

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Turow (2017), media merupakan wahana ataupun wadah yang telah dikembangkan oleh industri guna untuk menciptakan serta mengirim pesan.

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Para ahli telah menemukan bahwa manusia cenderung memenuhi kebutuhan pribadinya dengan menyesuaikan penggunaan media sesuai kebutuhannya. Umumnya manusia menggunakan media dalam empat cara, yaitu:

1. *Enjoyment*

Manusia memiliki sifat dasar untuk menikmati sesuatu atau keinginan untuk bersenang-senang. Media memiliki fungsi untuk memuaskan keinginan dan menghibur penggunanya, contohnya seperti menonton tv, menyelesaikan teka-teki silang di koran, mempelajari kitab, ataupun membaca iklan dapat membawa kegembiraan serta perasaan puas.

2. *Companionship*

Media juga dapat menghadirkan rasa pertemanan terutama untuk pengguna yang sendirian dan merasakan kesepian. Terkadang media bahkan dapat menarik perhatian orang-orang yang memiliki kesulitan dan membutuhkan teman. Contohnya, seorang pasien yang memiliki penyakit kronis dan warga lanjut usia yang tinggal dirumah dapat merasa ditemani dengan menonton acara olahraga favoritnya di TV atau hanya dengan mendengarkan music favoritnya di radio.

3. *Surveillance*

Dengan adanya media dapat membuat penggunanya mengetahui informasi mengenai apa yang terjadi di dunia. Hal ini sudah sering kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari tanpa kita sadari seperti menghidupkan radio, TV, atau aplikasi pada ponsel setiap pagi untuk mengecek cuaca, ataupun ketika membaca iklan baik dalam media cetak atau media online untuk mencari kerja, tiket konser, atau perabot bekas.

4. *Interpretation*

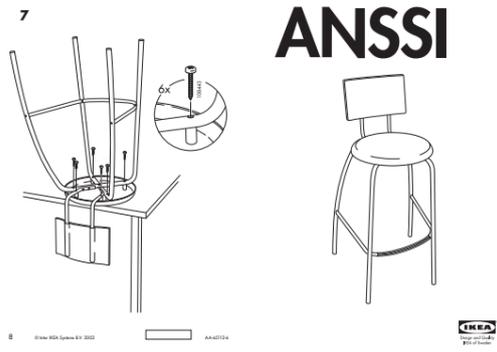
Ketika kita ingin mencari tahu mengenai apa yang terjadi, mengapa, bagaimana, jika ada, ataupun tindakan apa yang harus kita lakukan, maka kita sudah mencoba untuk mencari interpretasi. Jika seseorang sedang kebingungan mengenai sebuah topik maka media informasi menjadi media terkuat serta solusi untuk mencari jawaban.

2.1.2 **Jenis Media Informasi**

Coates & Ellison (2014) dalam bukunya yang berjudul “An Introduction to Information Design”, memecah media informasi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Print-based Information Design*

Informasi pada media cetak cenderung bergantung pada tampilan visual media tersebut untuk menyampaikan data ataupun informasi yang kompleks. Dalam media informasi cetak kompleksitas data sangat penting dan harus dipertimbangkan, jika terlalu banyak informasi yang disajikan secara utuh akan membuat audiens kesulitan untuk menyerap informasi tersebut.



Gambar 2.1 *Print-based Information Design*
 Sumber: Coaters & Ellison (2014)

2. *Interactive Information Design*

Dalam media informasi interaktif, metode pendekatan yang digunakan berbeda dengan media informasi cetak, yaitu dengan melibatkan keaktifan pengguna. Informasi yang diberikan bukanlah informasi dalam bentuk statis, namun pengguna harus terlibat dan aktif sehingga dalam pembuatan konten harus dipertimbangkan. Oleh karena itu, navigasi informasi sangat berperan dalam media informasi interaktif, harus jelas dan tidak membuat pengguna terhambat dalam memperoleh informasi.



Gambar 2.2 *Interactive Information Design*
 Sumber: Coaters & Ellison (2014)

3. *Environmental Information Design*

Dalam merancang media informasi lingkungan, hal terpenting yang harus dipertimbangkan oleh desainer adalah bagaimana cara menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan data atau informasi penting kepada audience tertentu. Desainer harus dapat menganalisis lingkungan target dan merancang desain yang tepat berdasarkan masyarakat yang tinggal di lingkungan tersebut. Visibilitas dan konteks menjadi dua hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain media informasi lingkungan.



