

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Perkembangan teknologi semakin pesat, hingga semua media informasi untuk menyampaikan data, berita atau pengetahuan mudah didapatkan oleh publik, melalui berbagai sumber (Rabbani & Najicha, 2023). Pengertian media informasi adalah sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali suatu informasi, sehingga dapat bermanfaat bagi penerima (Amelia & Watini, 2022, h.353). Sobur mengatakan dalam Ubay (2019), bahwa media informasi sebagai alat grafis yang digunakan untuk menangkap serta memproses informasi visual (Handayani & Sudiani, 2024). Menurut Jefkins & Frank (1997), tujuan media informasi adalah sebagai alat pembawa pesan dengan tepat sasaran, sehingga dapat bermanfaat bagi pembuat maupun penerima informasi (Thuan To Saurik et al., 2019, h.72).

Dalam penggunaannya sebagai alat penyampai pesan, media informasi dapat dikategorikan dalam berbagai jenis. Menurut R. A. Putra (2019), media terbagi menjadi tiga bagian: media cetak, seperti koran dan majalah; media elektronik seperti televisi dan radio; serta media daring (*online*) yang muncul di era globalisasi (h.1). Media daring (*online*) merupakan bentuk media baru yang merupakan hasil gabungan antara telekomunikasi dan multimedia, serta disajikan secara langsung melalui internet. Bentuk media *online* dapat berupa portal internet, situs *website* seperti *blog* dan media sosial yang meliputi YouTube, Instagram, Twitter, dan lain sebagainya (Siahaan et al., 2021, h.323).

Saat ini penggunaan media informasi daring (*online*) sangat populer digunakan oleh semua kalangan masyarakat (R. A. Putra, 2019, h.1). Hal ini disebabkan oleh kemampuan media informasi daring (*online*) untuk menyediakan informasi secara cepat dan aktual (Siahaan et al., 2021, h.326). Selain itu, keberadaan media informasi daring (*online*) memudahkan masyarakat untuk dapat mengakses informasi di mana saja secara gratis (Siahaan et al., 2021, h.323).

Berdasarkan jenis-jenis media informasi yang disampaikan oleh R. A. Putra (2019), setiap jenis memiliki hasil media (*output*) yang berbeda-beda dalam menyampaikan informasi. Salah satu jenis media yang sesuai untuk digunakan dalam perancangan ini adalah media daring (*online*) seperti *website*. Hal ini dikarenakan *website* dapat diakses dengan mudah oleh penerima, dan berfungsi sebagai sumber informasi untuk publik (Isan et al., 2023).

Selain itu, *website* dapat diakses selama 24 jam tanpa adanya batasan jarak dan waktu, sehingga memungkinkan masyarakat untuk memperoleh informasi terbaru kapanpun dan dimanapun selama terhubung dengan internet (Saputro, 2021, h.13). Penggunaan *website* juga tergolong ringan, karena hanya mengandalkan mesin telusur yang sudah terpasang di perangkat, berbeda dengan aplikasi (Rachmadyanshah & Khairunisa, 2019, h.2). Oleh karena itu, media informasi daring (*online*) berupa *website* sesuai untuk digunakan dalam perancangan ini, agar target sasaran dapat dengan mudah mengakses informasi pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

2.2 Website

Situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, atau kombinasi dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis. Berbagai halaman tersebut dihubungkan melalui jaringan halaman, sehingga membentuk sebuah struktur yang saling terhubung satu sama lain (Nasir et al., 2019, h.79). Robiansyah (2013) mengatakan bahwa, *website* bersifat statis apabila isi informasinya tetap, jarang berubah, dan searah hanya dari pemilik *website*. Sedangkan *website* bersifat dinamis apabila isi informasinya berubah, dan interaktif berasal dari dua arah, antara pemilik serta pengguna (Saputro, 2021, h.14).

Selain dapat ditentukan melalui sifatnya, *website* juga ditentukan berdasarkan tujuan dalam pembuatannya. Terdapat *website* yang berupa *blog* atau situs pribadi, *website* berupa *e-commerce* atau toko daring, *website* untuk sebuah perusahaan, *website* untuk organisasi atau instansi pemerintah, *website* sebagai media edukasi, *website* portal berita, *website* komunitas daring, dan *website content*

marketing (Rachmadyanshah & Khairunisa, 2019, h.2). Setiap tujuan pembuatan *website*, akan menghasilkan berbagai manfaat. Seperti sebagai media penyampaian informasi, sarana membangun *branding* bisnis, media promosi, alat pelayanan konsumen, tempat kritik dan saran, serta yang lain (Huda, 2020, h.57).

