

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Website*

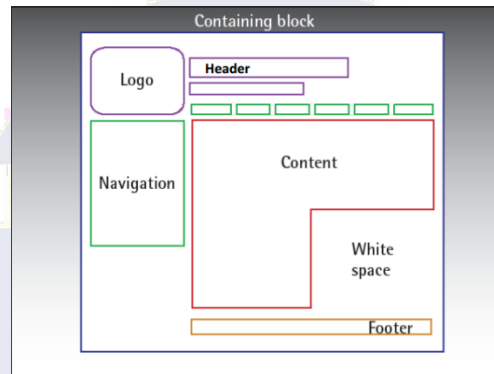
Peran *website* sudah berkembang jauh menjadi media informasi yang sangat efektif. Daya tarik utamanya berada pada kemampuannya menyatukan teks, gambar, dan fitur interaktif ke dalam satu wadah yang praktis (Maryati et al., 2023). Dibandingkan dengan media fisik dan digital lainnya, *website* jelas lebih mudah diakses karena audiens bisa membuka informasinya kapan saja dan dari alat digital mana saja (Sharma et al., 2022). Khusus untuk urusan informasi kesehatan, *website* berhasil menembus batasan media konvensional karena mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih hidup dan personal (Muhamat et al., 2021). Nilai plus lainnya, pengalaman media di dalam *website* tidak cuma berhenti di aspek 'memberi tahu', tetapi juga bisa pelan-pelan dan secara tidak langsung memancing perubahan kebiasaan penggunaannya lewat penerapan metode *design thinking* (Setiyani et al., 2023; Shafarazaq et al., 2023). Melalui perancangan antarmuka visual yang tepat sasaran, *website* pada menjadi ruang informasi yang sangat pas dengan gaya hidup anak muda yang memang terbiasa mencari informasi serba cepat dan praktis di dunia digital tanpa perlu membebani penyimpanan alat digital mereka (Ermawati et al., 2024; Yulius & Pratama, 2021).

2.1.1 *Anatomi Website*

Dalam merancang sebuah *platform* digital, memahami badan anatomi dan struktur dasar antarmuka *website* adalah hal yang sangat krusial agar hasil akhirnya tetap seimbang antara estetika visual dan kegunaan bagi pengguna. Prinsip dasar ini menjadi fondasi penting dalam proses perancangan, di mana pengembang perlu memetakan komponen utama secara sistematis demi menciptakan pengalaman penggunaan yang intuitif (Setiyani et al., 2023; Shafarazaq et al., 2023). Pendekatan ini untuk memastikan setiap elemen visual dalam *website* mampu berfungsi efektif sebagai media informasi yang tepat sasaran bagi audiens (Yulius & Pratama, 2021).

2.1.1.1 *Containing Block*

Containing block, atau bungkusankotak, merupakan elemen dasar yang berfungsi sebagai wadah untuk mengatur tata letak seluruh komponen visual lainnya agar tetap rapi dan terorganisir sesuai dengan isinya.



Gambar 2.1 *Containing Block*
Sumber: <https://vienna013.wordpress.com/>

Peran utamanya adalah sebagai penjaga dan wadah teks, gambar, dan elemen *website* lainnya sehingga mereka tetap proporsional dan konsisten, terlepas dari perbedaan ukuran layar atau *browser* yang digunakan oleh pengguna. Bila ada kontainer yang teratur dan rapi, seluruh halaman website akan terasa dan terlihat lebih terstruktur, seimbang, dan memudahkan pengguna dalam mencerna informasi secara cepat, meskipun website tersebut dikustomisasikan.

2.1.1.2 Identitas Visual (Logo)

Sebagaimana fungsinya pada media cetak secara umum, logo dalam sebuah website berperan sebagai bentuk identitas bagi sebuah organisasi atau program tertentu. Peletakan logo umumnya bersifat statis dan konsisten pada area tertentu (biasanya pada *header*), yang bertujuan untuk menanamkan pengenalan instan bagi pengguna.



Gambar 2.2 Contoh Logo Website
Sumber: <https://www.emc.id/id>

Kehadiran logo yang profesional dan unik tidak hanya dapat membedakan *website* ini dengan platform lain, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kredibilitas dan memperkuat citra media apapun di mata audiens yang mengaksesnya, serta mendapatkan rekognisi yang melekat untuk pengguna sebelum dan setelah menggunakan *website* yang dipaparkan dengan logo.

2.1.1.3 Sistem Navigasi

Sistem navigasi, secara spesifik di media *website*, merupakan komponen penting yang menentukan kelancaran alur perjalanan saat menjelajahi *website*. Sistem navigasi yang dirancang dengan struktur yang logis, intuitif, dan terencana dengan tema *website* yang dibuat dapat meminimalisir risiko munculnya kebingungan atau rasa frustrasi saat pengguna mencari informasi spesifik.



Gambar 2.3 Contoh skema Sistem Navigasi *Website*
Sumber: <https://berdu.id/blog/>

Dalam konteks informasi mengunyah (mastikasi), navigasi yang efisien menjadi bagian paling esensial dalam menciptakan pengalaman pengguna yang mulus, memastikan audiens dapat berpindah antarmateri tanpa hambatan teknis, dipadu dengan visual ilustratif yang membantu aspek navigasi tersebut.