Gambar 2.3 *Environmental Information Design*
Sumber: Coaters & Ellison (2014)

2.2 **Media Interaktif**

Menurut Griffey (2020) media digital interaktif merupakan pengalaman berbasis komputer yang memfasilitasi interaksi antar perangkat dan penggunaannya. Aplikasi media digital interaktif memiliki banyak bentuk seperti *website*, sebuah kios tradisional yang berdiri sendiri, aplikasi yang berjalan pada perangkat seluler, pengalaman berbasis komputer atau sensor pada museum ataupun ruang publik, dan *video game*. Media-media tersebut dibuat dan dikembangkan dengan bahasa pemrograman yang berbeda, dijalankan pada perangkat-perangkat yang berbeda, dan memiliki tujuan yang berbeda-beda pula. Meskipun demikian, media-media ini tetap memiliki kesamaan dimana sama-sama memfasilitasi percakapan antar sistem dan pengguna perangkat. Perbedaan media interaktif dengan media lainnya yaitu

terletak pada bentuk interaksinya, dimana media lain hanya memberikan interaksi satu arah dan para penggunanya tidak dapat berinteraksi dengan media tersebut.

Semenjak media digital interaktif muncul, maka perangkat keras juga berevolusi dan menyebabkan munculnya penggunaan, bentuk, serta mode interaksi baru yang mempengaruhi cara kita belajar, berkomunikasi, berbelanja dan menghibur diri. Berikut merupakan bentuk-bentuk media interaktif digital menurut Griffey (2020):

1. *Traditional Stand-Alone Kiosks*

Kios merupakan salah satu bentuk media interaktif yang ada, berupa tempat dimana kita mendapatkan pengalaman berbasis layer interaktif yang dapat disentuh dan dirancang untuk memberikan instruksi, meningkatkan produktivitas, menyampaikan hiburan, memfasilitasi komunikasi, serta transaksi spesifik pada lokasinya. Hal ini juga diterapkan dalam lingkungan museum, dimana kios digunakan sebagai penyedia informasi kepada pengunjung dan menambahkan informasi lain dengan dimensi yang berbeda namun tetap berhubungan dengan konten yang sedang ditampilkan.



Gambar 2.4 *Traditional Stand-Alone Kiosks*
Sumber: Griffey (2020)

2. *Website*

Situs *web* merupakan perangkat brosur yang terdiri dari kombinasi halaman *web* statis yang berisi teks yang terkait dan dapat diakses dari komputer yang tersambung dengan koneksi internet. Namun seiring

berkembangnya teknologi pada akhir tahun 1990-an, situs *e-commerce* pun berkembang dengan pesat dan situs-situs web seperti *blog*, *platform* media sosial mulai bermunculan di *web*.



Gambar 2.5 Evolusi Website U.S. White House
Sumber: Griffey (2020)

3. Mobile Applications

Aplikasi seluler merupakan media digital interaktif yang muncul setelah terciptanya *smartphone* modern dan menggunakan aplikasi yang berbeda dari *desktop*, dimana dirancang untuk *smartphone*, *tablet*, dan *smartwatch*. Untuk aplikasi terbagi menjadi dua, yaitu aplikasi yang terinstal di perangkat seperti *web browser* atau *email* dan aplikasi yang harus diunduh ataupun dibeli melalui pasar aplikasi.

4. Physical Installations, Exhibits and Performance

Museum sudah menjadi tempat untuk mencoba pengalaman interaktif yang unik dan para desainer pameran sudah banyak yang menciptakannya dengan bantuan teknologi untuk menarik minat pengunjung. Hal ini mendorong generasi pameran interaktif untuk lebih kreatif dalam melibatkan konten dan teknologi dengan cara yang inovatif.

