita Wahyu Wulansari, Guruh Wirasakti (2025)	yang mengangkat budaya lokal bisa menjadi solusi yang inovatif dalam meningkatkan literasi kesehatan.	ilustrasi sebagai pendekatan kepada pengguna yang lebih interaktif

Berdasarkan hasil yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa media informasi yang interaktif bisa menjadi upaya yang efektif untuk menyampaikan edukasi mengenai pertolongan pertama. Akan tetapi, diperlukannya desain visual yang menunjang media informasi sehingga menciptakan media informasi yang memiliki *user experience* lebih interaktif dan juga terdapat pendekatan melalui visual yang didapatkan dari ilustrasi serta elemen visual lainnya. Dengan demikian, harapannya pengguna dapat lebih merasa terbantu dengan *experience* yang dilengkapi oleh desain visual.