2.1.1.4 Konten Utama (*Content*)

Konten adalah jantung atau daging utama dari sebuah *website*, di mana pesan apa pun disampaikan melalui kombinasi teks, aset visual, infografis, maupun video yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Penyusunan konten harus mempertimbangkan hierarki visual dan titik fokus untuk mengarahkan pandangan audiens pada informasi yang paling mendesak tanpa mengganggu kenyamanan audiens ketika menggunakan *website*.

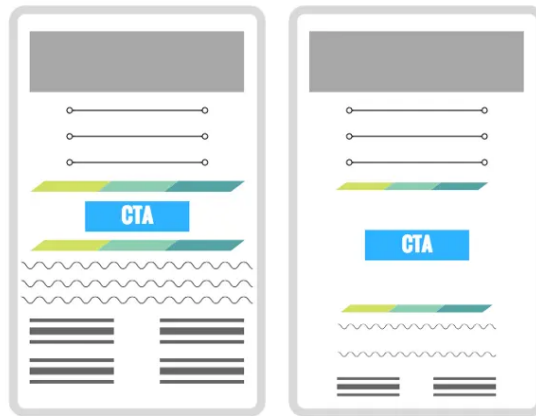


Gambar 2.4 Konten Utama *Website*
Sumber: <https://grapiku.com/>

Konten yang terstruktur dengan narasi dan visual yang terkemuka tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menambah durasi kunjungan pengguna dan memotivasi mereka untuk kembali mengakses *website* di masa mendatang, terutama ketika dibutuhkan lagi.

2.1.1.5 *Whitespace*

Whitespace adalah ruang kosong di antara elemen-elemen desain yang tidak berisi konten apa pun. Alih-alih dianggap sebagai ruang yang terbuang, *whitespace* justru memberikan "ruang napas" bagi mata pengguna agar tidak merasa terbebani oleh kepadatan informasi.

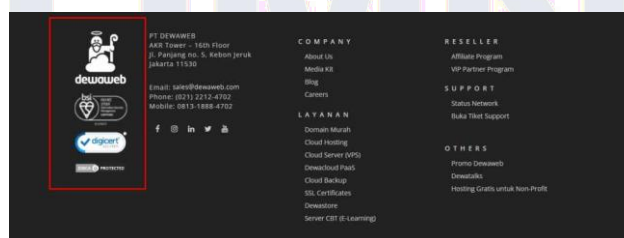


Gambar 2.5 Contoh *Whitespace Website*
Sumber: <https://sitespirit.co/>

Kehadiran ruang kosong ini menciptakan keseimbangan visual yang elegan, membantu pandangan audiens dalam melakukan navigasi konten di dalam website di tiap halaman, serta secara efektif memberikan penekanan lebih kuat pada elemen-elemen penting di dalam halaman *website*.

2.1.1.6 Footer

Area *footer* (bagian kaki *website*) terletak pada bagian paling bawah halaman dan berfungsi sebagai penutup navigasi. Secara fungsional, *footer* memberikan sinyal visual bahwa pengguna telah mencapai batas akhir konten sebuah halaman.



Gambar 2.6 Contoh *Footer Website*
Sumber: <https://blog.dewaweb.com/contoh-footer-website/>

Selain itu, area ini umumnya dimanfaatkan untuk menyajikan informasi administratif dan isian dukungan atau informasi kecil lainnya yang bisa digunakan bagi pengguna website seperti rincian kontak, kebijakan privasi, informasi hak cipta, hingga peta situs singkat yang membantu pengguna menemukan tautan penting lainnya secara cepat.

2.1.2 Prinsip *Website* sebagai Media Informatif

Website informatif dirancang agar pengguna bisa mendapatkan akses informasi yang cepat, jelas, dan akurat melalui platform digital yang ramah pengguna. Kunci utama dari efektivitas media ini bukan sekadar menampilkan banyak data, melainkan bagaimana informasi tersebut dikelola dengan rapi agar audiens tidak merasa kewalahan saat mencari apa yang mereka butuhkan (Maryati et al., 2023). Mengingat audiens saat ini cenderung bergantung pada media digital untuk mencari jawaban secara praktis, desain *website* harus bisa menyederhanakan penyajian informasi agar tetap relevan tanpa membebani penglihatan dan kenyamanan penggunanya (Stifjell et al., 2025; Sharma et al., 2022). Hal inilah yang mendasari pentingnya menerapkan prinsip-prinsip desain antarmuka yang terstruktur dan sistematis dalam setiap perancangan platform informasi (Setiyani et al., 2023; Yulius & Pratama, 2021). Berikut prinsip-prinsip yang dimaksud:

1. Multimodalitas (*Multimodality*)

Intinya, dari konsep multimodalitas, kita bakal lebih cepat paham dan ingat sesuatu kalau kata-kata disandingkan dengan gambar atau ilustrasi, dibandingkan cuma baca teks saja. Jadi, untuk *website* mastikasi yang kita buat nanti, penjelasan medis soal proses pencernaan harus dipadu dengan bentuk visual yang berkesan namun tetap relevan dengan informasi, walaupun bentuknya bisa dalam ukuran teks yang panjang. Penggunaan asset untuk informasi kesehatan sangat menguntungkan karena hal tersebut termasuk dalam kategori media yang melibatkan indra penglihatan (Restuning et al., 2024). Media ini memungkinkan pengguna mengamati pergerakan dengan lebih detail, menghemat waktu, serta memfasilitasi pengulangan materi, yang pada akhirnya sangat membantu penyerapan dan daya ingat audiens (Restuning et al., 2024).