Dalam penggunaannya, *website* dapat diakses melalui perangkat berupa laptop, PC, ataupun *smartphone* (Anggela & Wanda, 2020, h.6). Saat ini, *handphone* menjadi andalan bagi masyarakat untuk melakukan berbagai hal (Nawir & A Rivai, 2021, h.17). Didukung oleh data KOMINFO (2022), bahwa 98% orang menggunakan *handphone* untuk mengakses internet, dan 99,6% orang memiliki *handphone* (h.23). Dengan demikian, pembuatan *website* dalam perancangan ini akan dispesifikkan dalam bentuk *mobile*, sehingga dapat memudahkan target pengguna dalam mencari informasi pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan hanya melalui *handphone*. Namun, untuk merancang *mobile website*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan.

Secara umum, dalam perancangan *website* perlu untuk mendesain tampilan *UI* (*user interface*) dan *UX* (*user experience*) (Akbar et al., 2023, h.158). Tampilan *UI/UX* pada setiap *platform* tentunya memiliki strategi desain yang berbeda. Menurut Coates & Ellison (2014) pada buku “*An introduction to information design*”, dalam mendesain informasi yang bersifat digital, perlu adanya pertimbangan dalam setiap *platform*. Dikarenakan setiap penampilan layar memiliki resolusi dan ukuran yang berbeda. Apabila tidak disesuaikan, maka dapat timbul masalah seperti warna atau tipografi yang kurang terlihat (h.113). Maka dari itu, perlu untuk menentukan desain yang sesuai dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan.

2.2.1 Mobile Website User Interface (UI)

Pengertian *user interface* (*UI*) secara umum, merupakan ruang di mana interaksi antara manusia dan mesin terjadi. Tujuan dari *user interface* (*UI*) adalah menciptakan desain antarmuka yang mudah digunakan, efisien dan ramah pengguna, sehingga memudahkan pengoperasian sistem dan menghasilkan *output* atau hasil yang diinginkan (Setyawan & Perkins, 2022, h.64). Untuk menciptakan desain antarmuka yang baik dalam perancangan

mobile website pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, terdapat beberapa elemen yang perlu digunakan. Hal ini penting untuk diketahui agar desain perancangan dapat menciptakan visual yang nyaman untuk dilihat oleh pengguna.

2.2.1.1 Elemen *User Interface (UI)*

Berdasarkan buku “Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang *Website* dalam Perspektif Desain” yang ditulis oleh Sidik (2019) menyebutkan elemen desain yang digunakan dalam membuat desain antarmuka. Terdapat empat elemen, yaitu gambar, tipografi, warna, dan tata letak. Penjelasan dari setiap elemen adalah sebagai berikut :

A. Gambar

Merupakan elemen penting untuk menarik perhatian pengguna saat membuka sebuah situs. Gambar meliputi penggunaan konten yang mengisi situs, seperti foto, ilustrasi, dan ikon (Sidik, 2019, h.25). Gambar yang meliputi foto, ilustrasi, dan ikon memiliki tujuan yang serupa untuk mewakili informasi dari perancangan (h.25). Namun ketiganya memiliki *output* atau hasil yang berbeda. Berikut adalah penjelasannya:

1. Foto

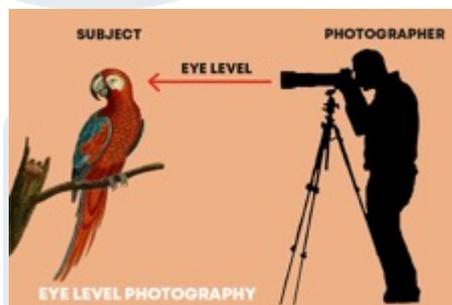
Sebuah gambar yang dihasilkan oleh kamera, bersifat statis dan dapat memiliki warna atau hitam putih. Foto bertujuan untuk merekam suatu objek atau keadaan pada suatu momen tertentu (Sidik, 2019, h.25). Untuk mendapatkan karya foto, diperlukan aktivitas memotret terencana serta bertujuan jelas, yang disebut dengan fotografi. Kegiatan pengambilan foto bertujuan untuk merekam secara akurat sesuatu yang pernah ada, atau menjadi bukti bahwa peristiwa tersebut sungguh terjadi pada saat itu (Harsanto, 2019, h.4).

Fotografi telah lama berperan penting sebagai alat perekam suatu peristiwa atau momen tertentu yang ingin diabadikan.

Menurut Markowski (1984), salah satu macam fotografi yang

digunakan untuk merekam peristiwa penting adalah fotografi dokumentasi. Pada kegiatan fotografi dokumentasi, fokus utamanya adalah merekam peristiwa yang sedang berlangsung daripada menerapkan prinsip estetika yang ketat. Foto hasil dokumentasi harus dapat menjadi bukti terjadinya peristiwa, di masa kini atau lampau (h.16-17).

