

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Informasi**

Menurut Sadiman dalam Triyadi (2015), media mengacu pada segala bentuk sarana yang secara efektif dapat menyampaikan dan mendidik melalui informasi didalamnya, yang berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Selain itu, Kristanto (2016), menyatakan jika media merupakan sarana komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara pengirim dan penerima pesan. Sedangkan informasi adalah sebuah data yang dikelola menjadi sesuatu yang lebih bernilai untuk membantu penerima dalam mengambil keputusan (Tukino, 2020).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media informasi adalah teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan dan merestrukturisasi informasi agar bermanfaat dan relevan bagi penerima pesan. Dengan adanya media, informasi dapat disampaikan kepada khalayak dengan cara yang lebih efektif dan efisien mengenai topik tertentu. Media yang digunakan dapat mencakup berbagai bentuk, seperti media cetak, digital, dan audiovisual.

##### **2.1.1 Fungsi Media Informasi**

Media informasi memiliki banyak fungsi. Secara garis besar media informasi memiliki peran sebagai penyedia informasi kepada masyarakat umum. Turrow (2014) menjelaskan bahwa secara umum terdapat berbagai fungsi dari media informasi, termasuk:

###### **1) Media Sebagai Hiburan**

Media berperan sebagai alat hiburan untuk mereka yang menggunakannya. Hiburan tersedia dalam berbagai jenis, mulai dari acara komedi di televisi hingga pemberitaan yang disajikan secara menarik, untuk memberikan kesenangan kepada penonton.

## **2) Media Sebagai Persahabatan**

Fungsi media sangat penting bagi orang-orang yang merasa kesepian, berfungsi sebagai teman bagi mereka yang sendiri. Selain itu, individu yang menggunakan berbagai bentuk media memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam komunitas atau kelompok, yang pada akhirnya memungkinkan mereka untuk mengembangkan hubungan dengan orang lain.

## **3) Media Sebagai Pengawasan**

Media berperan sebagai alat pemantau yang memungkinkan pengguna untuk tetap terinformasi dan mengikuti peristiwa global yang kompleks. Contohnya termasuk berita tentang penyakit endemik dan kondisi kesehatan di dunia. Informasi ini memberi pengguna dasar untuk membuat keputusan yang berdasarkan data dan fakta terkini.

## **4) Media Sebagai Penafsiran**

Media berperan sebagai sumber interpretasi untuk topik atau isu yang tidak dipahami oleh pengguna. Informasi yang disediakan oleh media sangat berpengaruh karena dapat menentukan tindakan pengguna di masa depan. Media membimbing pengguna melalui penjelasan dan analisis yang membantu mereka memahami dan bereaksi terhadap kompleksitas dunia.

## **5) Media Sebagai Kegunaan**

Fungsi media yang bersifat integratif, di mana satu platform media mencakup berbagai jenis informasi, memberikan keuntungan besar bagi pengguna. Dengan satu sumber, pengguna bisa menikmati manfaat beragam media sekaligus, mempermudah akses ke berbagai jenis konten dan informasi tanpa perlu berganti platform.

### 2.1.2 Jenis Media Informasi

Terdapat berbagai macam media informasi yang digunakan untuk komunikasi dan penyebaran informasi. Masing-masing jenisnya memiliki peran dan karakteristik yang berbeda. Menurut Baer (2021) dalam buku *Information Design Workbook*, media informasi dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

#### 1) *Print-based Information Design*

Media cetak, yang dikenal sebagai *print-based media*, adalah alat komunikasi yang menggunakan materi fisik untuk menarik perhatian pembaca dan mengkomunikasikan pesan secara efektif dan jelas. Contoh umum dari media cetak termasuk buku, yang memungkinkan penyebaran pengetahuan dan literatur, serta banner dan poster yang sering digunakan untuk mengkomunikasikan pengumuman atau iklan publik. Keunggulan media cetak terletak pada ketersediaannya yang luas dan kemampuan untuk memberikan catatan permanen yang dapat dirujuk berkali-kali, memperkaya pengalaman pembelajaran dan komunikasi dalam berbagai tingkatan masyarakat.

#### 2) *Interactive Information Design*

*Screen-based* merupakan media informasi yang mengandalkan peranti dengan layar untuk fungsi penayangan konten. Melalui platform ini, audiens memiliki kebebasan untuk mengakses dan menelusuri berbagai jenis informasi dan hiburan. Keunggulan media ini terletak pada interaktivitasnya dan kemampuan adaptasi untuk menyajikan informasi yang dinamis dan menarik, yang selaras dengan perkembangan teknologi dan preferensi audiens yang terus berubah.

#### 3) *Environmental Information Design*

Jenis media ini memanfaatkan ruang fisik sebagai medium untuk membimbing dan memberikan petunjuk kepada

pengguna akan lokasi dan tindakan yang harus dijalankan. Desain yang digunakan dalam media navigasi lingkungan ini dikembangkan untuk memberikan arahan visual sehingga memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi tentang apa yang perlu dilakukan, ke mana harus pergi, dan bagaimana cara mencapai tujuan. Beberapa contoh pengaplikasian desain informasi lingkungan yaitu seperti papan petunjuk atau *signage*, sistem penunjuk arah atau *wayfinding*, desain pameran, dan berbagai instalasi berskala besar yang semuanya dirancang untuk berinteraksi dengan pengguna di lingkungan sekitar. Pemilihan media cetak atau interaktif umumnya bergantung pada kompleksitas informasi yang ingin disampaikan dan kebutuhan spesifik suatu situasi atau lingkungan tertentu, mengingat bahwa keduanya memiliki kekuatan dalam representasi informasi yang memudahkan pengguna dalam navigasi dan pengambilan keputusan.

## **2.2 Interaktivitas**

Interaktivitas menurut Zeman (2017) merujuk pada keterlibatan individu melalui tindakan yang sengaja mereka lakukan. Tingkat interaktivitas sangat bervariasi dari suatu hal ke hal lainnya, terutama dalam hal penyampaian cerita. Hal ini bisa berarti bahwa tingkat kepemilikan atas cerita dan kecepatan di mana pengguna dapat melihat konsekuensi dari keputusan mereka sangat bervariasi. Beberapa media memberikan kontrol yang mendalam dan hampir instan atas hasil cerita, sementara yang lain mungkin menawarkan pengalaman yang lebih pasif tanpa potensi perubahan yang signifikan berdasarkan tindakan pengguna.

### **2.2.1 Jenis Interaktivitas**

Terdapat 5 jenis interaksi menurut Preece (Preece et al, 2019) yang mengacu pada tindakan pengguna terhadap sistem interaktif.

### 1) *Instructing*

Jenis interaksi ini menggambarkan proses di mana pengguna berkomunikasi dengan sistem untuk mengarahkannya menjalankan tindakan tertentu. Beragam metode dapat dipilih untuk memfasilitasi komunikasi ini, sesuai dengan antarmuka yang disediakan oleh sistem. Terdapat beberapa cara untuk melakukan hal tersebut, mulai dari mengetik perintah, memilih opsi, memberi isyarat, menekan tombol, dan sebagainya. Setiap metode memiliki karakteristik unik yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna serta konteks penggunaannya, memungkinkan interaksi yang efisien dan intuitif dengan teknologi yang bersangkutan.