2. Segmentasi (*Segmenting*)

Segmentasi berupa bagan informasi yang dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang berurutan dan dapat dikontrol oleh pengguna. Melalui pembagian konten menjadi subtopik yang ringkas, para pengguna dapat mempelajari materi langkah demi langkah tanpa merasa kewalahan, sehingga proses penyerapan informasi menjadi lebih fokus, terarah, dan mudah dicerna.

3. Koherensi (*Coherence*)

Dalam desain informatif, sering kali muncul keinginan untuk memasukkan elemen dekoratif yang tidak berhubungan dengan konteks isian agar *website* terlihat menarik. Namun, aspek koherensi menyatakan bahwa materi pembelajaran akan jauh lebih efektif jika kata-kata, gambar, atau suara yang tidak relevan dihilangkan. Penggunaan elemen visual yang terlalu ramai dapat mengalihkan perhatian audiens dari pesan utama kesehatan, sehingga mengurangi kemampuan pengguna mencerna informasi secara maksimal. Oleh karena itu, setiap aset visual dalam *website* ini harus memiliki fungsi yang jelas, memastikan fokus utama pengguna tetap tertuju pada pentingnya perilaku mengunyah yang benar dan dampak kesehatannya.

4. Relevansi dan Personalisasi

Media informatif akan memiliki dampak yang lebih kuat jika audiens merasa bahwa informasi tersebut berhubungan langsung dengan kehidupan mereka. Prinsip ini diterapkan dengan tujuan untuk menyusun konten yang menjawab permasalahan nyata yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam *website* yang dibuat. Melalui gaya bahasa yang komunikatif dan pendekatan personal, *website* ini tidak hanya berfungsi sebagai pemberi tahu informasi, tetapi juga sebagai pemandu gaya hidup sehat yang solutif bagi permasalahan harian pengguna.

5. Isyarat visual (*Signaling*)

Isian dan materi dalam *website* akan lebih efektif jika pengguna diberikan petunjuk yang jelas mengenai bagian mana dari informasi yang paling penting. Dalam perancangan *website*, hal ini dicapai melalui penggunaan tipografi yang berani (*bold*), penggunaan warna kontras pada poin-poin kunci, dan panah penunjuk pada bagian aset. Isyarat visual ini membantu audiens untuk melakukan bacaan ringkas informasi secara efisien, sehingga mereka dapat segera menemukan intisari dari perilaku mengunyah tanpa harus membaca keseluruhan teks secara mendalam.

2.1.3 Prinsip *Website* sebagai Media Interaktif

Media interaktif pada dasarnya adalah sebuah ruang digital yang memungkinkan adanya dialog dua arah, di mana pengguna tidak lagi hanya duduk diam membaca, tetapi terlibat aktif dalam menentukan alur informasi. *Website* merupakan salah satu bentuk media interaktif yang paling dekat dengan keseharian kita. Sebuah desain *website* bisa dikatakan berhasil jika pengguna bisa langsung tahu apa yang harus dilakukan dan memahami bagaimana sistem tersebut bekerja tanpa perlu banyak berpikir (Setiyani et al., 2023). Berikut adalah enam prinsip utama yang diterapkan dalam merancang interaksi pada *website*:

1. Daya Temu (*Discoverability*)

Bagian ini menekankan bahwa fitur-fitur penting dalam *website*, seperti tombol simulasi, harus "terlihat jelas" dan mudah ditemukan. Shafarazaq et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan tata letak yang logis dan ikon yang familiar sangat membantu pengguna agar tidak merasa tersesat. Jika elemen interaktif mudah ditemukan, pengguna dewasa muda yang cenderung ingin cepat-cepat mendapatkan informasi akan merasa lebih nyaman dan puas saat menjelajahi *website*.

2. Umpan Balik (*Feedback*)

Setiap kali pengguna melakukan sesuatu, *website* harus memberikan "jawaban" atau respons seketika. Sharma et al. (2022) menyebutkan bahwa *feedback* ini bisa berupa perubahan warna saat tombol ditekan atau munculnya pesan konfirmasi setelah kuis selesai. Tanpa respons yang cepat, pengguna mungkin akan bingung apakah aksi mereka berhasil atau tidak. *Feedback* yang sistematis membantu menjaga alur interaksi tetap terasa "hidup" dan komunikatif.

3. Model Konseptual

Desain yang baik adalah desain yang bisa ditebak cara kerjanya karena menggunakan konsep yang sudah dikenal luas. Pentingnya menggunakan simbol atau istilah yang sesuai dengan logika berpikir audiens (Setiyani et al., 2023). Misalnya, penggunaan ikon "bintang" untuk menyimpan materi favorit. Intinya, jika *website* menggunakan model yang akrab di mata pengguna, mereka tidak perlu menghabiskan waktu lama untuk mempelajari cara menggunakan fitur-fitur di dalamnya.