2.3 UX/UI

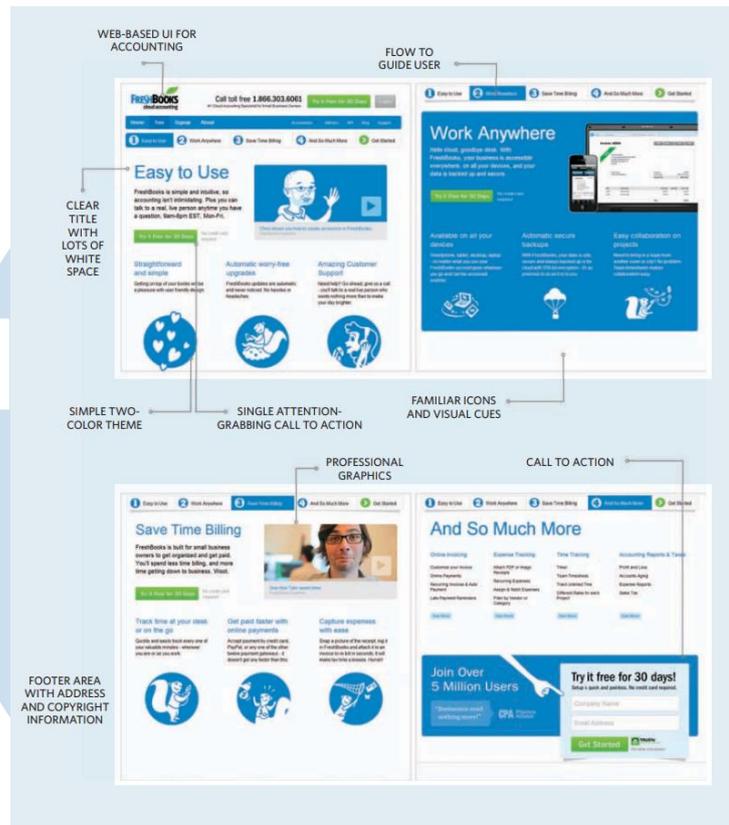
UX dan UI merupakan dua komponen unik yang berasal dari sebuah pengalaman pengguna. UX merujuk ke bagaimana pengalaman pengguna, yaitu bagaimana perangkat dapat bekerja dengan baik dan bagaimana pengguna bekerja sama dengannya. Sedangkan UI lebih merujuk ke arah tampilan dan desain perangkat (Branson, 2020). Steven Branson mengumpamakan UI dan UX seperti layaknya kendaraan, dimana UX merupakan sebuah kendaraan yang sedang mengemudi, mengganti gigi, dan melindungi penumpang, dan UI merupakan warna serta desain dari kendaraan tersebut.

2.3.1 UX (*User Experience*)

Desain UX adalah desain yang merujuk ke arah membangun hubungan antara sebuah organisasi, itemnya, dan penggunanya. Desain *user experience* juga merupakan cara untuk membuat, menyelidiki, serta meningkatkan bagian interaksi pengguna dengan item organisasi sehingga dapat memuaskan penggunanya. Tujuan dari *user experience* yaitu untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam menggunakan item tersebut melalui hasil tes, kemudian menghasilkan item yang penting, bermanfaat, mudah diperoleh dan memuaskan pengguna dalam pemakaian. Untuk memberikan pengalaman yang kuat untuk pengguna maka digabungkanlah beberapa tatanan dalam mendesain *user experience*, seperti desain visual, desain hubungan, kemudahan dalam penggunaan, dan lain-lain.

2.3.2 UI (*User Interface*)

UI merupakan tampilan visual sebuah item dan tugas desainer UI yaitu untuk mendesain item sebaik mungkin untuk pengalaman pengguna yang sukses, karena desain UI yang bagus akan menarik pengguna dan menjamin penggunanya untuk merasakan pengalaman yang luar biasa. Dalam pembuatan desain UI memiliki beberapa komponen seperti konten, gambar, video, tombol, label, bidang konten, kotak centang, desain realistis, catatan *drop-down*, dan interaksi apa yang terjadi jika pengguna memasukkan, menarik, ataupun menjepret desain.



Gambar 2.6 Web User Interface
Sumber: Lal (2013)

UI berbasis *web* merupakan aplikasi yang diciptakan menggunakan HTML (*Hypertext Markup Language*) dan di-*hosting* di sistem *file* lokal atau sebuah *server web* dan diakses menggunakan *web browser*. Dapat berupa *website* statis yang dibuat oleh HTML, CSS, dan JavaScript, atau *website* dinamis yang dikembangkan dalam bahasa pemrograman berbasis server seperti PHP/ASP atau teknologi RIA, atau HTML5 berbasis aplikasi.

2.4 Website

Menurut Lal (2013) situs *web* merupakan kehadiran *online* suatu perusahaan atau individu yang terbuat dari halaman *web* dan merupakan dokumen teks yang di *render* sebagai HTML di pencarian internet. Sebuah halaman *web* pada umumnya mencantumkan gambar, file media, skrip, ataupun informasi di dalamnya. Untuk mengakses situs *web* harus melalui alamat *web* yang disebut URL (*Uniform Resource Locator*) yang akan membawa pengguna ke beranda situs *web*.