Dalam menciptakan sebuah foto yang baik, perlu untuk menggunakan teknik pengambilan foto dasar yang meliputi sudut pemotretan, pencahayaan, dan penataan objek (Nurlail et al., 2021, h.349). Terdapat beberapa cara untuk memotret menggunakan sudut pengambilan gambar (*angle of view*), namun yang paling umum digunakan adalah *eye level viewing*. Posisi pengambilan gambar *eye level viewing* adalah berdiri dan membidik kamera sejajar dengan pandangan mata. Hasil pemotretan akan memberikan kesan normal seperti layaknya mata kita melihat (Harsanto, 2019, h.13).



Gambar 2.1 *Eye Level Viewing*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

Selain sudut pengambilan gambar, terdapat ukuran atau *shot size*, guna menghasilkan foto yang tepat sesuai dengan objek. Untuk mendapatkan hasil foto yang jelas dan fokus terhadap objek, dapat menggunakan *shot size close up (CU)*. Pada ukuran *close up*, pengambilan gambar dilakukan secara mendekat dan detail pada subjek yang ingin diambil. Ukuran *size shot close up*, digunakan pada saat objek yang ingin difoto

tidak dapat terlihat dengan jelas apabila diambil dari jarak yang jauh (Fathurrohman et al., 2020, h.36-37).



Gambar 2.2 *Shot Size Close Up (CU)*

Sumber: Fathurrohman et al. (2020)

Penerapan teknik dan pengambilan foto dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah alat. Kamera digital merupakan alat yang identik dengan dunia fotografi. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, *smartphone* sudah dilengkapi dengan fitur kamera. Walaupun sederhana, tetapi kamera *smartphone* mampu menghasilkan foto dengan kualitas yang tinggi (Nurlail et al., 2021, h.350).

Menurut *Business Insider* dalam Nurlail et al. (2021), pada 2017 terdapat 1,2 triliun foto yang diambil oleh manusia. Sebesar 85% hasil foto dihasilkan oleh *smartphone*, sedangkan sisanya dihasilkan oleh kamera konvensional. Penggunaan *smartphone* yang populer saat ini sebagai alat untuk menghasilkan foto, dikarenakan *smartphone* mudah digunakan dan menghasilkan foto dengan kualitas yang cukup serupa dengan kamera digital (h.350).

Penjelasan mengenai jenis serta teknik pengambilan foto, perlu untuk diketahui agar dapat menciptakan foto yang sesuai pada perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Seperti penggunaan fotografi dokumentasi, dapat sangat berguna untuk menangkap kasus asli penyakit kulit pada binatang

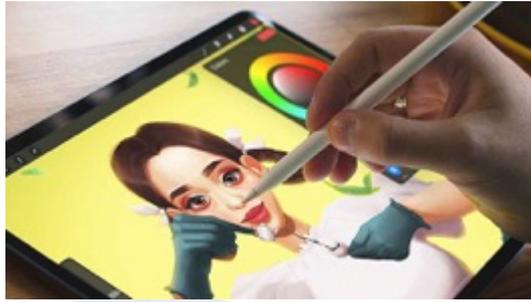
peliharaan yang sedang terjadi. Selain itu, foto yang diambil dari sudut *eye level* dan secara *close up* dapat mempermudah penglihatan, sehingga gejala penyakit dapat terlihat jelas dan mendukung konten penulisan dalam perancangan.

2. Ilustrasi

Secara umum, ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan sebuah kejadian yang tidak dapat ditangkap oleh kamera (Sidik, 2019, h.25). Ilustrasi menjadi cara yang efisien untuk memberikan informasi kepada pengguna. Untuk membuat ilustrasi yang sesuai dengan tata letak antarmuka, harus memiliki fungsi seperti, *meaningful* (memiliki arti), *recognizable* (mudah dikenali), tidak ambigu, *clarifying* (jelas), *attractive* (menarik), harmonis dan sesuai dengan konsep antarmuka (Hanifa, 2023, h.22).

Visualisasi tersebut dihasilkan melalui proses menggambar, baik secara manual maupun digital. (Sidik, 2019, h.25). Saat ini, penerapan ilustrasi lebih sering menggunakan pendekatan ilustrasi modern yang memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan sebuah karya. Terdapat dua jenis ilustrasi modern, yang meliputi ilustrasi digital dan ilustrasi dalam bentuk vektor grafis (Samudra & Soenarjo, 2020).