4. Isyarat & Fungsi (*Affordances & Signifiers*)

Secara singkat, *Affordances* adalah bentuk visual yang secara tidak langsung "memberitahu" cara pakainya, sedangkan *signifiers* adalah petunjuk tambahan yang memperjelasnya (Ramadani et al., 2025). Sebagai contoh, sebuah tombol yang terlihat menonjol secara visual seolah berkata "klik saya". Penambahan label teks atau perubahan bentuk kursor saat menyentuh elemen tertentu adalah cara efektif untuk memandu audiens dewasa muda mengeksplorasi konten tanpa rasa ragu.

5. Pemetaan yang Logis (*Mapping*)

Pemetaan ini mengatur hubungan antara tombol kontrol dengan hasil yang muncul agar terasa alami bagi indera manusia. Pemetaan yang baik membuat pengguna bisa merasakan kendali yang nyata. Contoh sederhananya adalah penggunaan *slider* untuk mengatur durasi waktu; menggeser ke kanan berarti menambah waktu. Tata letak yang logis seperti ini memastikan navigasi berjalan mulus tanpa membuat pengguna merasa terbebani (Setiyani et al., 2023).

6. Batasan Sistem (*Constraints*)

Kadang-kadang, membatasi pilihan pengguna justru membantu mereka lebih fokus. Prinsip ini digunakan untuk mengarahkan pengguna agar mengikuti alur edukasi yang benar dan mencegah kesalahan klik (Shafarazaq et al., 2023). Misalnya, fitur kuis baru akan terbuka setelah pengguna selesai membaca materi dasar. Dengan adanya batasan yang masuk akal, pengguna akan terbantu untuk mengikuti tahapan pembelajaran secara sistematis tanpa merasa dipaksa.

2.1.4 Kesimpulan *Website*

Secara keseluruhan, *website* sebagai media informasi digital lintas perangkat memerlukan pemahaman mendalam terhadap struktur anatomi dasar, meliputi kontainer utama/kotak (*containing block*), identitas visual, sistem navigasi yang intuitif, konten utama sebagai inti pesan, penggunaan ruang kosong (*whitespace*), hingga *footer* sebagai penutup halaman demi menciptakan keseimbangan antara aspek estetika dan fungsionalitas teknis.

Melalui integrasi matang antara anatomi yang terstruktur, prinsip *website* yang penting, relevan, adaptif, serta sistem interaksi yang komunikatif, *website* mampu mengubah materi ilmiah yang kaku menjadi sebuah pengalaman informasi digital yang tidak hanya informatif dan mudah dicerna, tetapi juga meraih keterlibatan aktif dari target audiens secara berkelanjutan.

2.2 UI/UX Design

Dalam membangun sebuah platform digital, peran desain UI/UX menjadi tulang punggung yang menentukan apakah informasi dapat tersampaikan dengan baik atau tidak. Desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) adalah dua disiplin yang berbeda namun saling beriringan untuk menciptakan pengalaman menjelajah yang mulus, sehingga proses interaksi antara manusia dan sistem dapat berjalan tanpa hambatan (Setiyani et al., 2023). Sinergi ini memastikan bahwa aspek estetika visual tidak mengabaikan sisi fungsionalitas, sehingga media yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan psikologis maupun teknis penggunanya (Shafarazaq et al., 2023). Pemahaman mendalam mengenai elemen dan prinsip di kedua bidang ini sangat krusial agar *website* informasi yang dirancang tidak hanya terlihat menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan karakteristik audiens dewasa muda.

2.2.1 User Interface

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna pada dasarnya adalah "wajah" visual dari sebuah produk digital, baik itu berupa aplikasi maupun *website*, yang menjadi titik temu pertama antara pengguna dan sistem. Dalam perancangan sebuah platform, UI yang baik tidak hanya sekadar soal estetika, tetapi juga berperan sebagai jembatan komunikasi yang intuitif agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara efisien (Setiyani et al., 2023; Shafarazaq et al., 2023). Ketika elemen visual seperti tata letak, warna, dan tipografi dirancang dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, penyampaian informasi yang kompleks dapat menjadi jauh lebih mudah dicerna (Yulius & Pratama, 2021). Dalam perancangan *website* informasi penulis, UI berperan penting untuk mengubah kesan materi medis yang kaku menjadi tampilan yang menarik dan komunikatif bagi audiens dewasa muda.

2.2.1.1 Elemen User Interface

Elemen-elemen UI ini bukan cuma pemanis mata, tapi punya tugas penting sebagai alat komunikasi antara sistem dan penggunanya. Berikut adalah komponen utama yang membentuk sebuah *User Interface*:

1. Adaptasi Layar dan Resolusi

Tantangan terbesar bagi desainer saat ini adalah beragamnya ukuran layar *gadget*. Agar tampilan tetap proporsional dan nyaman, desainer perlu menerapkan *grid system* yang adaptif. Pendekatan ini memastikan elemen visual tetap tajam dan ukurannya pas, baik saat diakses melalui *smartphone* maupun tablet, sesuai dengan prinsip *user-centered design* dalam pengembangan antarmuka (Setiyani et al., 2023).

