

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Menurut Abdulloh (2018, h.1), *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital yang dapat berupa teks, gambar, video, animasi, dll yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Website* lebih singkatnya dapat dibilang sebagai halaman informasi yang dapat dibuka melalui browser seperti *google chrome*, *opera*, dll

2.1.1 Jenis-jenis Website

Jenis-jenis *website* menurut Manurian et al. (2020, h.5-6), berdasarkan isi kontennya dapat dibagi menjadi dua, yaitu *website* statis dan *website* dinamis. Perbedaan kedua jenis *website* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Website Statis

Website statis adalah *website* dimana kontennya tidak dapat diubah ubah. Hal ini dikarenakan teknologi yang digunakan untuk membuat *website* ini tidak memungkinkan dilakukan perubahan isi atau data secara langsung. Teknologi yang digunakan untuk membuat *website* ini adalah HTML dan CSS dan perubahan isi *website* hanya dapat dilakukan dengan mengubah secara langsung melalui file mentah pada *website* tersebut. Kesimpulannya adalah, konten didalam *website* ini susah untuk diubah ketika sudah di input dalam sebuah *client/browser*.

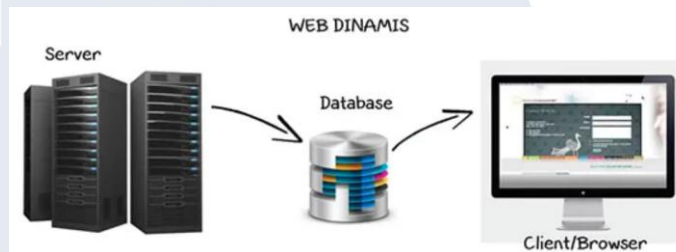


Gambar 2.1 *Website* Statis

Sumber: <https://nore.web.id/8-perbedaan...>

2. Website Dinamis

Website dinamis adalah website dimana kontennya dapat diubah ubah secara langsung. Untuk melakukan pengubahan data, user tidak perlu mengakses file mentah *website* tersebut tetapi mereka dapat mengakses halaman control panel dan administrasi secara online melalui internet. Kesimpulannya, konten dalam *website* ini dapat dengan gampang diubah dibandingkan dengan konten didalam *website* statis.



Gambar 2.2 *Website* Dinamis

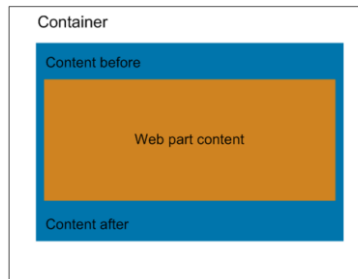
Sumber: <https://nore.web.id/8-perbedaan...>

2.1.2 Anatomi Website

Menurut Beaird et al. (2020, h.8), mendesain sebuah *website* sebenarnya sangat gampang. Ada banyak cara untuk menyusun sebuah *website* tetapi kebanyakan mengikuti komponen sebagai berikut:

1. Container

Setiap halaman *website* akan mempunyai sebuah container di dalamnya. Fungsi container ini adalah supaya konten di dalam *website* bisa tetap terlihat teratur dan tidak keluar dari *browser window*. *Container* juga dapat dibilang sebagai *whitespace* dari sebuah desain *website*.

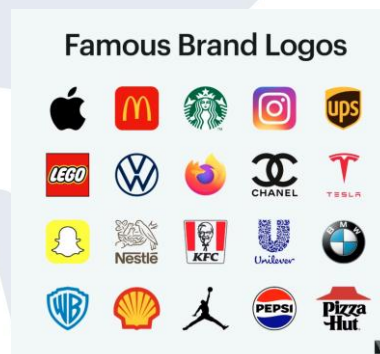


Gambar 2.3 *Container*

Sumber: <https://docs.kentico.com/k11...>

2. Logo

Logo merupakan identitas sebuah *website* yang biasanya diletakkan di bagian atas sebuah *website*. Logo dapat menunjukkan pengguna *website* bahwa halaman yang mereka sedang lihat adalah bagian dari satu *website* utuh dan juga meningkatkan *brand recognition* mereka. Tanpa logo, pengguna akan susah mengingat identitas dari sebuah *website*.