Kedua jenis ilustrasi modern tersebut memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Ilustrasi vektor grafis dirancang pada komputer dalam bentuk grafik dua dimensi, yang dihubungkan oleh garis serta kurva untuk membuat bentuk. Setiap titik memiliki posisi yang tetap pada sumbu x dan y, serta garis yang mempunyai warna stroke, bentuk, kurva, ketebalan dan isi (Lubis, 2024, h.19). Sedangkan ilustrasi digital merupakan gabungan seni tradisional dengan teknologi, di mana seniman dapat menciptakan karya yang dinamis serta realistis dalam sebuah perangkat (Yusa et al., 2024, h.4).



Gambar 2.3 Ilustrasi Digital

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

Dalam pembuatan ilustrasi digital yang bersifat dinamis, salah satu teknik yang dapat digunakan adalah *hand-drawing*. Teknik ini memungkinkan seniman untuk menggambar manual secara langsung pada perangkat digital, sehingga memudahkan mereka untuk menciptakan karya ilustrasi yang menyerupai gaya tradisional, namun menggunakan teknologi modern (Anggraeni et al., 2022). Pada saat merancang ilustrasi digital, tentunya harus memahami serta menerapkan prinsip yang terlibat, seperti komposisi, warna, anatomi, dan naratif visual (Yusa et al., 2024, h.24).

Prinsip ilustrasi digital seperti komposisi berguna untuk menata elemen, termasuk objek, warna dan tekstur dalam suatu kanvas. Seperti penempatan karakter yang berada di tengah untuk menjadi titik fokus utama, menyisakan ruang kosong dalam ilustrasi untuk memberikan keseimbangan, dan menyusun elemen yang digunakan secara simetris untuk memberikan kestabilan visual (Yusa et al., 2024, h.24-27).

Kemudian prinsip ilustrasi lainnya yaitu warna, berfungsi untuk menggambarkan suasana atau menarik perhatian (h.28).

Warna dalam prinsip ilustrasi digital memiliki teknik yang umum digunakan dalam pengaplikasiannya. Seperti teknik *flat color* untuk menciptakan ilustrasi yang sederhana, lalu *gradient* untuk memberikan efek perubahan warna yang

bertahap, dan *blending mode* untuk menggabungkan warna yang berbeda dengan lembut (Yusa et al., 2024, h.29-30). Selain prinsip warna, terdapat prinsip lainnya seperti anatomi yang perlu diterapkan. Hal ini berguna untuk menciptakan karya yang menyampaikan informasi secara efektif (h.31).

Ilustrasi digital yang baik, harus mampu bercerita pada pengguna tanpa harus dijelaskan melalui tulisan. Maka dari itu, diperlukan prinsip naratif visual untuk diterapkan pada proses pembuatan ilustrasi digital. Prinsip naratif visual melibatkan beberapa elemen untuk membuat suatu alur peristiwa, yang meliputi urutan gambar, ekspresi karakter, dan elemen pendukung lainnya (Yusa et al., 2024, h.33).

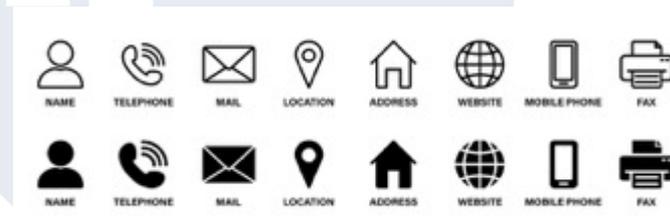
Penjelasan teori terkait jenis, teknik, hingga prinsip ilustrasi digital penting untuk diterapkan dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Seperti teknik pembuatan ilustrasi menggunakan *hand-drawing*, prinsip komposisi, warna, anatomi, dan naratif visual dapat berguna untuk membuat visualisasi perancangan. Dengan demikian, ilustrasi dapat dibuat dengan baik, untuk menggambarkan konten informasi dalam perancangan *mobile website*.

3. Ikon

Sebuah gambar berupa simbol visual yang mewakili beberapa tindakan, benda nyata, atau virtual. Dalam pembuatan ikon, perlu untuk memperhatikan beberapa hal, agar ikon dapat multifungsi dan komprehensif. Sebuah ikon, harus bersifat iteratif, yang berarti dapat langsung mewakili tombol, serta kontrol dari interaksi lainnya. Ikon juga harus dapat mengklarifikasi dan menjelaskan fungsi dari tindakan yang akan dilakukan. Selain itu, ikon juga dapat berperan sebagai

dekorasi, untuk memberi potensi estetika yang lebih tinggi pada desain antarmuka (Hanifa, 2023, h.22).

Dalam penerapannya pada antarmuka, ikon memiliki peran yang penting untuk menyampaikan informasi dan persepsi menggunakan ekspresi. Ikon sebagai tanda visual yang merepresentasikan sebuah objek, aksi, konsep atau ide, dan harus mudah diidentifikasi serta diingat kembali. Penggunaan ikon pada antarmuka *mobile* memiliki kelebihan tersendiri, yaitu menghemat ruang, dapat diidentifikasi dengan cepat dalam sekejap, tidak memerlukan terjemahan, dan menarik secara visual (Kamarulzaman et al., 2020, h.2).