2. Layout dan Sistem Grid

Grid menjadi "tulang punggung" yang menjaga letak konten tetap rapi. Dengan sistem yang konsisten, setiap elemen di *website* memiliki jarak dan ukuran yang serasi. Untuk layar *handphone* yang bervariasi, desainer sering menggunakan *fluid grid* agar lebar kolom dapat menyesuaikan diri secara otomatis dan intuitif bagi pengguna di berbagai alat digital (Shafarazaq et al., 2023).

3. Objek

Desain UI modern itu intinya adalah seni menyusun kotak-kotak persegi panjang dengan sudut yang agak melengkung. Konsep ini disebut *The Box Model*, yang terdiri dari empat bagian: *fill* (isi warna atau gambar), *border* (garis tepi), serta *margin* luar dan dalam. Biar tampilan nggak terlihat "gepeng" atau membosankan, desainer sering kasih efek seperti bayangan (*drop shadow*) atau efek blur supaya ada kesan dalam bila dibutuhkan.

4. Warna

Warna berperan penting dalam membangun *mood* dan kenyamanan pengguna. Dalam perancangan antarmuka yang efektif, aturan komposisi seperti rasio 60/30/10 sering digunakan agar keseimbangan visual tetap terjaga. Selain itu, pemilihan palet warna harus memperhatikan kontras yang kuat agar teks mudah dibaca. Hal ini penting untuk memastikan informasi dapat tersampaikan dengan jelas tanpa membuat mata pengguna cepat lelah (Yulius & Pratama, 2021).

5. Tipografi

Tugas utama tulisan di *website* adalah memandu pandangan pengguna supaya tahu mana informasi yang paling penting. Jenis huruf yang dipilih harus mengutamakan seberapa mudahnya isian teks di layar untuk dibaca. Disarankan pakai satu atau dua jenis huruf saja yang simpel tanpa banyak hiasan. Selain itu, jarak antarkhuruf dan jarak antarbaris juga harus diatur pas supaya orang nggak pusing saat membaca materi yang panjang.

6. Ikon

Ikon berfungsi sebagai bahasa isyarat visual yang mewakili fungsi tertentu. Agar pengguna tidak salah paham, penggunaan ikon sebaiknya selalu disertai label teks singkat. Strategi ini sangat membantu pengguna dalam memahami navigasi aplikasi dengan cepat, yang menjadi bagian dari upaya menciptakan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang mudah dipahami (Shafarazaq et al., 2023; Setiyani et al., 2023).

7. Tombol (*Button*)

Tombol adalah elemen yang "memicu" pengguna untuk melakukan sesuatu. Bentuk persegi panjang dengan sudut tumpul adalah yang paling gampang dikenali sebagai tombol yang bisa ditekan, sebagai salah satu contoh bentuk tombol. Ukurannya juga nggak boleh kekecilan; harus disesuaikan dengan jempol pengguna supaya gampang ditekan saat pakai handphone.

8. Navigasi

Navigasi *website* berfungsi seperti kompas penunjuk arah bagi penggunanya. Bentuknya bermacam-macam: ada menu yang selalu tampil, menu yang disembunyikan (seperti ikon tiga garis), hingga tautan yang disisipkan di dalam teks. Khusus untuk tampilan *handphone*, navigasi sebaiknya diletakkan di bagian bawah layar agar mudah dijangkau hanya dengan satu ibu jari. Selain itu, pastikan untuk memberi penanda, seperti warna berbeda atau huruf tebal, pada menu yang sedang aktif, sehingga pengguna tidak bingung mereka sedang berada di halaman mana.

9. Aset Foto dan Ilustrasi

Foto atau aset buatan bikin *website* terasa lebih punya "jiwa" dan bikin pengguna merasa lebih dekat dengan kontennya. Supaya tulisan di atas foto tetap kebaca, biasanya dikasih lapisan warna transparan (*overlay*). Sementara itu, ilustrasi sangat membantu buat jelasin konsep-konsep yang rumit jadi lebih gampang dibayangkan dan terlihat lebih ramah di mata audiens.

10. Copywriting

Pilihan kata di *website* sangat menentukan apakah pengguna bakal paham atau tidak. Contohnya, tulisan "Download Materi" jauh lebih jelas daripada cuma tulisan "OK". Konsistensi bahasa bikin pengguna nggak bingung lalu berinteraksi dengan lancar.

2.2.2 User Experience

Jika *User Interface* (UI) adalah apa yang kita lihat secara visual, maka *User Experience* (UX) adalah apa yang kita rasakan saat menggunakannya. Secara sederhana, perancangan UI/UX mencakup keseluruhan pengalaman, perasaan, dan tingkat kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk digital, seperti *website* atau aplikasi (Shafarazaq et al., 2023). Berbeda dengan UI yang berfokus pada estetika desain komunikasi visual, UX lebih menitikberatkan pada sisi fungsionalitas dan kelancaran penggunaan (Yulius & Pratama, 2021). Inti dari perancangan UX adalah memastikan tingkat kegunaan suatu produk digital, yakni apakah sistem tersebut dapat dijalankan secara intuitif tanpa hambatan atau justru membuat penggunanya kebingungan (Muhamat et al., 2021).