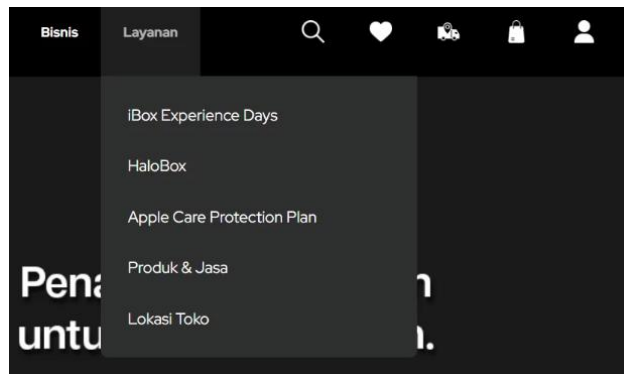


Gambar 2.4 Logo

Sumber: <https://www.ramotion.com/blog/...>

3. Navigasi

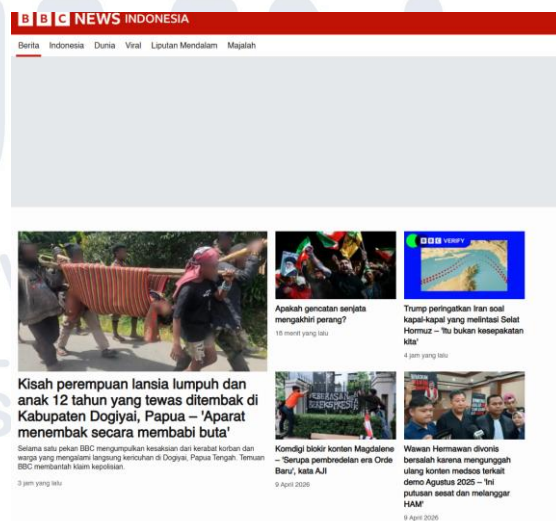
Navigasi harus gampang ditemukan dan digunakan oleh pengguna *website*. Navigasi di bagian atas (*horizontal*) *website* atau di bagian samping (*vertical*) harus sebisa mungkin terletak di bagian atas sebuah *website*. Navigasi sangat penting supaya pengguna dapat menemukan informasi yang mereka inginkan dari sebuah *website* tanpa kebingungan.



Gambar 2.5 Navigasi
Sumber: <https://www.jagoanhosting.com/blog/...>

4. Konten

Konten merupakan teks, gambar dan video yang dapat ditemukan didalam sebuah *website*. Pengguna *website* biasanya hanya masuk kedalam sebuah *website* selama beberapa detik. Jika pada kurun waktu tersebut pengguna tidak dapat menemukan informasi yang mereka inginkan, mereka akan menutup *website* dan mencari *website* lainnya. Penting supaya konten utama menjadi *focal point website* supaya pengguna tidak langsung keluar dari *website*.



Gambar 2.6 Konten
Sumber: <https://www.bbc.com/indonesia>

5. Footer

Ditemukan di bagian paling bawah halaman website. Biasanya mengandung kontak, *copyright*, dll. *Footer* biasanya digunakan untuk menunjukkan pengguna bahwa mereka telah sampai di bagian paling bawah sebuah halaman website. Selain itu, footer dapat digunakan

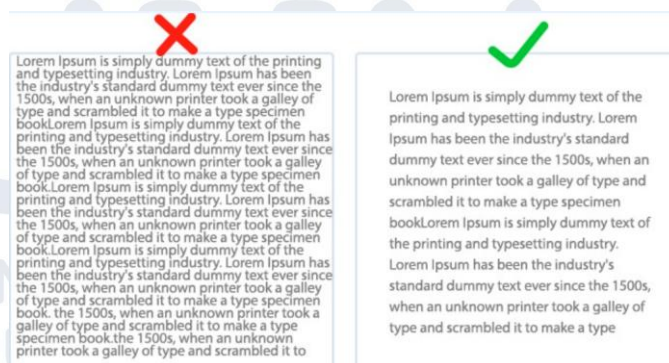


Gambar 2.7 Footer

Sumber: <https://www.bbc.com/indonesia>

6. Whitespace

Whitespace merupakan area kosong yang berada di dalam sebuah *website*. *Whitespace* digunakan supaya *website* tidak terlihat terlalu padat dan terlihat rapi di mata pengguna *website*. Dengan *whitespace*, penampilan *website* akan terlihat lebih profesional dalam persepsi pengguna *website*.



Gambar 2.8 Whitespace

Sumber: <https://verpex.com/blog/...>

Berdasarkan informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa *website* dibagi menjadi dua jenis yaitu *website* statis dan *website* dinamis. Meskipun berbeda, kedua jenis website mempunyai anatomi yang sama yang membentuk mereka yaitu *container*, logo, navigasi, konten, *footer* dan *whitespace*. Anatomi ini

penting digunakan dalam pembuatan *website* supaya hasil *website* yang ingin dibuat keluar dengan baik dan rapi.

2.2 Interaktivitas

Menurut Liu dan Shrum (2002), interaktivitas dinyatakan sebagai tingkat di mana pengguna dapat berpartisipasi dalam proses komunikasi dengan mengontrol, merespons, dan menerima respon dari sistem tersebut. (h.54-55). Mereka berpendapat bahwa interaktivitas terdiri dari tiga dimensi utama, yaitu *active control*, *two-way communication*, dan *synchronicity*. *Active control* artinya pengguna dapat mengontrol alur dari sistem seperti memencet bagian navigasi *website*. *Two-way communication* adalah pertukaran informasi antara pengguna dan system seperti forum online. Terakhir, *synchronicity* merupakan kecepatan respon sistem terhadap input pengguna seperti kecepatan input dalam sebuah *gamepad* (h.55–56).

Sementara itu, Hassenzahl (2010) mengembangkan konsep interaktivitas dari perspektif pengalaman pengguna (UX/*user experience*). Menurut Hassenzahl, interaktivitas tidak hanya berfokus pada fungsi dari sebuah sistem, tetapi juga pada pengalaman yang dihasilkan dari interaksi tersebut, yang mencakup aspek *pragmatic quality* dan *hedonic quality* (h. 12–14). *Pragmatic quality* berkaitan fungsi dan kegunaan sebuah sistem dalam mencapai tujuan pengguna, sedangkan *hedonic quality* berkaitan dengan aspek emosional seperti perasaan dan pengalaman baik yang dialami pengguna ketika menggunakan sistem tersebut.