Gambar 2.4 Contoh Ikon Pada *Mobile Website*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

Ikon pada desain antarmuka menjadi lambang navigasi untuk proses interaksi dengan pengguna (Hanifa, 2023, h.22). Untuk memberi tanda arahan pada pengguna, ikon dapat diterapkan pada elemen navigasi seperti menu, *call to action* (CTA), dan *search bar*. Pada desain antarmuka, elemen utama yang perlu digunakan adalah elemen menu. Dikarenakan menu merupakan daftar perintah yang berisi kata untuk melakukan aksi dalam sebuah situs (h.23).

Dalam navigasi, ikon dapat diterapkan pada tombol *call to action* (CTA). Tujuan keberadaan tombol *call to action* (CTA) adalah untuk mengontrol secara interaktif atas tindakan yang pengguna inginkan. Secara umum, *call to action* (CTA) berbentuk tombol dan tautan, sehingga pengguna mendapat

umpan balik saat menekannya. Selain itu pada *call to action (CTA)*, ikon dapat digunakan pada *search bar* yang berfungsi untuk mencari tahu secara cepat apa yang dibutuhkan oleh pengguna *mobile website* (Hanifa, 2023, h.24).

Pemaparan teori mengenai fungsi serta penggunaan ikon pada desain antarmuka perlu untuk diketahui. Hal ini bertujuan agar penerapan ikon dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan dapat efisien untuk menyampaikan pesan pada pengguna. Dengan demikian, dapat menghindari kemungkinan salah persepsi, serta pembuatan ikon untuk perancangan dapat lebih efisien dan sesuai tujuan.

Penerapan elemen antarmuka seperti gambar yang meliputi foto, ilustrasi serta ikon, memiliki peran penting dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Penggunaan foto, ilustrasi dan ikon memiliki peran yang serupa dalam menyampaikan informasi pada pengguna dalam bentuk visual. Kombinasi dari beberapa elemen gambar, dapat mendukung pengalaman pengguna serta meningkatkan efisiensi dalam menyampaikan informasi untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum peliharaan.

B. Tipografi

Elemen tipografi juga tidak kalah penting dalam penggunaannya dalam mendesain sebuah antarmuka. Tipografi merupakan sebuah kegiatan untuk memilih huruf, menentukan ukuran huruf yang sesuai, agar sebuah teks dapat terbaca oleh pengguna dengan mudah. Penggunaan tipografi yang tepat dapat membuat sebuah informasi dapat terbaca dengan mudah dan teks menjadi jelas untuk dilihat pengguna (Sidik, 2019, h.27).

Pemilihan jenis dan karakter huruf, dan pengolahannya menjadi penting untuk menciptakan keberhasilan desain yang dapat

berkomunikasi. Terdapat dua hal yang perlu diperhatikan dalam tipografi, yaitu bentuk huruf (*legible*) dan keterbacaan huruf (*readable*) (Wiratama et al., 2022, h.4). Salah satu contoh faktor yang mempengaruhi keterbacaan huruf adalah *kerning*. Pada setiap huruf, *kerning* berperan penting untuk mengatur jarak antara satu huruf dengan huruf lainnya. Dengan memiliki jarak huruf yang baik, maka tulisan tersebut dapat dengan mudah dibaca oleh pengguna (Iswanto, 2023, h.125).

Selain keterbacaan huruf, adapun ketentuan tertentu dalam memilih bentuk huruf (*legible*) yang sesuai untuk digunakan. Penggunaan huruf yang memiliki lebar sedang sangat cocok untuk diterapkan dalam semua desain. Sebaliknya, huruf yang terlalu tebal atau tipis tidak disarankan untuk digunakan. Dikarenakan dapat membuat antar huruf terlihat berdempetan, serta pengguna akan kebingungan dan lelah membaca apabila terlalu banyak tulisan (Sidik, 2019, h.29).