Dalam perancangan media kesehatan digital, UX berperan sebagai strategi utama di balik tata letak, penentuan alur navigasi yang logis, hingga cara sistem berkomunikasi dengan penggunanya (Maryati et al., 2023). Tujuan utamanya adalah memastikan setiap interaksi berjalan dengan mulus dan mudah dimengerti. Pendekatan UX yang disusun dengan matang sangat esensial untuk mengakomodasi perilaku pencarian informasi kesehatan secara *online* yang saat ini menjadi tren di kalangan dewasa muda (Stifjell et al., 2025). Dengan pengalaman penggunaan yang nyaman dan minim kendala teknis, audiens muda dapat lebih fokus dan efektif dalam menyerap pesan atau edukasi kesehatan yang disampaikan (Sharma et al., 2022).

2.2.2.1 User Experience Persona

Agar desain *website* dapat berfungsi tepat sasaran, seorang perancang tidak boleh hanya mengandalkan asumsi semata. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang berpusat pada pengguna, salah satunya melalui pembentukan *user persona* (Yulius & Pratama, 2021). *User persona* adalah sebuah karakter atau profil buatan yang dirancang serealistis mungkin untuk merepresentasikan target audiens yang sebenarnya dalam pengembangan UI/UX (Shafarazaq et al., 2023).

Secara umum, profil ini tidak hanya memuat identitas visual berupa nama dan foto ilustrasi, tetapi juga diperkaya dengan detail krusial mengenai pola perilaku) dan tujuan utama audiens dalam berinteraksi dengan system di suatu layar. Komponen pendukung lainnya seperti latar belakang pribadi, motivasi, kepribadian, hingga kendala utama yang sering mereka hadapi turut didokumentasikan secara terperinci (Setiyani et al., 2023). Melalui pemetaan *persona* ini, perancang dapat membangun empati yang lebih dalam sehingga fitur-fitur yang dikembangkan benar-benar mampu menjawab kebutuhan, karakteristik, dan kebiasaan spesifik dari target audiens muda (Ermawati et al., 2024; Stifjell et al., 2025).

2.2.2.2 *User Journey*

User journey merupakan sebuah metode visual untuk memetakan setiap tahapan yang dilalui oleh pengguna, dimulai dari titik awal saat mereka memiliki kebutuhan untuk mencari informasi hingga akhirnya mereka berinteraksi dan mengambil tindakan tertentu di dalam suatu platform digital (Stifjell et al., 2025). Dalam perjalanannya mengakses media digital, pengguna biasanya melewati tiga fase utama:

1. **Fase Eksplorasi:** Tahapan awal di mana pengguna mulai aktif mencari tahu tentang topik tertentu (misalnya, mencari cara mengunyah yang benar).
2. **Fase Evaluasi:** Tahapan saat pengguna mulai menimbang-nimbang dan membandingkan informasi yang mereka temukan dengan referensi lain.
3. **Fase Keputusan:** Tahapan akhir di mana pengguna sudah merasa yakin dan siap untuk mengambil aksi, seperti mengikuti tantangan mengunyah atau membagikan konten.

2.2.2.3 *Information Architecture (IA)*

Information Architecture (IA) atau arsitektur informasi dapat diibaratkan sebagai sistem manajemen konten yang memastikan pengguna tidak "tersesat" saat mencari data atau materi edukasi. IA merupakan

metode krusial untuk menstrukturkan isi dan merancang sistem navigasi pada sebuah platform digital agar penyajian informasinya mengalir secara logis dan intuitif (Muhamat et al., 2021). Pada tahap ini, perancang menentukan prioritas informasi yang harus ditampilkan lebih awal, penamaan menu yang mudah dipahami, serta ke mana alur navigasi akan diarahkan. Konten kesehatan yang diatur melalui strategi IA yang matang akan menghasilkan media informasi yang efisien, sehingga audiens dewasa muda dapat menemukan apa yang mereka butuhkan dengan cepat sesuai dengan pola perilaku pencarian informasi mereka (Stifjell et al., 2025; Maryati et al., 2023).

2.2.2.4 Sitemap

Jika *Information Architecture* merupakan fondasi strateginya, maka *sitemap* (peta situs) adalah representasi visual dari strategi tersebut. *Sitemap* adalah gambaran hierarki dan struktur halaman *website* yang umumnya ditampilkan dalam bentuk diagram blok untuk memaparkan alur navigasi secara menyeluruh dan komprehensif (Yulius & Pratama, 2021). Melalui peta visual ini, seluruh kerangka antarmuka digital menjadi terlihat jelas, sehingga mempermudah perancangan. *Sitemap* berfungsi sebagai pedoman yang sangat kuat bagi desainer UI/UX dalam tahap pengembangan, guna memastikan bahwa struktur navigasi yang direncanakan telah terhubung dengan baik antarhalamannya dan mampu mendukung kelancaran interaksi pengguna secara keseluruhan (Shafarazaq et al., 2023; Setiyani et al., 2023).

2.2.3 Kesimpulan UI/UX Design

Intinya, *website* yang sukses itu butuh kerja sama yang pas antara UI (tampilan visual) dan UX (pengalaman pengguna). UI ibarat 'wajah' yang memastikan *website* enak dilihat dan dipakai, dimulai dari *layout* yang rapi dengan sistem *grid* dan *box model*, kombinasi warna yang pas di mata, *font* yang gampang dibaca, hingga menu bawah dan tombol yang 'ramah jempol'. Tampilannya juga dibikin makin hidup dengan animasi kecil (*microinteraction*) dan gaya bahasa yang asyik.