2.2.1 User Interface (UI)

Menurut *Interaction Design Foundation* (2016), *User Interface* adalah proses pembuatan desain *interface* pada perangkat digital yang berfokus kepada tampilan dan style dengan tujuan membuat *interface* yang gampang digunakan dan menyenangkan. *Interface* ini terdiri dari elemen visual seperti tombol, ikon, tipografi, warna, grid dan layout yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan system.

Jakob Nielsen (2024) juga menyatakan bahwa ada 10 prinsip heuristic yang desainer dapat ikuti dalam pembuatan sebuah *user interface*. Prinsip-prinsip tersebut adalah:



Gambar 2.9 10 Prinsip Heuristik Jakob
Sumber: <https://www.nngroup.com/articles...>

1. Sistem harus selalu memberi *feedback*.
2. Gunakan bahasa yang familiar kepada pengguna.
3. Pengguna bisa *undo* atau *redo* ketika menggunakan sistem.
4. Desain *interface* harus konsiten.
5. Cegah *error* yang bisa muncul dari desain.
6. Gunakan elemen visual yang familiar kepada pengguna.
7. Sistem dapat mendukung pengguna pemula dan *expert*.
8. Desain yang minimalis dan sederhana.
9. Pesan *error* dapat dipahami oleh pengguna.
10. Menyediakan bantuan kepada orang yang masih bingung.

2.2.1.1 Layout

Menurut Landa (2019, h.133), layout adalah proses mengatur dan menempatkan elemen visual kedalam suatu media

supaya dapat menyampaikan informasi yang jelas dan terstruktur. Fungsi layout menurut Haslam (2006, h.140) adalah, untuk membuat alur baca yang jelas, menjaga konsistensi visual supaya elemen visual selaras dengan desain dan memberi pengalaman membaca lebih baik kepada orang yang sedang membaca karya tersebut. Layout juga mempunyai kaitan yang erat dengan prinsip-prinsip desain lainnya. Prinsip-prinsip desain tersebut menurut Landa (2019, h.25) adalah *hierarchy*, *alignment*, *unity* dan *space*. Berikut adalah penjelasan buat setiap prinsip desain:

1. *Hierarchy*

Hierarchy adalah prinsip desain yang digunakan untuk mengatur tingkat/urutan informasi dalam sebuah karya. Hierarki membantu audiens memahami urutan baca dan fokus utama melalui perbedaan ukuran, warna, kontras, dan penempatan elemen visual. Hal ini dilakukan supaya audiens tidak bingung ketika melihat karya kita.

2. *Alignment*

Alignment adalah prinsip desain yang menjaga elemen-elemen desain supaya mereka terlihat rapi. Prinsip ini mengutamakan keseimbangan dalam sebuah desain. Dengan menyesuaikan posisi dan tepi elemen secara konsisten, desainer menciptakan hubungan visual yang teratur dan mudah dibaca oleh audiens.

3. *Unity*

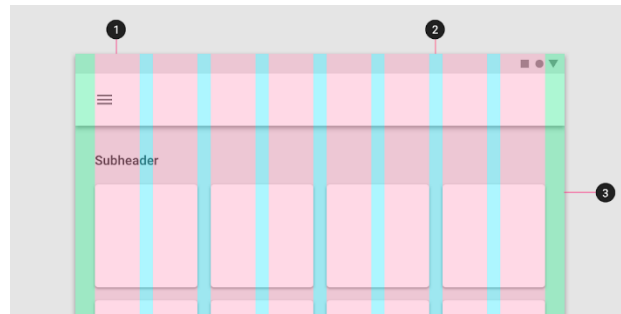
Unity atau keselarasan terjadi ketika semua elemen desain sesuai dengan satu sama lain. *Unity* dapat dicapai dengan mengulang elemen warna, bentuk, tekstur, pola, jenis huruf, elemen grafis, serta alignment di dalam karya supaya hasil akhir karya terlihat harmonis.

4. *Space*

Space atau ruang dalam desain grafis bukanlah area kosong semata, melainkan elemen aktif yang membentuk alur visual. *Space* dapat menciptakan ritme, mengarahkan pandangan, dan membangun ilusi kedalaman pada media dua dimensi. Pengelolaan jarak, tumpang tindih, dan komposisi elemen membuat desain terasa lebih hidup dan bermakna. Tanpa adanya *space* hasil terakhir dari desain bisa menjadi sangat ramai dan terlihat tidak profesional.

2.2.1.2 Grid

Menurut Samara (2017, h.23), Grid merupakan sebuah kerangka struktur visual dalam bentuk garis bantu yang tidak terlihat yang digunakan untuk membagi ruangan desain menjadi bagian-bagian yang teratur untuk penempatan elemen visual seperti teks dan gambar dalam suatu desain. Fungsi grid lalu dapat disingkat menjadi untuk mengorganisasi elemen visual desain secara teratur, membuat hierarki sosial, menjaga konsistensi dalam desain dan merapikan penempatan teks untuk kenyamanan pembaca. Menurut Beaird et al. (2010, h.36), bentuk grid yang paling cocok untuk digunakan dalam pembuatan website adalah *column grid*. *Column grid* merupakan sebuah bentuk grid dimana sebuah halaman dibagi menjadi beberapa kolom vertikal supaya tata letak konten dapat menjadi konsisten, mudah dibaca, dan responsif pada berbagai ukuran layar.