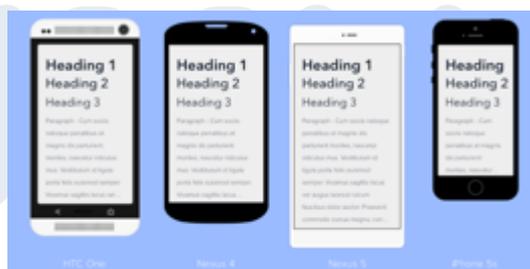
Secara umum, jenis huruf (*font*) dibagi menjadi dua kategori yaitu, *serif* dan *sans-serif*. Huruf jenis *serif* merupakan huruf yang memiliki kaki, dan memiliki keunggulan mudah untuk dibaca. Jenis huruf *serif* sering digunakan untuk media yang menggunakan banyak tulisan, seperti media cetak; buku, surat kabar, dan majalah (Sidik, 2019, h.27). Berbeda halnya dengan huruf jenis *sans-serif* yang memiliki sedikit detail dan tidak berkaki. Sejak awal diciptakan, huruf *sans-serif* dikhususkan untuk digunakan pada layar komputer agar terlihat lebih jelas ketika dibaca, sehingga sering diaplikasikan pada desain antarmuka baik pada *website*, aplikasi, dan *smartphone* (h.28).



Gambar 2.5 Penggunaan *Sans Serif* Pada *Mobile Device*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

Penerapan huruf pada *mobile website* dapat diaplikasikan pada isi teks, label tombol, menu, hingga teks instruksi pengguna (Sidik, 2019, h.30). Penggunaan huruf dalam konteks yang berbeda, perlu untuk mempertimbangkan *type family* yang sesuai. Terdapat keluarga huruf versi, *regular*, *bold* (tebal), *italic* (miring), dan *bold italic* (tebal miring). Berbagai *type family* tersebut kerap digunakan untuk segala penulisan, yang meliputi judul, sub judul, dan teks isi. Jenis huruf yang memiliki *type family* lengkap menjadi penting untuk membedakan tulisan pada setiap bagian (Iswanto, 2023, h.124).



Gambar 2.6 *Typeface Family* Dalam Penulisan

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

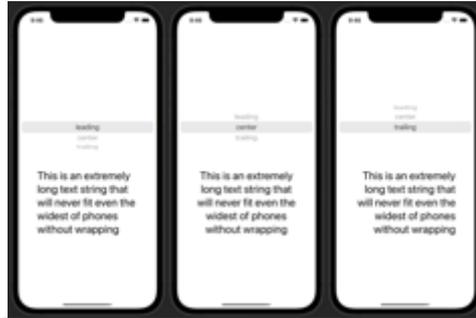
Penggunaan dan pemilihan *font* harus tidak bertentangan dengan fungsi utamanya yaitu, membuat informasi pada situs mudah dibaca dan jelas oleh pengguna. Namun, desainer tentunya perlu untuk menghindari penggunaan jenis serta ukuran *font* yang beragam. Penggunaan jenis dan ukuran *font* yang lebih sedikit dan seragam akan lebih efektif untuk dilihat oleh pengguna.

Apabila penulisan informasi menggunakan jenis dan ukuran *font* yang bervariasi, dapat membuat pengguna menjadi tidak fokus pada konten penulisan (Sidik, 2019, h.30).

Setelah menentukan jenis huruf, adapun pemilihan ukuran huruf yang sesuai. Penentuan ukuran huruf pada penulisan, sangat menentukan kenyamanan pengguna saat membaca. Ukuran huruf paling ideal digunakan untuk *smartphone* berada di antara 6-10 poin. Ukuran tersebut dapat berbeda sesuai dengan bagian teks yang akan diterapkan. Apabila konten dalam situs ingin menyampaikan hal penting, penggunaan ukuran yang lebih besar daripada biasanya sangat diperbolehkan. Hal ini diterapkan agar pengguna langsung melihat dan membaca tulisan tersebut saat pertama kali mengakses (Sidik, 2019, h.30).

Selain pemilihan ukuran huruf yang tepat, diperlukan untuk mengatur paragraf agar pengguna dapat nyaman saat membaca isi konten. Paragraf terdiri atas empat macam, yaitu rata kiri, rata kanan, rata tengah, dan rata kiri-kanan. Paragraf tersebut memiliki berbagai fungsi dalam penerapannya. Jenis teks dengan rata kiri, memiliki fungsi untuk lebih mudah dibaca oleh pengguna. Sedangkan jenis teks rata kiri-kanan digunakan untuk tulisan yang panjang agar lebih rapi. Lalu jenis rata kanan dan tengah digunakan untuk tulisan yang sedikit (Sidik, 2019, h.31).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.7 Paragraf Dalam Penulisan

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

Pengertian teori dari elemen tipografi perlu untuk diketahui. Hal ini berguna untuk mengetahui jenis huruf, ukuran huruf, hingga jenis paragraf yang sesuai pada perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum binatang peliharaan. Dengan demikian, perancangan dapat menampilkan tulisan yang nyaman dibaca oleh pengguna.