### 2) *Conversing*

Inti dari jenis interaksi ini terletak pada konsep di mana seseorang terlibat dalam pertukaran informasi yang dinamis dengan sistem, di mana sistem tersebut mengambil peran sebagai peserta dialog yang responsif. Berbeda dengan memberikan instruksi, di mana biasanya hanya satu arah, dalam *conversing*, terjadi aliran informasi timbal balik; pengguna dan sistem saling bertukar pesan dan merespons satu sama lain. Ini menciptakan proses yang lebih kompleks daripada sekadar menerima dan melaksanakan perintah karena sistem dituntut untuk bukan hanya memahami *input* dari pengguna tetapi juga memberikan tanggapan yang relevan, serta dapat mengarah pada pemahaman konteks, nuansa bahasa, dan bahkan kemampuan untuk mengenali dan menyesuaikan dengan intonasi atau emosi pengguna. Dalam hal ini, sistem sering kali dirancang untuk menyimulasikan percakapan manusia dengan tujuan untuk membuat interaksi sealamiah mungkin.

### 3) *Manipulating*

Bentuk interaksi ini terletak pada kemampuan untuk mengendalikan objek dalam lingkungan virtual ataupun nyata, menggunakan pengetahuan intuitif dan kebiasaan yang telah diperoleh dari interaksi fisik sehari-hari. Dalam konteks ini, pengguna diberi keleluasaan untuk mengubah posisi, memilih, dan memodifikasi objek dalam lingkungan digital, menggunakan aksi seperti menggerakkan, membuka, menutup, serta memperbesar atau memperkecil tampilan objek tersebut. Hal ini mencerminkan perluasan dari bagaimana kita berinteraksi dengan dunia nyata ke realitas digital, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih instingtif dan langsung bagi pengguna.

### 4) *Exploring*

Interaksi ini mengharuskan keterlibatan pengguna dalam aktivitas navigasi dan eksplorasi ruang. Misalnya, seseorang dapat mengarungi ruang dalam suatu dunia digital menggunakan simulasi lingkungan virtual tiga dimensi. Tipe interaksi ini membuka peluang bagi individu untuk merambah dan berinteraksi dengan lingkungan yang direkonstruksi dengan detail, baik yang bersifat fisik maupun yang tercipta dalam dunia digital.

### 5) *Responding*

Interaksi ini dimulai ketika sistem memulai respons terhadap tindakan pengguna dengan memperingatkan, mengklarifikasi, atau menunjukkan sesuatu yang dianggap menarik atau relevan dengan konteks pengguna saat ini. Pengguna memegang kendali penuh atas keputusan untuk memperhatikan atau mengabaikan informasi yang disajikan oleh sistem.

## 2.2.2 Bentuk Interaktivitas

Menurut McMillan dalam Sleigh (2023), mendefinisikan interaktivitas sebagai tingkat kontrol yang dimiliki pengguna atas suatu media. Bentuk dari interaktivitas dapat berbeda sesuai dengan media dan penggunaannya. McMillan membagi interaktivitas menjadi tiga bentuk utama:

### 1) *User to User Interactivity*

*User to User Interactivity* berfokus pada pola interaksi di antara pengguna ketika mereka mengakses informasi atau berinteraksi dengan pengelola situs web. Bentuk ini juga mewakili pandangan alternatif dari komunikasi interpersonal yang dilakukan antar individu. Hal ini menunjukkan bahwa ketika individu terlibat satu sama lain melalui sebuah platform, mereka tidak hanya mengonsumsi konten tetapi juga berkontribusi pada pertukaran dinamis yang dapat melibatkan diskusi, pembuatan konten, atau berbagi wawasan.

### 2) *User to Document Interactivity*

Bentuk interaktivitas ini menyoroti hubungan antara pengguna dan dokumen (*file*) yang mereka akses dan gunakan. Konsep ini dapat dipahami sebagai pola interaksi yang terjadi ketika pengguna menavigasi situs web dan memberikan kontribusi konten, seperti menulis dan mengirim komentar. Tindakan ini memiliki potensi untuk mengubah dokumen atau informasi yang disajikan di sebuah situs dan bahkan dapat mengarah pada pembuatan dokumen baru sebagai hasil dari kontribusi pengguna.

### 3) *User to System Interactivity*

Pola interaktivitas ini meningkatkan keterlibatan pengguna dengan teknologi seperti situs web. Keterlibatan ini dapat mencakup kegiatan seperti mengunduh konten, mengubah fitur situs web menjadi *hyperlink*, dan mengklik tombol di dalam

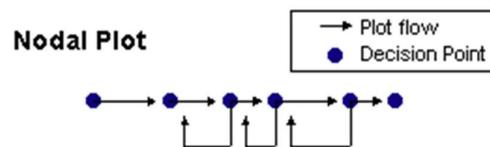
situs. Semua momen interaktif ini saat ini bersifat searah, dengan pengguna terutama berkonsentrasi pada tindakan yang perlu mereka lakukan saat mengakses informasi di situs web.

### 2.2.3 Pola Interaktivitas

Meadows dan Tomaszewski dalam Martyastiadi (2021), menyoroti bahwa konsep interaktivitas mencakup pola yang beragam. Pola tersebut ditentukan berdasarkan dari alur interaktivitas yang ada. Ada tiga jenis pola interaktif yang berbeda.

#### 1) *Nodal Plot*

Jenis struktur pola interaktivitas ini memberikan kontrol penuh kepada perancang, di mana urutan tindakan harus diselesaikan oleh pengguna sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Dalam pola ini, perjalanan pengguna didefinisikan dengan jelas, dengan setiap langkah ditata dalam urutan tertentu. Struktur semacam ini membentuk suatu bentuk perkembangan linier yang membutuhkan respons atau interaksi yang tepat dari pengguna, mencerminkan maksud dari jalan cerita atau jalur pengguna yang diinginkan oleh perancang.



Gambar 2.1 *Nodal Plot*

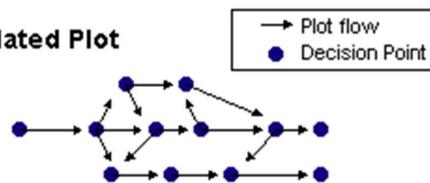
Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

#### 2) *Modulated Plot*

Struktur *Modulated Plot* adalah bentuk interaktivitas di mana keputusan pengguna memainkan peran penting dalam menentukan berlangsungnya peristiwa dan hasilnya dalam sebuah cerita. Pendekatan ini memberikan eksplorasi narasi

yang dinamis, karena pengguna diberi kebebasan untuk melewati tahap tertentu atau membuat pilihan alternatif, masing-masing mengarah ke akhir cerita yang berbeda. Fleksibilitas yang melekat pada struktur ini memberikan pengalaman yang lebih kaya dan lebih bernuansa, karena keterlibatan yang berulang-ulang dengan cerita dapat mengungkapkan berbagai kesimpulan.