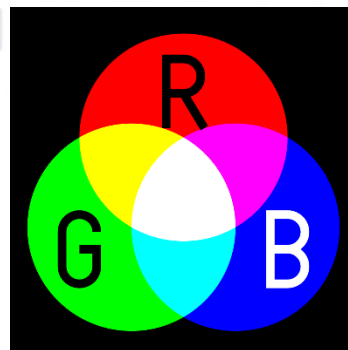
Gambar 2.10 *Column Grid*
 Sumber: <https://m2.material.io/design...>

2.2.1.3 Warna Digital

Galitz (2007, h.694) menyatakan bahwa terdapat tiga pendekatan penting dalam pengelolaan warna pada *User Interface* digital, yaitu RGB, HSV dan *Dither*.

1. RGB

RGB merupakan model warna yang menggunakan tiga warna cahaya utama, yaitu merah (Red), hijau (Green), dan biru (Blue), yang lalu dapat digunakan sebagai warna dasar untuk mengkombinasi warna lain yang dapat muncul dilayar monitor seperti warna magenta, cyan, kuning serta warna lain dalam spektrum warna. Dengan mengatur intensitas ketiga warna tersebut, seseorang dapat memanipulasi output warna yang muncul dalam monitor mereka.



Gambar 2.11 RGB

Sumber: <https://data.europa.eu/apps/data...>

2. HSV

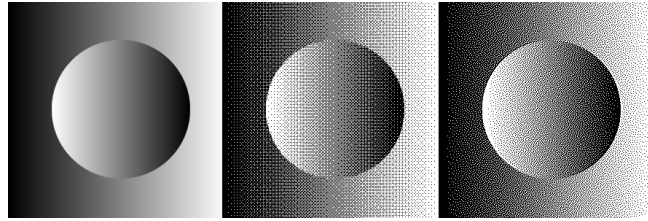
HSV merupakan konvensi berdasarkan metode warna Munsell yang merupakan Hue, Saturation & Value. Hue merupakan nama dari setiap jenis warna seperti biru, merah dan kuning. *Hue* digunakan untuk membedakan satu warna dengan yang lainnya. *Value* merupakan tingkat terang atau gelap suatu warna dan digunakan untuk menentukan kontras, keterbacaan teks dan membentuk hierarki visual. Terakhir, *saturation* merupakan tingkat kemurnian atau kekuatan dari suatu warna dan digunakan untuk bermain kontras dengan background desain.



Gambar 2.12 Hue, Saturation & Value
Sumber: virtualartacademy.com

3. Dithering

Dithering merupakan ilusi optik yang terjadi ketika dua pixel dengan warna berbeda ditempatkan secara bersebelahan, mereka akan memproduksi ilusi adanya warna ketiga jika dilihat dengan mata. Hal ini dikarenakan mata kita tidak selalu berada pada kondisi selalu statis tetapi selalu bergertar sedikit ketika kita menggunakannya untuk melihat.

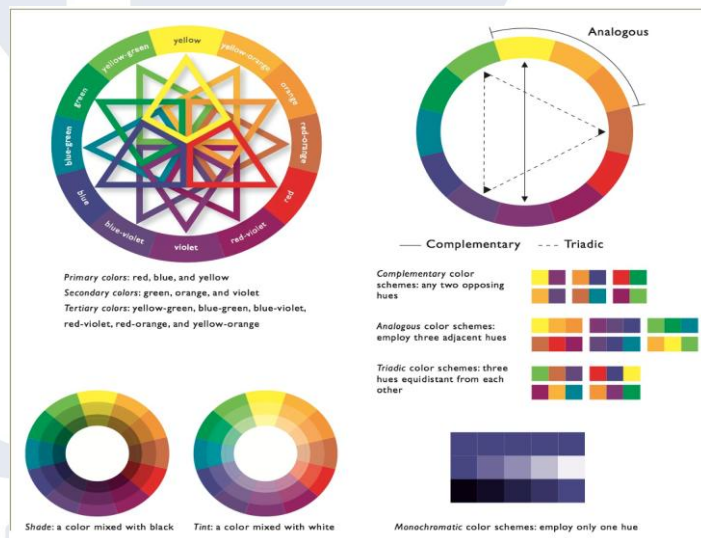


Gambar 2.13 *Dithering*

Sumber: <https://www.masteringbox.com...>

2.2.1.4 Color Wheel

Menurut Landa (2019, h.124) Color wheel merupakan sebuah alat bantu dalam elemen desain warna yang desainer dapat gunakan untuk melihat hubungan antar warna, baik warna yang kontras atau yang harmonis. Dengan melihat color wheel, dapat dilihat hubungan antar skema warna yang ada di depan kita. Berikut merupakan skema warna yang ada menurut Landa



Gambar 2.14 *Colour Scheme*

Sumber: Landa (2018)

1. *Monochromatic Color*

Monochromatic color merupakan sebuah skema warna menggunakan satu warna utama saja dimana warna lainnya merupakan warna tersebut dengan tingkat *saturation* dan *contrast* yang berbeda-beda

2. *Analogous Color*

Analogous color merupakan sebuah skema warna menggunakan tiga warna berbeda-beda dimana ketiga warna tersebut berdekatan dalam *color wheel* sehingga menghasilkan kombinasi yang harmonis.

3. *Complementary Color*

Complementary color merupakan sebuah skema warna menggunakan dua warna berbeda dimana kedua warna tersebut bersebrangan dalam *color wheel* sehingga menghasilkan kombinasi yang kontras.

4. *Split Complementary Color*

Split Complementary color merupakan sebuah skema warna menggunakan tiga warna berbeda dimana ada satu warna utama ditambah dua warna yang berada di sisi kiri atau kanan warna *complement* di *color wheel* sehingga menghasilkan kombinasi yang tidak terlalu kontras banding *complementary color* dan terlihat lebih stabil.