2.4.1 Elemen Website

Menurut pendapat Jason (2020), meskipun struktur dan penataan setiap *website* bervariasi, pada umumnya setiap *website* tetap memiliki komponen yang serupa. Terdapat beberapa komponen penting yang harus dimiliki oleh setiap *website*, yaitu:

1. *Container*

Kontainer merupakan bagian dari program *website* seperti layaknya *section* serta *div*, dimana konten *website* berada di dalam kontainer besar. Komponen ini tidak termasuk komponen desain, namun tetap menjadi salah satu bagian dari komponen keseluruhan *website* dan tanpa adanya kontainer *website* tidak akan bisa disimpan.

2. *Logo*

Logo berperan penting dalam *website* dikarenakan komponen ini merupakan identitas dari *website* itu sendiri. Logo dalam sebuah *website* dapat berbentuk warna ataupun visual, namun umumnya logo perusahaan atau *website* selalu ada dalam *website* dan terletak di tempat yang mudah terlihat seperti bagian paling atas *website* guna untuk meningkatkan pengenalan *brand* pada pengguna.

3. *Navigation*

Navigasi merupakan salah satu aspek terpenting dari *website*, dimana sistem navigasi harus ditempatkan di tempat yang mudah untuk ditemukan serta mudah untuk dijalankan oleh pengguna. Pada umumnya, penempatan sistem navigasi berada di bagian paling atas halaman, baik dalam bentuk menu *vertical* ataupun *horizontal*.

4. *Content*

Konten merupakan hal utama dalam sebuah *website*, dimana konten dapat berupa sebuah tulisan, teks, ataupun video. Konten memiliki peran penting, karena hal ini dapat menjadi penentu pengguna akan tetap menggunakan sebuah *website* atau tidak. Desainer diharapkan untuk dapat menyuguhkan konten secara menarik namun sederhana,

dan dapat menjaga konten utama *website* pada bagian awal untuk memberikan kesan bagi para pengguna.

5. Footer

Footer merupakan bagian yang berisikan informasi seputar *website*, seperti informasi legalitas *website*, kontak *website*, ataupun tombol yang mengarahkan ke bagian-bagian tertentu *website*. Bagian ini terletak di akhir dan dibagian paling bawah pada sebuah *website* dan dapat menjadi penanda bahwa pengguna sudah berada di bagian akhir sebuah halaman.

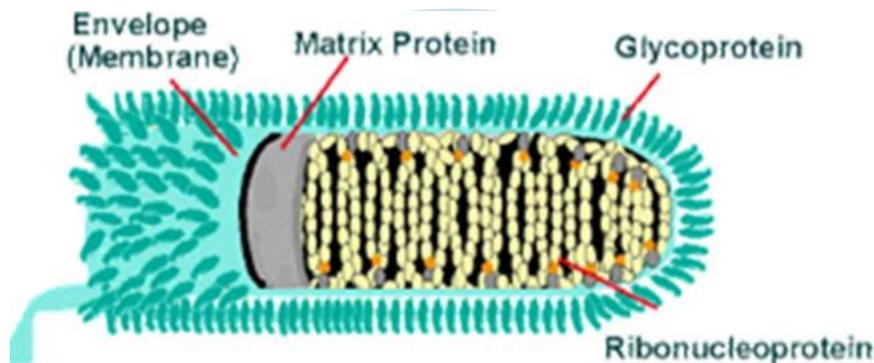
6. Whitespace

Whitespace adalah area kosong pada *website* untuk yang bertujuan untuk memberikan ruang napas pada sebuah desain yang sudah dibuat. Jika desain situs *website* dibuat dengan *layout* yang terlalu penuh akan memberikan kesan padat serta mengganggu keseimbangan desain *website*. Dengan kehadiran *whitespace* dapat memberikan manfaat dalam membantu mengarahkan pengguna dalam menggunakan *website*.

2.5 Rabies

Dalam buku berjudul “Rabies: Scientific Basis of The Disease and It’s Management” menjelaskan bahwa rabies merupakan penyakit radang otak akut serta progresif yang disebabkan oleh lyssavirus. Rabies pada hewan bertaring telah ditemukan serta dikontrol sebelum abad ke-20 dan dengan adanya peningkatan pemahaman pada abad ke-21, penularan rabies terhadap manusia dapat dicegah dan rabies pada hewan bertaring pun dapat dihilangkan dengan cara yang lebih efektif, ekonomis, etis, dan dalam skala yang luas (Cleaveland dkk., 2018).