### Modulated Plot



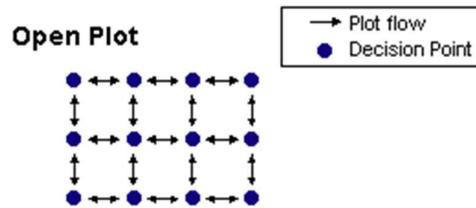
Gambar 2.2 *Modulated Plot*

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

### 3) *Open Plot*

*Open Plot* menawarkan lanskap naratif yang menghindari alur cerita yang sudah ditentukan sebelumnya dan lebih memilih penceritaan yang digerakkan oleh pengguna. Kontrol sepenuhnya diserahkan kepada individu yang terlibat dalam plot, memberi mereka tidak hanya kebebasan untuk mengeksplorasi tetapi juga tanggung jawab untuk membuat dan membenarkan arah narasi. Pendekatan seperti ini memungkinkan pengguna untuk menjadi penulis petualangan mereka, menanamkan kreativitas dan perspektif mereka ke dalam kisah yang berkembang.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.3 *Open Plot*

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

#### 2.2.4 *Interactive Design*

Gillian Crampton Smith dalam Moggridge (2007), mengatakan bahwa *interaction design* adalah desain produk dan layanan interaktif di mana fokus perancang melampaui item yang sedang dikembangkan untuk menyertakan cara pengguna berinteraksi dengannya. Smith bersama Kevin Silver juga mengemukakan 5 dimensi dari *interaction design*:

##### 1) *Words*

Dimensi ini menunjukkan semantik, atau signifikansi, serta karakteristik keterlibatan pengguna. Meskipun secara implisit dapat diproses dengan cepat, kata-kata memberikan pengaruh yang mendalam pada pengguna. Kata-kata yang digunakan untuk menandai area interaksi (tombol, tautan, dll.) harus sederhana dan jelas agar dapat dipahami oleh pengguna, tetapi tidak sarat dengan informasi yang dapat membuat jenuh atau membingungkan pengguna.

##### 2) *Visual Representation*

Representasi visual menyangkut beberapa elemen grafis seperti gambar, tipografi, dan ikon yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi. Komponen grafis ini melengkapi kata-kata yang dipilih untuk menyampaikan informasi secara efisien kepada pengguna. Beberapa contoh dalam penggunaan representasi visual adalah: *icons*, *foreground/background color distinctions*, *borders*, dan penggunaan hierarki visual.

### 3) *Space or Physical Objects*

Bentuk dimensi ini menekankan pada alat atau platform yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan produk. Perlu di pastikan apakah pengguna menggunakan komputer dengan *mouse*, menggunakan laptop dengan *touchpad*, atau menggunakan *smartphone*.

### 4) *Time*

Dimensi waktu mengacu pada waktu di mana pengguna berinteraksi dengan dan memanfaatkan tiga dimensi pertama. Dimensi ini mencakup suara, film, dan animasi, yang di antaranya mewakili cara lain untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pengalaman pengguna secara bergantian.

### 5) *Behaviour*

Tindakan dan reaksi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari *behaviour*. Konsep ini memberikan gambaran tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk kita, termasuk metode yang mereka gunakan untuk mengoperasikannya. Hal itu akan memunculkan reaksi berupa emosional atau kritik konstruktif terhadap produk.

#### 2.2.5 *User Experience*

Pengalaman Pengguna, yang biasa disebut sebagai UX, mencakup semua pengalaman yang dimiliki pengguna dengan suatu produk saat menggunakannya (Adani, 2020). Pengalaman ini tercermin dari seberapa mudah produk tersebut digunakan dan keefektifannya dalam memanfaatkan setiap aspek, termasuk fitur, desain, dan kontennya, untuk membantu pengguna dalam mencapai tujuan mereka selama berinteraksi dengan produk. Thai Lam (2016) menguraikan serangkaian langkah dalam proses desain UX, yang masing-masing sangat penting untuk memastikan solusi yang dihasilkan berpusat pada pengguna dan efektif.

### 1) Riset Pengguna

Selama tahap awal riset pengguna, upaya utama melibatkan penentuan masalah inti yang dihadapi. Penting juga untuk melakukan investigasi menyeluruh terhadap latar belakang pengguna untuk mendapatkan wawasan tentang siapa mereka dan memahami asal-usul mereka. Pengenalan yang lebih dalam ini memfasilitasi desain yang lebih tepat yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pengguna.

### 2) Pembuatan *User Persona*

Tujuan di balik pembuatan user persona adalah untuk menyelaraskan dan memfokuskan proses desain secara lebih akurat. Dalam merumuskan persona, perlu di fokuskan pada tujuan pengguna, pola perilaku, dan preferensi media mereka. Fokus ini akan menjamin bahwa desain tersebut sesuai dan fungsional bagi pengguna yang dituju.

### 3) Pembuatan *Sitemap*

Membuat sitemap ditunjukkan untuk memahami tujuan pengguna. Selain itu, penting untuk membuat alur pengguna dan merencanakan sitemap untuk membantu penulis dalam memprediksi jalur yang kemungkinan akan diikuti oleh pengguna saat mereka menavigasi situs web, sehingga dapat meningkatkan perjalanan pengguna secara keseluruhan.

### 4) Pembuatan *Wireframe* dan *Prototype*

Pada fase ini, pembuatan *wireframe* dilakukan untuk memfasilitasi ide tata letak visual desain. Selanjutnya, prototipe digital dibuat dan diuji dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dari mereka. Prototipe ini disempurnakan berdasarkan tanggapan pengguna, menjalani pengujian dan perbaikan secara berulang.

### 5) Pembuatan *User Interface*

Merancang antarmuka (*interface*) pengguna berpusat pada aspek visualnya, seperti skema warna, tipografi, dan tata letak situs secara keseluruhan. Konsistensi dalam desain di berbagai halaman sangat penting untuk pengalaman pengguna yang mulus, memastikan navigasi yang mudah dan koherensi estetika.

### 6) Validasi Desain

Mengukur interaksi pengguna dengan situs web dan menilai manfaat yang mereka peroleh adalah bagian dari fase validasi desain. Hal ini melibatkan analisis indikator perilaku pengguna. Selain itu, melakukan prototipe tes untuk mendapatkan umpan balik juga penting. Melakukan *iteration* untuk meningkatkan fungsionalitas dan desain platform secara keseluruhan, yang pada akhirnya akan menyempurnakan produk akhir.

## 2.3 Website

Website merupakan rangkaian halaman web yang terinterkoneksi, berisi bermacam elemen seperti dokumen dan *image*, semuanya disimpan dalam server web (Sebok et al, 2018). Aspek desain pada *website* mengutamakan tampilan estetika dan kesan umum yang dirasakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan halaman web. Hal terpenting dalam desain situs web, pengaturan elemen, termasuk komponen visual, harus sesuai dengan sifat informasi yang disajikan pada setiap halaman dengan cara yang memudahkan navigasi pengguna. Menurut Kramer (2019), banyak elemen yang harus dipertimbangkan saat mendesain situs web untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Sehingga web desain memerlukan strategi, kolaborasi, kreativitas, perencanaan, desain, perancangan, dan implementasi yang sesuai (Landa. 2014).

Oleh karena itu, desain situs web bukanlah soal estetika, tetapi juga tentang mengoptimalkan keseluruhan pengalaman pengguna. Dari pemahaman pengguna, respons situs terhadap berbagai peranti, kecepatan memuat halaman, sampai ke

logika urutan informasi, semuanya adalah pertimbangan penting dalam desain web.

### 2.3.1 Unsur *Website*

Beaird, George, dan Walker (2020) mendeskripsikan bahwa situs web biasanya dibangun dari komponen-komponen umum berikut:

#### 1) *Container*

Berfungsi sebagai tempat untuk menyusun isi dari situs web secara terorganisir dan terstruktur. Hal ini dapat membuat tata letak yang terstruktur dan terorganisir dengan baik. meningkatkan konsistensi antarmuka secara keseluruhan.