5. *Triadic Color*

Triadic color merupakan sebuah skema warna menggunakan tiga warna berbeda dimana ketiga warna tersebut mempunyai jarak yang sama dengan satu sama lain dalam *color wheel* sehingga menghasilkan kombinasi yang kontras tetapi terlihat seimbang.

6. *Tetradic Color*

Tetradic color merupakan sebuah skema warna menggunakan empat warna berbeda yang dibagi menjadi dua set

warna *complementer* dalam *color wheel* sehingga menghasilkan kombinasi warna yang beragam dan kontras.

7. *Cool Color*

Cool color terdiri dari warna biru, hijau dan ungu yang berada di sisi kiri *color wheel*. Ketika sebuah komposisi menggunakan palet warna yang *cool*, akan menghasilkan warna yang terasa tenang dan damai.

8. *Warm Color*

Warm color terdiri dari warna merah, oranye dan kuning yang berada di sisi kanan *color wheel*. Ketika sebuah komposisi menggunakan palet warna yang *warm*, akan menghasilkan warna yang terasa intense, pedas dan panas.

2.2.1.5 Tipografi

Menurut Gunay (2024, h.1), tipografi adalah seni mengatur dan menyajikan teks secara visual dalam desain. Fungsi tipografi dalam desain adalah untuk meningkatkan keterbacaan sebuah desain, meningkatkan efektifitas komunikasi, membuat hierarki penulisan, serta memperkuat pesan dari teks dengan menggunakan font, warna dan layout yang berbeda-beda. Tipografi juga digunakan untuk membuat sebuah *brand identity* untuk membuat *brand recognition* dan *brand loyalty* dengan menggunakan kombinasi tipografi yang unik untuk brand tersebut.

Tipografi mempunyai beberapa prinsip yang harus diikuti oleh desainer jika ingin menggunakannya. Prinsip-prinsip tersebut menurut Landa (2019, h.44) adalah *readability* dan *legibility*. *Readability* artinya adalah kemudahan membaca teks dalam sebuah tipografi. Kemudahan ini difaktorkan oleh pemilihan *typeface*, penggunaan font yang benar, panjang baris teks, jarak antara teks serta warna font. Selain itu, Galitz (2007), juga

mendukung argumen landa bahwa dalam sebuah *website*, harus mengutamakan keterbacaan teks melalui ukuran huruf, jenis font, kontras warna, dan konsistensi penggunaan

. Beda dengan *readability*, *legibility* merupakan tingkat kejelasan setiap huruf dalam tipografi. Kejelasan ini dipengaruhi beberapa faktor seperti bentuk huruf, ukuran huruf, warna kontras dan *kerning/tracking*. Faktor lain yang juga membentuk tipografi adalah *spacing* yang menurut Landa (2019, h.49) merupakan spasi interval antar huruf dan baris. Jenis *spacing* yang ada di tipografi sebagai berikut:

1. Kerning / Tracking

Kerning atau jarak antar huruf merupakan jarak antara dua huruf tertentu. Biasanya elemen ini dibutuhkan supaya teks dapat dibaca dengan lancar. Selain *kerning* ada juga *tracking* yang merupakan jarak keseluruhan huruf dalam satu kalimat. *Tracking* digunakan ketika mau membuat spasi sebuah kata lebih ketat atau lebih ronggang.

2. Word Spacing

Spacing merupakan jarak antara satu kata dengan kata lainnya. Elemen ini digunakan supaya teks desain terlihat lebih rapi. Biasanya software desain pembuatan tipografi sudah secara otomatis memberi *spacing* yang tepat tapi bisa disesuaikan oleh desainer ketika dibutuhkan.

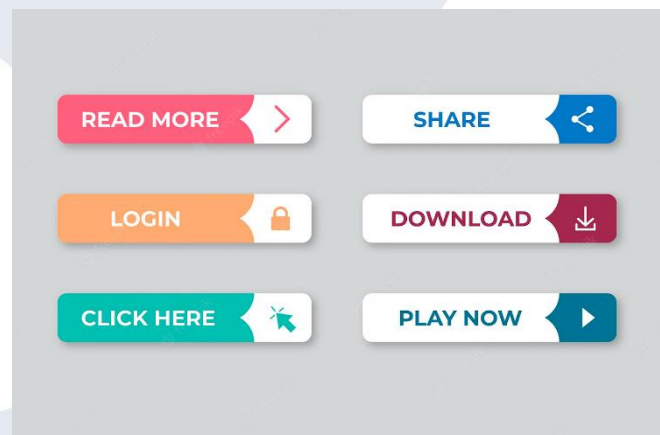
3. Leading

Leading merupakan jarak vertikal antara satu baris kalimat dengan baris kalimat lainnya. Biasanya digunakan untuk menunjukan paragraph yang berbeda dalam penulisan. Elemen

ini digunakan supaya pembaca tidak bingung Ketika membaca teks yang ada pada desain.

2.2.1.6 Tombol

Menurut Norman (2013, h.19) dalam *The Design of Everyday Things*, elemen interaktif seperti tombol harus dirancang dengan memperhatikan beberapa prinsip tertentu, salah satunya adalah *affordance*. Prinsip *affordance* adalah sifat suatu objek yang menunjukkan bagaimana mereka dapat digunakan, dalam konteks tombol, tombol harus terlihat bisa ditekan dalam persepsi orang. Selain itu, Norman juga menyatakan pentingnya prinsip signifier untuk menunjukkan tombol ini dapat digunakan dengan cara memberi warna yang mencolok atau bayangan pada tombol(h.14).