Tapi tampilan keren saja tentu tidak cukup. Di sinilah UX mengambil peran sebagai 'mesin' di balik layar yang memastikan semuanya berjalan lancar dan logis. UX dibangun berdasarkan riset sungguhan: mulai dari menebak siapa penggunanya (*user persona*), memetakan langkah mereka (*user journey*), sampai menyusun rapi posisi konten (IA) ke dalam sebuah peta visual (*sitemap*).

2.3 Perilaku Mastikasi dan Dampak Kesehatan

Mastikasi atau mengunyah bukan sekadar proses menghancurkan makanan menjadi bagian-bagian kecil, melainkan tahapan awal yang sangat krusial dalam sistem pencernaan manusia. Proses mekanis ini melibatkan koordinasi antara gigi, otot rahang, dan kelenjar ludah untuk mempersiapkan makanan agar siap diolah lebih lanjut oleh lambung. Dalam keseharian masyarakat modern, terutama kelompok dewasa muda yang memiliki mobilitas tinggi, aktivitas mengunyah sering kali terabaikan akibat kebiasaan makan yang terburu-buru (Chen et al., 2022). Padahal, kualitas mastikasi memiliki korelasi langsung terhadap efisiensi penyerapan nutrisi dan kesehatan tubuh secara menyeluruh.

2.3.1 Kontrol Glukosa dan Respon Metabolik

Salah satu temuan paling signifikan dalam beberapa tahun terakhir adalah hubungan antara durasi mengunyah dan stabilitas gula darah. Mengunyah makanan dengan lebih lambat dan intensitas yang cukup terbukti dapat memicu respons glikemik yang lebih baik setelah menelan makanan (Chen et al., 2022). Proses mastikasi yang optimal memberikan waktu bagi tubuh untuk melepaskan hormon pencernaan yang memberikan sinyal kenyang ke otak lebih cepat. Hal ini sangat relevan bagi dewasa muda sebagai langkah preventif untuk menekan risiko obesitas dan gangguan metabolisme di masa depan (Hidaka et al., 2023; Chen et al.).

2.3.2 Kesehatan Pencernaan dan Gastritis

Sebagaimana telah disinggung dalam latar belakang, kebiasaan makan cepat yang lazim dalam kalangan mahasiswa atau pekerja muda sering

kali menjadi pemicu utama gangguan lambung atau gastritis. Ketika makanan masuk ke lambung dalam kondisi yang belum lumat sempurna, lambung harus bekerja ekstra keras untuk menghancurkannya secara kimiawi. Tekanan beban kerja lambung yang berlebihan ini, jika terjadi secara terus-menerus, dapat memicu iritasi pada dinding lambung (Hidaka et al., 2023). Mastikasi yang baik berfungsi sebagai "*pre-digestion*" atau jendela pencernaan yang meringankan tugas lambung dan mencegah timbulnya rasa kembung atau perih setelah makan.

2.3.3 Manajemen Berat Badan (Obesitas)

Perilaku mengunyah juga menjadi salah satu strategi alami dalam menjaga berat badan ideal. Dengan memperlama durasi mengunyah, tubuh memiliki kesempatan untuk mengenali sinyal kenyang (melalui saraf) sebelum kalori yang masuk menjadi berlebihan. Sebaliknya, perilaku makan yang terlalu cepat cenderung membuat seseorang mengonsumsi lebih banyak makanan daripada yang sebenarnya dibutuhkan oleh tubuh (Chen et al., 2022). Selain itu, tekstur makanan juga sangat menentukan pola mastikasi seseorang; makanan yang memiliki tingkat kekerasan tinggi berbanding lurus dengan peningkatan durasi mengunyah sebelum telan pertama yang dilakukan (Sari, 2023). Dipadu dengan tambahan kecil berikut, penelitian juga membuktikan bahwa perempuan cenderung membutuhkan waktu mengunyah yang lebih lama untuk menghancurkan makanan keras dibandingkan laki-laki (Sari, 2023). Dalam jangka panjang, perbaikan pola mengunyah serta penyesuaian terhadap tekstur makanan dapat menjadi langkah preventif yang efektif terhadap risiko obesitas pada usia dewasa muda.

2.3.4 Efek Kognitif dan Kesehatan Jangka Panjang

Selain aspek pencernaan, aktivitas mastikasi juga diketahui berpengaruh langsung pada fungsi kognitif dan kelancaran aliran darah ke otak. Mengunyah secara teratur memicu peningkatan volume darah yang memberikan suplai oksigen yang lebih besar untuk mendukung aktivitas sel otak (Sta. Maria et al., 2023). Proses stimulasi dari rongga mulut ini juga secara langsung mengaktifkan *hippocampus*, sehingga memelihara neuron yang

bertanggung jawab atas memori dan fungsi kognitif (Sta. Maria et al., 2023). Khususnya pada kelompok usia muda, kinerja mastikasi yang baik terbukti secara signifikan memengaruhi kecepatan pemrosesan kognitif dan waktu reaksi (Sta. Maria et al., 2023). Oleh karena itu, menginformasikan masyarakat, terutama dewasa muda, mengenai perilaku mengunyah yang benar bukan hanya sekadar urusan pencernaan, tetapi juga menjadi langkah esensial dalam menjaga ketajaman fungsi otak dan kualitas hidup jangka panjang.