#### 2) *Logo*

Logo berfungsi sebagai simbol yang merepresentasikan sebuah perusahaan atau lembaga, biasanya terletak di bagian atas setiap halaman web. Logo juga digunakan untuk memperkuat identitas *website*

#### 3) *Navigasi*

Navigasi penting untuk dihadirkan dalam *website* sebagai petunjuk yang digunakan oleh pengguna. Pada umumnya navigasi ini dapat ditemukan di bagian atas kanan halaman.

#### 4) *Konten*

Komponen ini mencakup teks, gambar, atau video. Konten ini harus menjadi fokus utama desain halaman web agar pengguna dapat dengan efisien menemukan informasi yang mereka butuhkan.

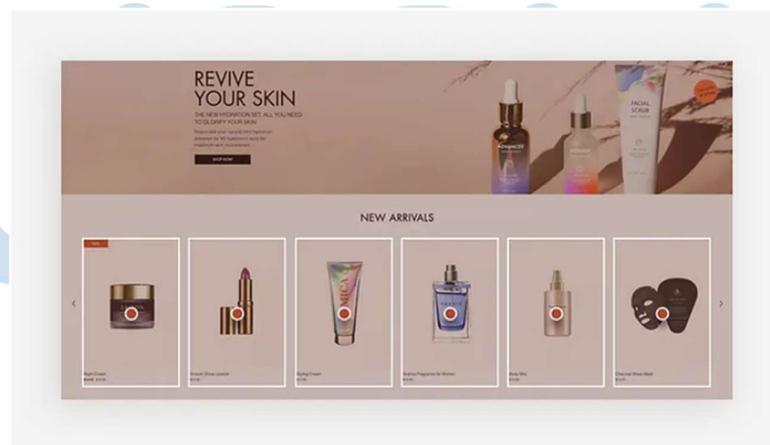
### 2.3.2 Prinsip Desain *Website*

Beaird, George dan Walker (2020), mengemukakan sejumlah kaidah penting dalam rancangan situs web untuk mencapai visual yang menarik. Prinsip-prinsip ini menekankan pentingnya elemen desain yang terkoordinasi dan berfungsi dengan baik agar pengguna merasakan

pengalaman yang harmonis saat menjelajahi situs. Prinsip tersebut meliputi hal berikut:

### 2.3.3.1 *Layout dan Komposisi*

*Layout* merupakan pengaturan komponen desain atau konfigurasi bentuk dan ruang agar sesuai dengan konsep keindahan estetika (Ambrose & Harris, 2011). Tujuan utama dari *layout* adalah mengatur informasi visual dan teks sehingga dapat dipahami dengan jelas. Sebuah *layout* yang dirancang dengan baik memudahkan pembaca untuk mengerti pesan tersebut, meskipun informasi yang disampaikan mungkin berisi banyak detail. Faktor penting lain dari *layout* dalam desain web adalah fungsinya mengarahkan pandangan pembaca melalui isi dari konten web tersebut. Konsistensi pada situs web diciptakan melalui kesesuaian atau komposisi antara elemen-elemen seperti *heading*, jenis font, warna, grid, dan jenis desain yang digunakan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa tampilan situs web tetap seragam dari halaman awal sampai halaman terakhir. Dalam merancang *layout*, ada berbagai komponen yang perlu dipertimbangkan.



Gambar 2.4 *Layout* pada Website

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

### 1) *White Space*

Penggunaan *white space*, yang sering juga disebut sebagai *negative space*, bertujuan untuk menciptakan tata letak visual yang menarik dan mudah dimengerti. Hal ini karena, dengan adanya *white space*, elemen-elemen penting dapat terpisah dengan jelas satu sama lain sehingga dapat menyoroti aspek keseimbangan dan memberikan unsur kontras pada halaman tersebut. Dalam konteks desain web, *white space* juga tidak hanya meningkatkan keseimbangan dan kontras halaman tetapi juga berperan dalam memandu interaksi pengguna dengan jelas, menunjukkan hierarki antara elemen, dan membantu dalam penciptaan alur visual yang alami.

### 2) *Balance*

*Balance* atau biasa dikenal dengan keseimbangan adalah prinsip desain yang mencakup distribusi elemen visual dengan cara yang merata dalam suatu ruang. Keseimbangan menciptakan perasaan stabilitas dalam desain, yang penting bagi kenyamanan visual pengguna. Sesuai dengan bentuknya, keseimbangan dibagi menjadi dua jenis:

#### a. *Simetris*

Keseimbangan simetris terjadi ketika elemen-elemen pada kedua sisi suatu titik tengah hampir atau benar-benar sama dalam bentuk, tekstur, dan penempatan. Dalam situs web, keseimbangan simetris dapat dicapai melalui penggunaan grid yang sesuai, dengan teks dan gambar yang disesuaikan dengan hati-hati untuk menghasilkan tampilan simetris yang sempurna.

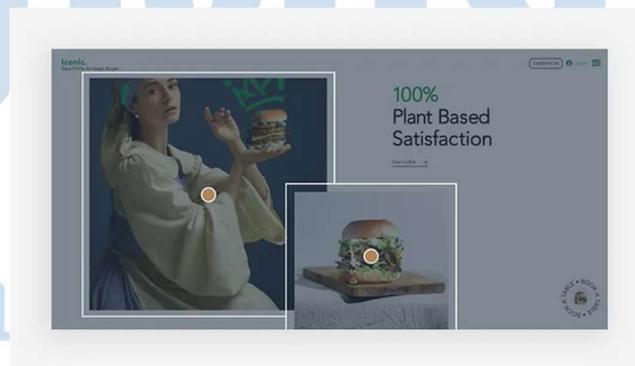


Gambar 2.5 Simetris Layout

Sumber: <https://www.wix.com/blog/website-layouts>

#### b. Asimetris

Keseimbangan asimetris lebih dinamis dan sering dianggap lebih modern daripada simetris. Elemen visual dengan berbagai bentuk dan ukuran ditempatkan sehingga keseluruhannya tampak seimbang namun tidak sama secara visual. Dalam praktiknya, desain asimetris biasa lebih diaplikasikan karena memerlukan pemahaman intuitif tentang bagaimana elemen berinteraksi dalam ruang. Situs web kreatif, seperti portofolio seni atau desain, sering memanfaatkan keseimbangan asimetris untuk menciptakan tampilan yang unik dan menarik perhatian.



Gambar 2.6 Asimetris Layout

Sumber: <https://www.wix.com/blog/website-layouts>

### 3) *Unity*

Prinsip *unity* dalam desain menegaskan pentingnya pengalaman pengguna yang serasi saat menjelajahi sebuah situs web. Konsep ini melibatkan integrasi yang selaras dari semua elemen visual yang ditampilkan pada antarmuka situs. Keselarasan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk penempatan dan skala komponen visual, serta kontras, warna, dan bentuk keseluruhan.