Gambar 2.15 Tombol
Sumber: <https://medium.com/...>

Feedback juga menjadi salah satu prinsip yang digunakan dalam pembuatan tombol untuk melihat reaksi ketika tombol dipencet sehingga diketahui respon dari aksi pemencetan tombol tersebut (h.72). Terakhir, tombol harus tidak ambigu dalam penggunaannya berdasarkan prinsip *mapping* (h.72) seperti tombol “next” dalam *Google Form* yang menunjukkan kegunaan tombol untuk pergi ke halaman berikut form tersebut dan tombol harus

mempunyai *constraints* atau batasan supaya dapat mengurangi *human error* dalam sistem, ini dapat dilakukan dengan cara seperti membuat tombol tidak dapat dipencet dalam sebuah *listing* toko online karena stok sudah habis (h.73).

2.2.1.7 Ilustrasi

Menurut Mayer (2009, h.223), individu akan lebih mudah memahami materi yang ingin disampaikan jika informasi diberi dengan kombinasi teks dan gambar dibandingkan penggunaan teks saja. Prinsip ini dikenal sebagai *Multimedia Principle*. Salah satu bentuk gambar yang dapat menyampaikan informasi ini adalah ilustrasi



Gambar 2.16 Ilustrasi

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/...>

Menurut Male (2017, h.89), ilustrasi adalah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menjelaskan, memperjelas, atau memperkuat suatu pesan sehingga lebih mudah dipahami oleh audiens. Male (2017) juga menyatakan bahwa ilustrasi dapat digunakan sebagai media instruksi yang sangat baik dikarenakan berbagai bentuk pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dengan adanya ilustrasi dalam pembelajaran tersebut(h.89). Dengan adanya ilustrasi, penguraian data dari yang

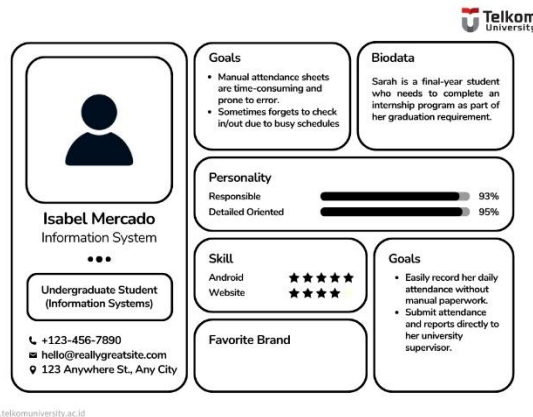
kompleks menjadi yang simpel akan dapat dengan lebih gampang dilakukan.

2.2.2 User Experience (UX)

Menurut *Human-Centered Design ISO 9241-210* (2019), *user experience* dapat diartikan sebagai pengalaman persepsi dan respon pengguna terhadap penggunaan sebuah sistem, produk atau layanan. Selain itu, menurut Benyon (2019, h.1), *user experience* merupakan semua perasaan, pikiran, sensasi dan aksi yang dirasakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan suatu aktivitas. *User experience* ketika mengalami suatu aktivitas yang buruk seperti kena macet pasti akan beda dengan *user experience* yang dialami jika sedang mengalami aktivitas yang Bahagia seperti bermain bersama teman di hari libur. Salah satu cara untuk mengukur User Experience adalah melalui prinsip feedback oleh Norman (2013, h.72) dimana pengguna akan mencoba sebuah sistem atau layanan dan memberi review mereka. Salah satu bentuk user experience yang dapat dilakukan adalah pembuatan user persona

2.2.2.1 User Persona

Menurut Amplitude (2023), User Persona merupakan sebuah karakter fiktif yang merepresentasikan sebuah kelompok pengguna yang mempunyai karakteristik, atribut dan perilaku dari kelompok tersebut, User persona digunakan untuk memahami target perancangan sebuah produk atau jasa. Dengan penggunaan user persona, dapat diketahui apa yang harus dimasukkan dalam perancangan produk atau jasa tersebut supaya pengguna akan menjadi tertarik untuk menggunakannya.



Gambar 2.17 User Persona

Sumber: <https://bse.telkomuniversity.ac.id/...>

Kesimpulannya adalah, interaktivitas merupakan kemampuan sebuah sistem dalam merespon input dari pengguna serta perasaan yang dialami pengguna selama penggunaan sistem tersebut. Jika sistem berfungsi tetapi pengalaman pengguna selama penggunaan sistem tersebut buruk, maka dapat dibilang bahwa desainer tidak mampu mengimplementasikan interaktivitas secara efektif. Maka penting supaya interaktivitas dapat menimbulkan emosi yang positif kepada pengguna sekaligus juga fungsional.