C. Warna

Elemen lain yang penting diterapkan dalam perancangan ini adalah warna. Menurut Faizal et al. (2018) dalam Gana Hartadi et al. (2020), warna adalah unsur yang sangat tajam, guna menyentuh kepekaan indra penglihatan, sehingga dapat merangsang munculnya suatu perasaan atau kesan tertentu (h.106). Reaksi atau rangsangan tersebut diperoleh melalui fungsi warna sebagai identitas atau pembeda, mengkomunikasikan informasi, dan membangkitkan perasaan serta emosi. Dengan demikian, penggunaan warna dapat memudahkan pengguna untuk mengenali sebuah objek (Gana Hartadi et al., 2020, h.106). Pemilihan warna dalam sebuah desain antarmuka ditentukan pada konsep awal pembuatan. Dapat ditentukan berdasarkan tujuan pembuatan hingga target pengguna. Penggunaan warna yang sesuai dengan tujuan, dapat ditetapkan melalui psikologi warna (Sidik, 2019, h.32). Seperti psikologi warna coklat yang secara umum menggambarkan kesan hangat, nyaman dan aman (Arisma

& Irmansyah, 2023, h.4). Lalu warna merah yang secara psikologis menimbulkan kesan emosi, gairah, dan keinginan yang besar. Penggunaan warna dalam aspek psikologis juga dapat diterapkan pada merek tertentu. Sebagai contoh, penggunaan warna hitam dan putih pada merek dapat membentuk persepsi elegan dan berkualitas tinggi pada pengguna (Sidik, 2019, h.32). Dalam psikologi warna, manifestasi warna terbagi menjadi dua dikategorikan berdasarkan sifatnya, yaitu warna panas dan dingin. Kategori warna panas dapat meningkatkan ketegangan tubuh. Berbeda dengan warna dingin, yang secara psikologi dapat memberikan efek relaksasi, ketenangan dan kedamaian (Kholid et al., 2021). Dipandang secara psikologis, warna merupakan bagian dari pengalaman indra penglihatan (Khasanah & Sutabri, 2023, h.29). Maka dari itu, diperlukan penggunaan warna yang tepat agar tidak membuat penglihatan pengguna menjadi sakit dan cepat lelah (Yunarsih et al., 2023, h.106).

Warna yang mencolok, berkontras tinggi, dan tajam akan membuat mata menjadi sakit dan mudah lelah apabila melihat terlalu lama. Sedangkan warna yang bersifat lembut atau *soft* sangat digemari oleh pengguna situs. Dikarenakan warna lembut dapat memberikan ketenangan dan nyaman, sehingga pengguna dapat melihat situs dalam jangka waktu yang lama tanpa membuat mata lelah (Khasanah & Sutabri, 2023, h.31).

Dalam pembuatan *mobile website* atau sebuah situs, perpaduan warna yang ingin digunakan sangat perlu untuk diperhatikan. Penggunaan kombinasi warna yang tepat dapat membuat penglihatan pengguna semakin nyaman dan menyenangkan secara sadar maupun tidak sadar (Khasanah & Sutabri, 2023, h.31). Terdapat beberapa perpaduan warna yang harus dihindari dalam penggunaannya. Seperti perpaduan dari warna putih

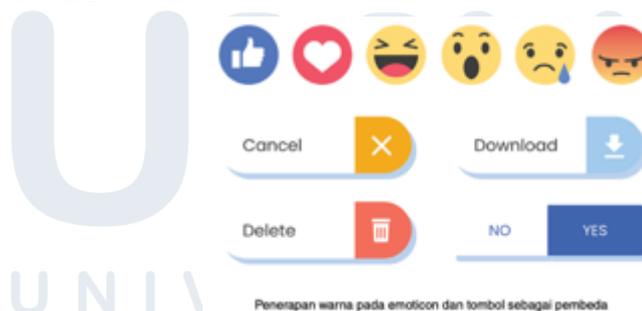
dengan warna kuning, warna biru dengan warna ungu, maupun warna hijau dengan warna merah (Ardyaningrum, 2020, h.28).



Gambar 2.8 Perpaduan Warna Yang Dihindari

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

Selain berfungsi sebagai pemberi kesan, warna juga dapat digunakan untuk membantu satu kesatuan tema (*unity*), dan penanda konten yang penting hingga kurang penting. Seperti warna merah yang dapat diterapkan pada sebuah tombol, sehingga akan memberikan tanda untuk aksi berhenti. Sedangkan apabila diterapkan dalam sebuah tulisan situs berita, maka akan menandakan bahwa konten tersebut sedang populer atau sesuatu yang penting untuk dilihat (Sidik, 2019, h.33).