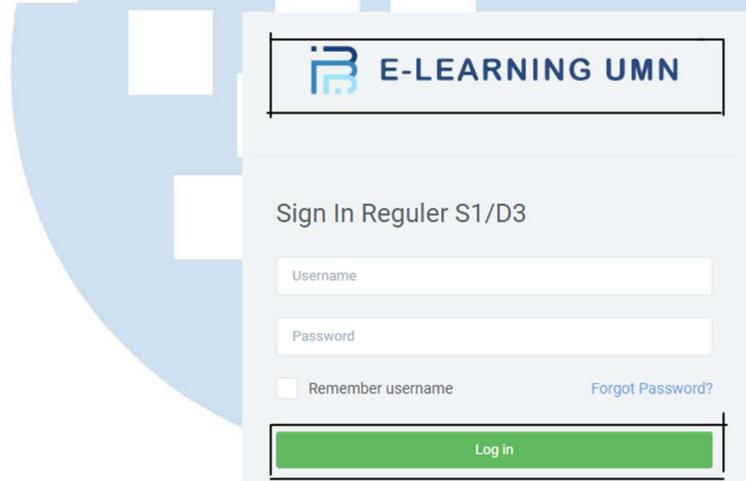
### 4) *Emphasis*

Membuat suatu halaman web menonjol dengan memberikan penekanan atau *emphasis* dapat menarik perhatian pengguna saat mereka mengunjungi halaman tersebut untuk pertama kalinya. Penerapan teknik penekanan tertentu pada suatu objek, seperti memperbesar ukuran judul dan sub judul, berfungsi untuk memberikan fokus lebih kepada konten informasi yang disampaikan, memandu fokus pengguna pada elemen-elemen penting.



### 2.3.3.2 Kontras

Kontras dalam desain web mengacu pada hubungan antara dua atau lebih elemen desain, seperti teks dan latar belakang (Beaird, 2020). Hal ini bertujuan untuk membedakan tingkat kecerahan dan kegelapan dalam elemen visual. Nilai kontras yang bervariasi menekankan aspek-aspek tertentu dan dapat membentuk persepsi individu terhadap suatu desain.



Gambar 2.7 Elemen Kontras

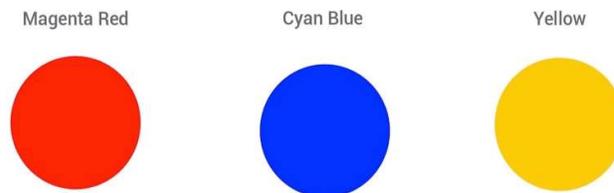
Sumber: <https://elearning.umn.ac.id/>

### 2.3.3.3 Warna

Menurut Landa (2014), warna berasal dari cahaya yang dipantulkan oleh suatu objek. Ketika cahaya menyinari objek, sebagian dari cahaya itu akan diserap dan sisanya akan dipantulkan. Konsep ini menjadi unsur utama dalam desain karena mampu menyampaikan informasi dan menciptakan kesan tertentu melalui penggunaan warna yang tepat. Warna juga memiliki komponen-komponen khusus seperti *Hue*, yang merujuk pada spektrum warna yang dapat dilihat manusia; *Value*, yang menunjukkan tingkat kecerahan warna; dan *Temperatur*, yang menggambarkan kesan panas atau dingin suatu warna. Brewster (1831) menjabarkan teori warna ini, serta mengelompokkannya menjadi:

## 1) Warna Primer

Warna primer, seperti merah, biru, dan kuning, adalah warna esensial yang tidak dapat dibentuk dengan memadukan warna lainnya. Warna-warna ini bertindak sebagai elemen dasar untuk memperluas spektrum warna dalam palet warna. Dalam desain web, pemilihan warna memiliki pengaruh yang penting terhadap emosi, interpretasi, dan kesan keseluruhan pengguna. Sangat penting untuk memilih warna yang sesuai, terutama dalam desain web responsif, untuk memastikan konsistensi dalam antarmuka pengguna di berbagai platform, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar.

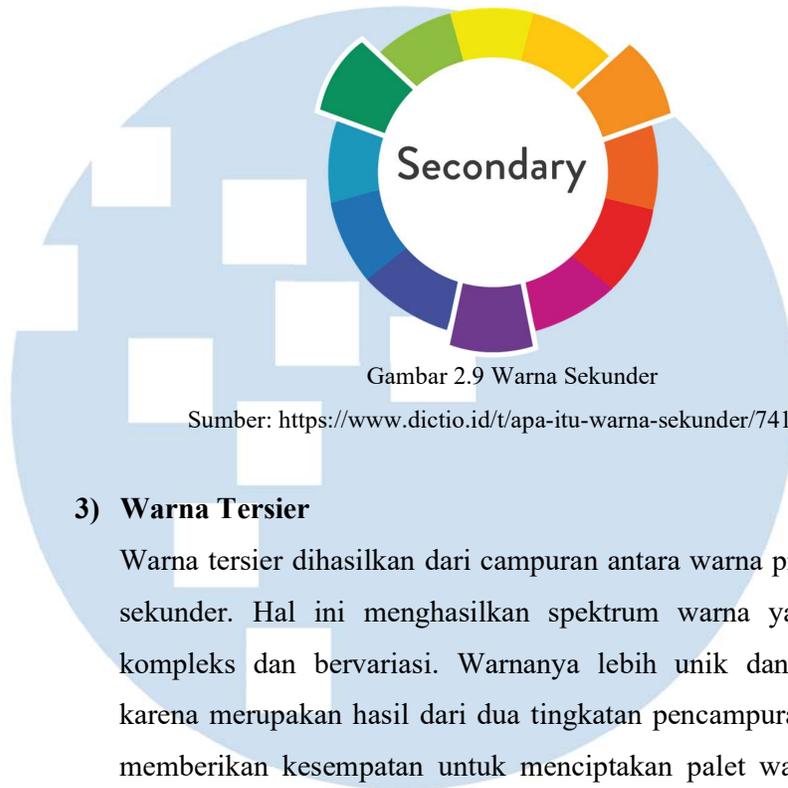


Gambar 2.8 Warna Primer

Sumber: <https://marwansetiawan.medium.com/pengertian-warna-e6726edc6635>

## 2) Warna Sekunder

Apabila warna primer dipadukan dalam jumlah yang sama, maka akan tercipta warna sekunder. Contohnya, kombinasi warna merah dan biru akan menghasilkan warna ungu, biru dan kuning akan menghasilkan warna hijau, serta kuning dan merah akan menghasilkan warna jingga. Warna-warna sekunder ini menciptakan variasi warna yang lebih bervariasi dan lebih kaya dengan memadukan warna-warna utama.

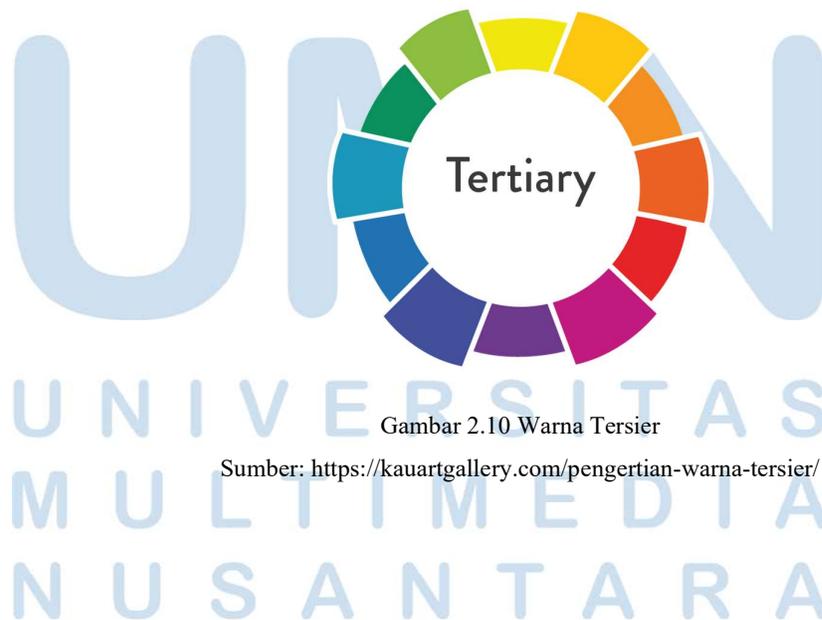


Gambar 2.9 Warna Sekunder

Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-itu-warna-sekunder/74110/2>

### 3) Warna Tersier

Warna tersier dihasilkan dari campuran antara warna primer dan sekunder. Hal ini menghasilkan spektrum warna yang lebih kompleks dan bervariasi. Warnanya lebih unik dan menarik karena merupakan hasil dari dua tingkatan pencampuran warna, memberikan kesempatan untuk menciptakan palet warna yang lebih beragam.