2.3 Ba Zi

Menurut Teddy (2021, h.4), Ba Zi merupakan salah satu cabang ilmu astrologi asal cina yang membantu menganalisa tanggal lahir seseorang untuk mencapai tujuan hidupnya di dunia. Ba Zi menggunakan 5 elemen api, tanah, logam, air, dan kayu untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan dan potensi seseorang termasuk resiko kesehatan sehingga sering digunakan untuk perencanaan kehidupan, mengambil keputusan dan meningkatkan kualitas hidup secara seimbang. Hasil perhitungan Ba Zi biasanya disajikan dalam bentuk *natal chart* Ba Zi, yaitu tabel yang menampilkan susunan delapan karakter yang terdiri dari empat pilar. Empat pilar tersebut adalah pilar jam yang berbicara tentang investasi, anak dan mindset, pilar hari yang berbicara tentang diri sendiri dan pasangan, pilar bulan yang berbicara tentang orang tua, pekerjaan dan bisnis dan pilar tahun yang membicarakan networking dan leluhur. Masing-masing pilar lalu dibagi menjadi

dua, batang langit dan cabang bumi. Batang langit terdiri dari 5 elemen yang dibagi menjadi Yin dan Yang, sedangkan cabang bumi terdiri dari 12 shio. Semua perhitungan ini dapat diketahui lewat tanggal dan waktu kelahiran seseorang.

2.3.1 Yin Yang 5 Elemen

Menurut Teddy (2021, h. 7) unsur utama dari Ba Zi merupakan 5 elemen elemen api, tanah, logam, air, dan kayu. 5 elemen tersebut lalu juga mempunyai sisi Yin dan Yang mereka dimana sifat Yin melambangi sifat seperti pasif, dingin dan fleksibel, sifat Yang melambangi sifat seperti aktif, panas dan keras. Contoh dari Yin Yang 10 elemen adalah Yin Api dilambangi oleh lilin dan mempunyai sifat yang emosional, sensitif dan melambangi kecantikan tetapi sifat Yang Api adalah penuh semangat, ceria dan antusias. Yin Yang 5 elemen ini lalu akan muncul dalam pembacaan Ba Zi dalam bentuk batang langit yang ditempatkan di bagian atas *natal chart* Ba Zi.



Gambar 2.18 Yin-Yang 5 Elemen
Sumber: <https://www.popbela.com/relationship/...>

Yin Yang 5 elemen merupakan sebuah komponen penting untuk memahami Ba Zi. Seluruh proses pembelajaran Ba Zi didasari oleh Yin Yang 5 elemen. Jika seorang pelajar Ba Zi tidak dapat memahami unsur penting Yin Yang 5 elemen, maka hasil pembacaan Ba Zi mereka akan gagal/ tidak akurat. Berikut adalah deskripsi Yin-Yang 5 elemen tersebut:

1. Yin Api

Yin api dilambangkan sebagai lilin dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat lemah lembut, emosional, teliti dan cantik.

2. Yang Api

Yang api dilambangkan sebagai matahari dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat semangat, disiplin, optimis dan karismatik.

3. Yin Tanah

Yin tanah dilambangkan sebagai rawa dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat suportif, adaptif dan fokus pada detail.

4. Yang Tanah

Yang tanah dilambangkan sebagai gunung dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat stabil, sabar dan dapat menyimpan rahasia.

5. Yin Logam

Yin logam dilambangkan sebagai perhiasan dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat suka kemewahan, elegan dan intuitif.

6. Yang Logam

Yang logam dilambangkan sebagai kapak dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat stabil, keras, setia dan teguh.

7. Yin Air

Yin air dilambangkan sebagai embun dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat kreatif, komunikatif dan fleksibel.

8. Yang Air

Yang air dilambangkan sebagai lautan dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat adaptif, suka berpetualang dan empatik.

9. Yin Kayu

Yin kayu dilambangkan sebagai tanaman hiasan dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat fleksibel, rapi dan tenang.

10. Yang Kayu

Yang kayu dilambangkan sebagai pohon dalam Ba Zi. Elemen ini mempunyai sifat protektif, jujur dan teguh.

2.3.2 12 Shio

Menurut Teddy (2021, h. 79) Shio dalam Ba Zi masing-masing mempunyai makna dan elemen mereka sendiri-sendiri. Berikut merupakan elemen dan sifat setiap shio yang ada di dalam Ba Zi.

1. Tikus

Tikus mempunyai elemen air dan juga bersifat bijaksana, pintar dan agresif.

2. Kerbau

Kerbau mempunyai elemen tanah dan juga bersifat pekerja keras, sabar dan keras kepala.

3. Harimau

Harimau mempunyai elemen kayu dan juga bersifat berani, sombong dan egois.

4. Kelinci

Kelinci mempunyai elemen kayu dan juga bersifat suka disayang, cerdas dan hati-hati.

5. Naga

Naga mempunyai elemen tanah dan juga bersifat percaya diri, anggun dan sombong.

6. Ular

Ular mempunyai elemen api dan juga bersifat lemah lembut, perfeksionis dan pemalas.

7. Kuda

Kuda mempunyai elemen api dan juga bersifat gagah, menjaga prinsip dan pamarah.

8. Kambing

Kambing mempunyai elemen tanah dan juga bersifat disiplin, mudah bergaul dan keras kepala.

9. Monyet

Monyet mempunyai elemen logam dan juga bersifat lincah, kreatif, peragu dan tidak sabar.

10. Ayam

Ayam mempunyai elemen logam dan juga bersifat setia, sistematis dan konservatif.

11. Anjing

Anjing mempunyai elemen tanah dan juga bersifat loyal bersemangat tinggi dan pesimis.

12. Babi

Babi mempunyai elemen air dan juga bersifat fleksibel dan malas.