2.5.1 Etiologi



Gambar 2.7 Struktur Virus Rabies
Sumber: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2019)

Virus yang menyebabkan rabies atau yang disebut lyssavirus termasuk kedalam family Rhabdoviridae. Lyssavirus memiliki bentuk seperti peluru dan memiliki panjang 130-300 nm dengan diameter 70 nm. Virus ini dapat bertahan terhadap pemanasan dalam jangka waktu yang cukup lama dan semakin rendah suhunya maka semakin lama virus ini dapat bertahan.

2.5.2 Cara Penularan dan Masa Inkubasi

Penularan rabies dapat melalui gigitan ataupun non gigitan (cakaran atau jilatan pada kulit terbuka) oleh hewan yang terkontaminasi rabies dan masuk melewati lapisan kulit yang terbuka. Anjing merupakan hewan penular utama rabies di Indonesia, hal ini dibuktikan bahwa 98% dari seluruh penderita rabies di Indonesia tertular melalui gigitan anjing. Masa inkubasi penyakit rabies bersifat variatif, mulai dari 2 minggu hingga 2 tahun, tetapi umumnya hanya 3 - 8 minggu. WHO (2007) menyatakan bahwa rata-rata masa inkubasi yaitu 30 – 90 hari dan masa inkubasi ini akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Setelah virus sudah menjangkau susunan syaraf pusat serta menginfeksi seluruh neuron, maka gejala klinis rabies akan muncul.

2.5.3 Gejala

Menurut “Buku Panduan Rabies” yang di terbitkan oleh Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, gejala klinis pada hewan (anjing) terbagi menjadi 3 tahap yaitu prodromal, eksitasi, serta paralitik.

a. Tahap Prodromal

Merupakan tahap awal yang berlangsung selama 2 – 3 hari, dimana adanya perubahan perilaku hewan, mulai dari tidak mengenali pemiliknya, suka menghindar, tidak mendengarkan perintah tuannya, cenderung melakukan pemberontakan jika di provokasi dan lebih sensitif. Suhu tubuh juga meningkat, dilatasi pupil serta refleks kornea menurun akan rangsangan.

b. Tahap Eksitasi

Pada tahap ini hewan mulai mengalami fotofobia dan berlangsung selama 3 – 7 hari. Hewan pun akan suka bersembunyi di tempat yang gelap, lebih gelisah karena berhalusinasi, dan suka mengunyah benda-benda disekitarnya hingga benda-benda yang tidak biasanya dikunyah. Hewan menjadi sangat sensitif dan ingin menyerang objek yang bergerak, hingga terjadinya paralisis otot laring serta laring yang menyebabkan perubahan suara pada anjing dan hipersalivasi.

c. Tahap Paralisis

Tahap terakhir yaitu terjadinya kelumpuhan pada otot pengunyah yang menyebabkan hewan sering tersedak dan rahangnya tampak menggantung. Paralisis kaki belakang juga terjadi, sehingga kaki belakang tampak seperti diseret.

Rabies juga memiliki dua tipe, yaitu:

a) Tipe Ganas

Hewan terlihat lebih garang jika didominasi pada tahap eksitasi dan akan menyerang objek apapun yang bergerak.

b) Tipe *Dumb* (Tenang)

Apabila hewan yang terkontaminasi rabies tidak mengalami tahap eksitasi (langsung masuk ke tahap paralisis).

2.6 Vaksin

Menurut Bloom dan Lambert (2016), vaksin merupakan intervensi medis untuk mencegah kematian dan penyakit dengan biaya yang hemat. Vaksin pertama ditemukan pada tahun 1796 oleh Edward Jenner, dimana penyakit pertama manusia yaitu cacar, dinyatakan terberantas dari muka bumi pada 1977 melalui kampanye imunisasi yang dilakukan secara global. Sedangkan menurut Thomas (2016), vaksinasi merupakan intervensi medis yang dianggap lebih efektif dibandingkan intervensi medis lainnya, hal ini dikarenakan vaksin menyelamatkan lebih banyak nyawa serta meningkatkan kesehatan masyarakat. Vaksin memiliki fungsi sebagai bentuk pencegahan penyakit dengan cara merangsang sistem imuniti tubuh agar melindungi diri dari penyakit, dengan cara melakukan penyuntikan virus yang sudah dilemahkan atau dimatikan ke dalam tubuh. Dengan adanya vaksin tersebut maka akan merangsang tubuh untuk menghasilkan antibodi guna untuk mempersiapkan tubuh jika terjangkau suatu penyakit (Hassan, 2021).