2.3.5 Faktor Kinerja Mastikasi pada Dewasa Muda

Kinerja mastikasi pada setiap individu tentu berbeda-beda dan dipengaruhi oleh faktor badan dan kebiasaan. Pada kelompok remaja hingga dewasa muda, performa mastikasi secara signifikan dipengaruhi oleh jenis kelamin, kekuatan gigitan maksimal, tekanan lidah, dan jumlah gigi yang berfungsi secara optimal (Hama et al., 2022). Laki-laki pada kelompok usia ini terbukti memiliki kinerja mastikasi yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan (Hama et al., 2022). Selain itu, adanya gangguan kenyamanan seperti rasa nyeri pada gigi yang berkorelasi langsung dengan peningkatan jumlah siklus kunyahan serta waktu yang dibutuhkan untuk menelan makanan keras (Sari, 2023). Memahami faktor-faktor ini menjadi krusial dalam merancang informasi kesehatan yang adaptif, mengingat setiap individu memiliki batasan dan kapasitas mastikasi yang bervariasi.

2.3.6 Kesimpulan Perilaku Mastikasi dan Dampak Kesehatan

Mastikasi merupakan tahapan awal pencernaan yang manual dan penting karena melibatkan gerakan mekanis untuk membuat makanan agar menjadi bolus. Bagi masyarakat modern, terutama dewasa muda yang sering terburu-buru, kualitas mastikasi menentukan efisiensi penyerapan nutrisi sekaligus kesehatan tubuh secara menyeluruh. Proses mengunyah yang optimal berperan penting dalam menjaga stabilitas gula darah, berat badan, dan beban kerja lambung guna mencegah risiko gangguan lambung seperti gastritis. Lebih dari sekadar urusan pencernaan, aksi mengunyah juga berpengaruh terhadap fungsi kognitif dengan meningkatkan suplai oksigen ke otak, memelihara memori, serta mendukung konsentrasi. Mengingat kinerja mastikasi setiap

individu bervariasi karena faktor anatomis dan kebiasaan, informasi mengenai perilaku mengunyah yang benar menjadi salah satu upaya pencegahan yang esensial dalam menjaga kualitas hidup dan produktivitas jangka panjang.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan berikut berfungsi sebagai pedoman dalam proses perancangan media edukasi ini. Penulis melakukan analisis terhadap berbagai studi yang memiliki keterkaitan, baik dari sisi metode perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), penggunaan media informasi kesehatan, hingga efektivitas konten bagi dewasa muda. Melalui studi komparatif ini, penulis dapat mengidentifikasi celah inovasi dan memastikan bahwa *website* yang dirancang memiliki nilai kebaruan yang signifikan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Peningkatan pengetahuan melalui promosi kesehatan gigi berbasis video: mengeksplorasi dampak adaptasi kebiasaan baru.	Restuning.	Penggunaan media visual secara efektif meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi karena melibatkan multi-indra.	Memberikan justifikasi kuat untuk penggunaan media interaktif dan simulasi dalam informasi pencernaan
2.	Implementasi <i>Design Thinking</i> pada UI/UX Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile	Setiyani	Membuah antarmuka aplikasi kesehatan yang memiliki tingkat <i>usability</i> tinggi	Penggunaan mikrointeraksi yang mendetail pada setiap transisi halaman untuk meningkatkan keterlibatan emosional pengguna.

			melalui pengujian berulang kepada pengguna.	
--	--	--	---	--

Kedua penelitian di atas memberikan landasan yang sangat kuat bagi penulis dalam merancang website informasi mastikasi ini, baik dari sisi medis-visual, teori desain, maupun pendekatan audiens.

Dalam upaya memaksimalkan efektivitas penyampaian materi, Restuning et al. (2024) memberikan landasan kuat bahwa penggunaan media audio-visual secara interaktif mampu meningkatkan pemahaman audiens secara signifikan karena melibatkan stimulasi indra manusia. Temuan ini menjadi dasar bagi penulis dalam mengintegrasikan konten simulasi proses pencernaan yang lebih hidup di dalam *website*. Selanjutnya, Setiyani et al. (2023) menjadi acuan utama dalam pengembangan *user experience*, khususnya dalam penerapan metode *design thinking* untuk memastikan antarmuka memiliki tingkat penggunaan tinggi melalui pengujian berbasis kebutuhan pengguna. Melalui penerapan mikrointeraksi yang mendetail pada setiap transisi halaman, *website* ini mampu menciptakan keterlibatan emosional yang lebih dalam, sehingga audiens muda dapat lebih fokus dan nyaman saat mengeksplorasi fitur informasi yang tersedia.

Pada akhirnya, dengan mengimplementasikan berbagai studi literatur terdahulu, *website* MAS-LAB mampu menyederhanakan materi medis terkait mastikasi menjadi konten yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens Generasi Z (Dewasa muda). Didukung oleh arsitektur *website* yang terencana matang, alur navigasi yang intuitif, serta pemanfaatan media sosial sebagai media pendukung untuk menjangkau audiens, platform ini berfungsi sebagai media edukasi digital yang efektif dalam membangun kesadaran serta mendorong perubahan perilaku makan yang lebih sehat bagi masyarakat luas.