Gambar 2.19 12 Shio
Sumber: detik.com

Setiap elemen dari yin yang 5 elemen serta 12 shio Ba Zi akan selalu berinteraksi dengan satu lain dalam natal chart Ba Zi. Dua-duanya harus dihafalkan dan dipahami oleh seorang pelajar Ba Zi sebelum mereka dapat melakukan praktek Ba Zi dengan seorang individu. Tanpa pemahaman yang komprehensif tentang 5 elemen dan 12 shio, maka pelajar tersebut akan melakukan banyak kesalahan dalam membaca Ba Zi atau memberi hasil yang tidak akurat kepada individu yang sedang dibaca Ba Zi-nya.

2.3.3 Cara Membaca Ba Zi

Menurut Teddy (2021) Ba Zi artinya 8 karakter. 8 karakter ini berdasarkan jam, hari, bulan, dan tanggal lahir. Tanggal lahir lalu dipisah menjadi Batang Langit dan Cabang Bumi. Batang Langit direpresentasikan oleh 5 elemen yang lalu dibagi lagi menjadi elemen yin dan yang mereka. Cabang bumi direpresentasikan oleh 12 shio dengan sifat dan elemen mereka masing-masing.

Jam	Hari	Bulan	Tahun	
Jia 甲	Yi 乙	Bing 丙	Ding 丁	→ Batang Langit
Zi 子	Chou 丑	Yin 寅	Mao 卯	→ Cabang Bumi

Gambar 2.20 Natal Chart

Untuk membaca Ba Zi, karakter pertama yang harus dilihat adalah batang langit di pilar hari karena ini melambangkan inti identitas dari seorang individu dan akan menjadi pusat dari analisa Ba Zi. Batang langit ini sering disebut sebagai *Day Stem*. Setelah menemukan *Day Stem*, Langkah berikutnya adalah menganalisa sifat elemen yang muncul pada *Day Stem* tersebut. Dalam gambar diatas, *Day Stem* yang muncul adalah yi yang berarti Yin Tanah. Artinya inti identitas natal chart diatas adalah mempunyai sifat suportif, adaptif dan fokus pada detail. Setelah melihat *Day Stem*, Jumlah elemen paling banyak yang

muncul di dalam natal chart seseorang juga dapat menunjukkan sifat mereka. Pada natal chart diatas, elemen yang paling dominan adalah elemen kayu sehingga dapat dipahami bahwa individu tersebut mempunyai sifat yang jujur, baik hati, suportif tapi juga bisa teguh.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam proses perancangan buku interaktif untuk memudahkan Ba Zi, diperlukan penulis mencari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif, pengaruh kepercayaan terhadap informasi bias, serta penggunaan sistem astrologi sebagai panduan memahami diri. Oleh karena itu, penulis membaca beberapa penelitian relevan sebagai pembanding dan dasar dalam menyusun konsep perancangan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	<i>Ba Zi The Four Pillar of Destiny</i>	Serge Augier	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya ketrtarikan untuk topik Ba Zi diluar Indonesia. Selain itu, buku ini juga membicarakan sejarah serta secara mendetail.	Hasil dari buku ini adalah memberikan pengetahuan lebih dalam atas asal usul Ba Zi serta konsep dasar yang ada idalam Ba Zi. Sayangnya buku menggunakan terlalu banyak teks sehingga dan dalam bahasa inggris sehingga pembelajaran buku ini akan menjadi susah

				jika tidak mengetahui bahasa inggris.
2	<i>The impact of confirmation bias awareness on mitigating susceptibility to misinformation</i>	Michal Piksa, Karolina Noworyta, Aleksander Gundersen, Jonas Kunst, Mikolaj Morzy, Jan Piasecki, Rafal Rygula	Hasil penelitian ini menunjukkan hasil riset tentang bias konfirmasi dimana manusia punya kecenderungan untuk mengambil and mengingat informasi yang mendukung keyakinan mereka	Hasil dari Ba Zi dapat dianggap sebagai bentuk bias konfirmasi tapi bias ini akan membawa hasil positif yang dapat memperkuat mental orang yang dibaca Ba Zi mereka.
3	Pengaruh Kepercayaan Zodiak Pada Spiritualitas Anak Muda	Ima Widiastuti, Miranda Dwiyanti Putri, Dwi Safitry.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada remaja yang menggunakan zodiak sebagai panduan mereka sebagai cara untuk mencari jati diri mereka.	Hasil dari penelitian ini mirip dengan Ba Zi dimana seseorang menggunakan Ba Zi sebagai panduan hidup mereka. Perbedaanannya adalah panduan yang diberikan oleh zodiak lebih luas dan general dibandingkan dengan Ba Zi dimana hasilnya lebih personal .

Dari hasil tabel diatas, penulis dapat menemukan sejarah lebih dalam mengenai asal usul Ba Zi serta konsep Ba Zi yang lebih dalam. Selain itu melalui

konfirmasi bias, penulis mengetahui sebuah individu biasanya akan mengambil dan mengingat informasi yang sesuai dengan keyakinan mereka. Dengan informasi ini, penulis mengetahui bahwa bias informasi ini dapat penulis gunakan supaya dapat memperkuat mental orang yang telah dibaca Ba Zi mereka. Terakhir penulis melihat bagaimana seorang remaja menggunakan ilmu astrologi zodiac sebagai panduan hidup mereka. Hasil riset menunjukan meskipun remaja diberikan panduan oleh zodiac, panduan tersebut lebih luas dan tidak spesifik dibandingkan Ba Zi dimana panduan yang diberikan lebih personal.