Gambar 2.10 Warna Tersier

Sumber: <https://kauartgallery.com/pengertian-warna-tersier/>

#### 4) Warna Netral

Warna netral dihasilkan dari campuran antara warna primer, sekunder, dan tersier dalam perbandingan yang sama. Warna netral seperti abu-abu, coklat, dan beige sering digunakan untuk menyeimbangkan dan memberikan kontras dalam palet warna. Warna netral sering digunakan sebagai latar belakang untuk menonjolkan warna-warna lainnya.



Gambar 2.11 Warna Netral

Sumber: <https://www.creativecolor schemes.com/resources/free-color-schemes/neutral-color-scheme.shtml>

#### 2.3.3.4 Tekstur

Tekstur merujuk pada karakteristik atau visual dari permukaan suatu objek. Dalam website, tekstur merupakan representasi visual yang menangkap tampilan dan dimensi dari permukaan tiga dimensi (Beaird, 2020). Berbeda dengan gambar fitur biasa, web tekstur tidak ditujukan untuk menjadi fokus utama, namun digunakan untuk menyempurnakan desain dengan cara yang lebih halus, memberikan sentuhan realisme tambahan. Dengan menggunakan tekstur, *website* mampu menciptakan sensasi dunia riil, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dengan menambahkan kedalaman pada lingkungan digital. Terdapat

beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan elemen tekstur pada *website*, yaitu:

### 1) Volume dan Kedalaman

Ketika mendesain sebuah elemen visual, penting untuk mempertimbangkan volume dan kedalaman. Ini memungkinkan objek-objek tersebut terlihat lebih tiga dimensi dan lebih riil. Perspektif adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam menciptakan kedalaman visual, karena ini mencerminkan pandangan mata manusia ketika melihat suatu objek. Dengan menggunakan perspektif yang tepat, dapat menciptakan ilusi kedalaman yang membuat objek terlihat lebih nyata. Selain itu, proporsi juga berperan penting dalam menciptakan kesan volume dan kedalaman. Dengan memperhatikan perbandingan antara satu objek dengan objek lainnya, baik dalam hal jumlah maupun ukuran, dapat menciptakan komposisi visual yang menarik dan memperkuat kesan tiga dimensi.

### 2) Bayangan

Bayangan atau *light and shadow* juga merupakan elemen penting untuk menciptakan kesan tiga dimensi dalam desain. Bayangan membantu dalam memberikan kontras visual dan memberikan kedalaman pada objek. Dengan memperhatikan pencahayaan dan bayangan yang tepat, mampu menciptakan ilusi kedalaman dan volume. Bayangan juga dapat memberikan informasi tentang bentuk dan tekstur suatu objek. Dalam konteks desain web, penambahan bayangan yang sesuai dapat membantu memperkuat hierarki visual dan memberikan dimensi tambahan pada elemen-elemen desain.

#### 2.3.3.5 *Typography*

Tipografi dalam desain web memiliki peranan penting dalam menyampaikan informasi yang efektif kepada pembaca.

Menurut Rutter (2017), tipografi menghubungkan antara penulis

dengan pembaca, sehingga pemilihan jenis *font*, ukuran, *spacing*, dan warna *font* merupakan faktor kunci dalam menentukan kesan dan efektivitas sebuah *website*. Dalam desain web, tipografi menjadi salah satu aspek penting yang perlu dipertimbangkan dengan cermat untuk memastikan keselarasan antara informasi yang ingin disampaikan dengan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

#### 2.3.3.6 *Imagery*

Menurut Beaird (2020), *imagery* mengacu pada elemen visual yang digunakan di situs web. Elemen-elemen tersebut dapat berupa foto, video, ilustrasi, dan jenis grafis lainnya. Penggunaan foto, video, dan elemen visual lainnya dapat memberikan pengalaman visual yang kuat dan menarik bagi pengguna. Dengan menggunakan gambar-gambar yang relevan, sebuah situs web dapat menarik perhatian pengunjung dan membantu menyampaikan pesan atau informasi dengan lebih efektif.

Dengan perkembangannya, penggunaan foto, video dan animasi dalam desain web juga semakin populer, karena dapat memberikan pengalaman interaktif yang menarik bagi pengguna. Namun, penggunaan *imagery* juga harus sejalan dengan pertimbangan kecepatan unggah situs web agar tidak mengorbankan kinerja dan pengalaman pengguna (Jackson, 2023). *Imagery* tidak hanya menambah estetika visual dalam desain web, tetapi juga berperan penting dalam menyampaikan pesan, menciptakan identitas merek, dan menarik perhatian pengunjung. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan *imagery* dalam desain web memerlukan perencanaan dan pendekatan yang sesuai agar dapat memberikan dampak positif bagi pengalaman pengguna dan kesuksesan situs web secara keseluruhan.

### 2.3.3 *User Interface*

*User interface* merupakan zona interaksi antara pengguna dan perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, tablet, atau game konsol (Wood, 2014). Di dalam perangkat, pengguna berhadapan dengan bagian yang dapat dilihat dan dikendalikan, yaitu GUI atau *Graphical User Interface*, yang memberikan sarana interaksi visual mencakup ikon, *imagery*, *card*, *layout*, dan lainnya. GUI ini bekerja sebagai penghubung dengan sistem “*back-end*” yang mengelola proses internal melalui perintah yang telah diprogram sebelumnya.

Sebuah desain UI yang efektif menggabungkan aspek kebergunaan, fungsi, serta keindahan visual untuk mencapai tujuan yang diharapkan, selaras dengan apa yang diinginkan dan diharapkan oleh penggunanya (Wood, 2014). Sehingga, fokus desain UI seharusnya terletak pada preferensi dan ekspektasi pengguna, bukan pada asumsi pribadi programmer atau desainer tentang apa yang mereka anggap logis atau menarik. Umumnya terdapat beberapa elemen yang diperlukan ketika seseorang merancang *user interface* yang baik (Angelo, 2022). Menurut Garrets dalam Riva (2023) Elemen-elemen tersebut adalah:

#### 2.3.3.1 *Input Controls*

Input controls adalah elemen-elemen antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan informasi ke dalam sistem. Misalnya, jika pengguna ingin memilih negara mana yang mereka tinggali, komponen ini yang memungkinkan mereka melakukannya. Berikut beberapa fitur yang masuk ke dalam elemen input kontrol:

- 1) *Checkboxes*, memungkinkan pengguna untuk memilih satu atau beberapa opsi dari satu set. Biasanya yang sebaiknya ditampilkan adalah kotak centang dalam daftar vertikal.
- 2) *Radio Buttons*, digunakan untuk memungkinkan pengguna memilih satu item dalam satu waktu.

- 3) *Dropdown Lists*, memungkinkan pengguna untuk memilih satu item dalam satu waktu, mirip dengan *Radio Buttons*, tetapi lebih ringkas sehingga dapat menghemat ruang.
- 4) *List Boxes*, seperti kotak centang, memungkinkan pengguna memilih beberapa item sekaligus, tetapi lebih ringkas dan dapat mendukung daftar opsi yang lebih panjang jika diperlukan.
- 5) *Buttons*, mengindikasikan suatu tindakan pada saat disentuh dan biasanya dilabeli menggunakan teks, ikon, atau keduanya.
- 6) *Dropdown Button*, terdiri dari sebuah tombol yang ketika diklik akan menampilkan daftar *drop-down* yang terdiri dari beberapa item yang saling terpisah.
- 7) *Toggles*, memungkinkan pengguna untuk mengubah pengaturan di antara dua status. Tombol ini paling efektif apabila status hidup/mati secara visual berbeda.
- 8) *Text Fields*, berfungsi untuk memasukkan teks. Kolom ini dapat digunakan untuk satu baris atau beberapa baris teks.
- 9) *Date and Time Pickers*, untuk memilih tanggal dan/atau waktu. Dengan menggunakan pemilih, informasi diformat secara konsisten dan dimasukkan ke dalam sistem.

#### **2.3.3.2 Navigation Components**

Elemen user interface ini bertujuan untuk membantu pengguna dalam menavigasi melalui produk atau situs web. Elemen ini menyediakan cara bagi pengguna untuk mengakses berbagai halaman atau bagian situs web, mencari konten, atau menavigasi kembali ke halaman sebelumnya. Berikut beberapa fitur yang masuk ke dalam elemen ini:

- 1) *Search Field*, berfungsi untuk memasukkan kata kunci atau frasa (kueri) dan mengirimkannya untuk mencari di indeks dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang paling relevan. Biasanya kotak pencarian berupa kotak teks satu baris dan sering kali disertai dengan tombol pencarian.

- 2) *Breadcrumb*, memungkinkan pengguna untuk dapat mengidentifikasi lokasi mereka saat ini di dalam sistem dengan menyediakan jejak yang dapat diklik untuk menavigasi halaman selanjutnya
- 3) *Pagination*, membagi konten di antara halaman-halaman web, dan memungkinkan pengguna untuk melompat di antara halaman atau menelusuri konten secara berurutan.
- 4) *Tags*, memungkinkan pengguna menemukan konten dalam kategori yang sama.
- 5) *Sliders*, juga dikenal sebagai *track bar*, memungkinkan pengguna untuk menetapkan atau menyesuaikan nilai.
- 6) *Icon*, adalah gambar yang disederhanakan yang berfungsi sebagai simbol intuitif yang digunakan untuk membantu pengguna menavigasi sistem. Biasanya, ikon berupa *hyperlink*.
- 7) *Image Carousel*, memungkinkan pengguna untuk menelusuri sekumpulan item dan memilih salah satu jika mereka menginginkannya.

### 2.3.3.3 *Informational Components*

Elemen *user interface* yang bertugas untuk menyampaikan informasi kepada pengguna. Hal ini dapat mencakup berbagai jenis pesan, notifikasi, atau petunjuk yang memberikan informasi relevan kepada pengguna mengenai status sistem, tindakan yang telah dilakukan, atau informasi penting lainnya yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Berikut beberapa fitur yang termasuk kedalam *informational components*:

- 1) *Notifications*, adalah pesan pembaruan di antarmuka yang mengumumkan sesuatu yang baru untuk dilihat oleh pengguna. Pemberitahuan biasanya digunakan untuk menunjukkan hal-hal seperti, penyelesaian tugas yang berhasil, atau pesan kesalahan atau peringatan.

- 2) *Progress Bar*, menunjukkan di mana pengguna berada saat mereka maju melalui serangkaian langkah dalam suatu proses.
- 3) *Tool Tips*, memungkinkan pengguna untuk melihat petunjuk ketika mereka mengarahkan kursor ke item yang mengindikasikan nama atau tujuan item tersebut.
- 4) *Message Boxes*, adalah jendela kecil yang memberikan informasi kepada pengguna dan mengharuskan mereka melakukan suatu tindakan sebelum dapat melanjutkan.
- 5) *Modal Window (pop up)*, mengharuskan pengguna untuk berinteraksi dengan cara tertentu sebelum mereka dapat kembali ke sistem.

#### 2.3.3.4 *Container*

*Container* digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur konten yang berkaitan bersama. Dengan menggunakan kontainer seperti panel, grup, atau kotak, hal ini dapat membuat tata letak yang terstruktur dan terorganisir dengan baik, meningkatkan keteraturan dan konsistensi antarmuka pengguna secara keseluruhan. Fitur dari elemen ini adalah *accordion*. Akordeon adalah daftar item yang ditumpuk secara vertikal yang memanfaatkan fungsionalitas tampilkan/sembunyikan. Ketika sebuah label diklik, label tersebut akan melebarkan bagian yang menampilkan konten di dalamnya. Bisa saja ada satu atau beberapa item yang ditampilkan dalam satu waktu dan mungkin memiliki status default yang menampilkan satu atau beberapa bagian tanpa pengguna mengeklik.

### 2.3.4 *Visual Storytelling*

Coates dan Ellison (2014) menekankan bahwa penceritaan visual adalah kunci dalam menyampaikan konten dan ide dengan efektif. Kegunaan dari bercerita tidak hanya terbatas pada hiburan, namun juga sebagai sarana pemasyarakatan, pendidikan bagi generasi muda, serta dalam penyebaran nilai spiritual dan informasi krusial. Metode penyampaian cerita yang lebih tua mencakup ukiran batu, seni vas, dan penuturan lisan oleh narator-narator tradisional. Menurut Miller (2020), meskipun era digital telah membawa inovasi pada cara kita menikmati cerita, inti dari praktik bercerita itu sendiri tidak berubah dan tetap berlanjut sebagaimana adat yang telah lama ada.



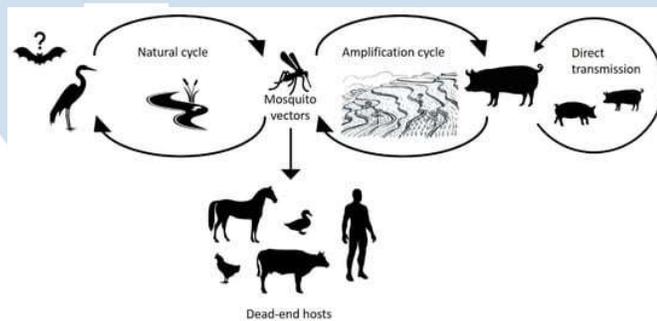
Gambar 2.12 *Visual Storytelling*

Sumber: <https://www.wearecognitive.com/why-is-visual-storytelling-important>

Dalam konteks desain *website*, penceritaan visual menjadi kunci untuk menarik perhatian pengunjung, menyampaikan pesan dengan jelas, membangun koneksi emosional, dan mendorong mereka untuk mengambil tindakan (Kelly, 2020). Cerita dapat disampaikan melalui berbagai elemen website, seperti artikel blog, testimonial, video, dan infografis. Visual yang menarik, seperti gambar, video, dan ilustrasi, dapat membantu memperkuat cerita dan membuatnya lebih mudah dipahami dan diingat.

## 2.4 Japanese Encephalitis

Virus Japanese Encephalitis (JE) adalah salah satu penyebab terpenting ensefalitis virus pada manusia di Asia (Campbell G et al, 2011). JE adalah virus yang ditularkan melalui vektor, yang disebarkan terutama oleh nyamuk *Culex*. Berbagai spesies burung merupakan reservoir alami, sementara babi dianggap sebagai inang pemeliharaan atau penguat. Infeksi JE pada manusia umumnya menyebabkan penyakit demam ringan. Namun, sekitar 1% orang yang terinfeksi mengalami ensefalitis Jepang (JE), yang memiliki tingkat kematian 30% dan gejala neurologis yang signifikan. Sekitar 25-30% orang yang selamat mengalami gangguan kognitif atau cacat seumur hidup (WHO, 2019).



Gambar 2.13 Gambaran Umum Siklus Penularan Virus JE  
Sumber: Mulvey P et al, (2021)

### 2.4.1 Gejala dan Bahaya JE

Di kebanyakan kasus, Japanese encephalitis tidak menunjukkan gejala apa pun atau hanya menunjukkan gejala ringan seperti demam, sakit kepala, mual, dan muntah. Gejala-gejala ini biasanya muncul dalam waktu empat hingga lima belas hari setelah penderita tergigit nyamuk yang menginfeksi (WHO, 2019). Namun demikian, dalam sekitar 1 dari 250 kasus, Japanese Encephalitis dapat memunculkan gejala yang berarti. Beberapa gejala penting yang mungkin timbul termasuk:

- 1) Demam tinggi
- 2) Muntah-muntah parah
- 3) Kaku otot

- 4) Napas cepat
- 5) Leher terasa kaku
- 6) Linglung
- 7) Kejang, terutama pada anak-anak
- 8) Kelumpuhan
- 9) Koma
- 10) Sulit berbicara
- 11) Tremor

#### **2.4.2 Diagnosis JE**

Menurut *Centers for Disease Control Prevention (CDC)*, virus ensefalitis Jepang (JE) biasanya membutuhkan waktu lima hingga lima belas hari untuk berinkubasi pada orang yang bergejala. Demam, sakit kepala, dan muntah adalah gejala awal yang khas. Pada hari berikutnya dapat meningkat menjadi disorientasi, kelemahan, dan bahkan koma. Anak-anak juga biasanya mengalami kejang. Namun, lebih dari 99% orang yang terinfeksi JE mengalami gejala ringan atau tidak ada gejala sama sekali, yang berarti bahwa sebagian besar infeksi tidak menunjukkan gejala. Sejumlah teknik dapat digunakan untuk mendiagnosis JE, seperti tes darah untuk mengidentifikasi virus dan antibodi, tes pungsi lumbal untuk mendeteksi antibodi, dan MRI otak atau CT scan untuk mengevaluasi pembengkakan atau kerusakan pada otak yang mungkin terkait.

#### **2.4.3 Pencegahan dan Pengobatan JE**

Japanese Encephalitis virus menyebar ke manusia melalui gigitan nyamuk yang terinfeksi. Cara untuk mencegah infeksi virus JE adalah dengan melindungi diri dari gigitan nyamuk. Gunakan obat nyamuk, kenakan kemeja dan celana lengan panjang, serta lakukan vaksinasi sebelum bepergian (WHO, 2019).

Di Indonesia paya utama untuk mencegah terkena Japanese Encephalitis adalah menjalani vaksinasi dan mengontrol populasi nyamuk

penyebab JE. Vaksinasi Japanese encephalitis di Indonesia telah masuk ke dalam imunisasi dasar pada anak usia 8 bulan dengan dosis tunggal. Untuk perlindungan jangka panjang, vaksinasi booster dapat diberikan 1–2 tahun berikutnya (Kemenkes, 2023). Selain vaksinasi, risiko terjadinya Japanese Encephalitis juga dapat diturunkan dengan melindungi diri dari gigitan nyamuk. Beberapa hal yang dapat dilakukan adalah:

1) Gunakan *insect repellent*

Gunakan pengusir serangga yang terdaftar di Environmental Protection Agency (EPA) yang mengandung salah satu bahan aktif di bawah ini. Jika digunakan sesuai petunjuk, pengusir serangga yang terdaftar di EPA terbukti aman dan efektif, bahkan untuk wanita hamil dan menyusui.

- DEET
- Picaridin (dikenal sebagai KBR 3023 dan icaridin di luar AS)
- IR3535
- Minyak kayu putih lemon (OLE)
- Para-mentana-diol (PMD)
- 2-undecanone

2) Menggunakan losion anti nyamuk sesuai dengan petunjuk yang tertera ketika beraktivitas di luar ruangan

3) Memakai pakaian dengan lengan panjang ketika beraktivitas di luar ruangan

4) Menggunakan kelambu saat tidur, terutama jika ruangan tidak dilengkapi dengan AC.

5) Rutin membersihkan tempat yang berpotensi menjadi tempat genangan air, seperti ember, pot bunga, dan tempat sampah, serta melakukan pembersihan di sekitar lingkungan rumah.

6) Hindari menumpuk barang tidak terpakai.

#### 2.4.4 Vaksinasi JE

Sejauh ini, menurut Badan Kesehatan Dunia (WHO), vaksin JE yang berasal dari kultur sel Vero yang tidak aktif adalah satu-satunya vaksin JE yang dilisensikan dan tersedia di Amerika Serikat. Vaksin ini diberi nama IXIARO dan sudah dapat digunakan untuk anak-anak berusia 2 bulan hingga 16 tahun. Terdapat dua dosis seri pada vaksin ini, dengan jarak pemberian 28 hari. Orang dewasa berusia 18-65 tahun dapat memperoleh dosis kedua paling cepat 7 hari setelah dosis pertama. Dosis terakhir harus diberikan setidaknya 1 minggu sebelum bepergian. Dosis booster (dosis ketiga) harus diberikan jika seseorang telah menerima seri vaksinasi primer dua dosis satu tahun atau lebih sebelumnya dan masih ada risiko infeksi virus JE atau potensi untuk terpapar kembali. Reaksi terhadap vaksin IXIARO umumnya ringan dan meliputi rasa sakit dan nyeri, sakit kepala ringan, mialgia (nyeri otot), dan demam ringan.

Di Indonesia, berdasarkan regulasi pemerintah dalam *Keputusan KEMENKES Republik Indonesia nomor HK.01.07/MENKES/117/2017 tentang Pelaksanaan Kampanye dan Introduksi Imunisasi Japanese Encephalitis Di Provinsi Bali*, dijelaskan bahwa saat ini upaya untuk memutus rantai penularan JE dilakukan melalui pemberian imunisasi sebagai tindakan preventif. Pemberian imunisasi dilakukan dengan vaksin IMOJEV, dan diberikan kepada sasaran anak usia 8 bulan usia dengan dua dosis interval minimal 1-2 tahun. Sedangkan bagi dewasa dan lansia, vaksin JE cukup diberikan 1 dosis seumur hidup. Pelaksanaan imunisasi dilakukan secara bertahap kepada provinsi yang masuk ke dalam daftar daerah penyebaran kasus Japanese Encephalitis. Pemberian imunisasi JE kepada anak disarankan pada daerah endemis penyebaran JE, dan disarankan juga untuk dilakukan pada daerah lain yang berpotensi terkena. Hingga saat ini pemerintah masih menunggu proses keseluruhan pelaksanaan kampanye introduksi imunisasi JE selesai, sehingga dapat memasukkan imunisasi JE ke dalam program Pencanangan Imunisasi Nasional.