Gambar 2.9 Warna Sebagai Pembeda

Sumber: Sidik (2019)

Berdasarkan penjabaran elemen warna dalam desain antarmuka di atas, dapat diketahui bahwa warna merupakan unsur yang penting karena dapat memberikan pengaruh secara langsung kepada pengguna. Dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang

peliharaan, penentuan warna dapat menggunakan psikologi yang sesuai dengan tema dan konsep. Selain itu, kombinasi warna yang tepat serta yang harus dihindari dapat diterapkan. Dengan hal ini, perancangan *mobile website* dapat memberikan kesan yang sesuai dan dapat dipercaya oleh pengguna produk.

D. Tata letak

Elemen tata letak atau *layout* memiliki pengaruh yang besar untuk menentukan baik atau tidaknya sebuah situs. Tata letak bertujuan untuk mengatur penempatan elemen desain, sehingga pengguna tidak kebingungan saat mencari informasi. Dengan tata letak yang teratur dapat menciptakan alur yang efektif pada pengguna ketika membuka situs perancangan (Sidik, 2019, h.34).

Lynch dan Horton (2008) dalam Sidik (2019) membedakan struktur tata letak (*layout*) dalam tiga bagian, yaitu *page header*, *content area*, dan *page footer*. Bagian *page header* terletak pada sisi atas situs. Secara umum, *page header* digunakan untuk memberikan identitas seperti logo, atau nama situs. Identitas ditempatkan pada bagian tersebut agar mudah dikenali oleh pengguna. Selain itu, berbagai tombol aksi utama dapat ditemukan pada bagian *page header*, hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menavigasi ke halaman yang lain (h.35).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Header dan menu pada website detik mobile

Gambar 2.10 Page Header Pada Mobile Website

Sumber: Sidik (2019)

Sedangkan bagian *content area* berisikan semua konten informasi pada situs diletakkan. *Content Area* memiliki ruang yang paling luas dibandingkan bagian lainnya. Bagian ini memiliki empat elemen tata letak, yaitu *page titles*, *jump-to-top links*, *paging navigation*, dan *dates*. Elemen tersebut memiliki tujuan serta kegunaan yang berbeda dalam penerapannya (Sidik, 2019, h.36).



Content area pada website detik mobile

Gambar 2.11 Content Area Pada Mobile Website

Sumber: Sidik (2019)

Pada bagian *page titles* berguna untuk memuat judul halaman atau menyimpulkan secara ringkas konten keseluruhan. Umumnya, bagian *page titles* dituliskan menggunakan huruf yang tebal dan berukuran besar. Lalu, untuk bagian *jump-to-top links* merupakan fasilitas mempermudah pengguna untuk berpindah menuju halaman atas secara otomatis (Sidik, 2019,

h.36). Sama halnya dengan *paging navigation* yang merupakan fasilitas untuk mempermudah pengguna dalam berpindah ke halaman lain. Lalu *dates* digunakan untuk menginformasikan kepada pembaca mengenai tanggal konten diterbitkan (h.37).

Bagian paling bawah merupakan *page footer*, yang memuat segala sesuatu mengenai situs terkait. Seperti informasi situs, hak cipta, kontak, dan lainnya. Elemen *page footer* penting untuk dimiliki oleh semua situs. Dalam penggunaannya, elemen *page footer* tidak diletakkan pada bagian yang mencolok, namun diletakkan pada bagian bawah *mobile website* (Sidik, 2019, h.37).

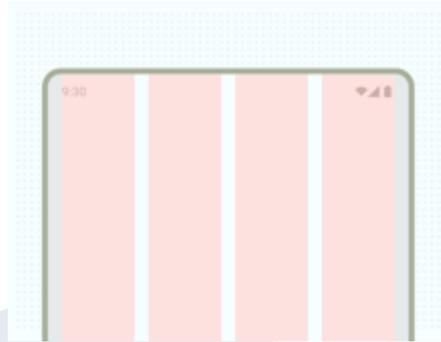


Page footer pada website detik mobile

Gambar 2.12 *Page Footer* Pada *Mobile Website*

Sumber: Sidik (2019)

Selain struktur tata letak yang diterapkan pada *mobile website*, terdapat sistem *grid* yang dapat membantu mengatur penempatan informasi menjadi pola yang jelas. Seperti menempatkan gambar, tombol perintah, ruang kosong antar konten (*white space*), dan lainnya (Sidik, 2019). Menurut Samara pada buku "*Making and Breaking the Grid*" dalam Amalia (2019), salah satu sistem *grid* yang dapat digunakan pada perancangan situs adalah *column grid*. Jenis *column grid*, terbuat dari beberapa susunan kolom dengan lebar yang disesuaikan dengan isi konten. *Grid* berbasis kolom ini bekerja sangat baik untuk memuat segala informasi yang berkelanjutan dalam sebuah situs, serta memberi kebebasan dalam bereksplorasi (h.49-50).



Gambar 2.13 *Column Grid* Pada *Mobile Website*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

Dalam penerapan *layout* pada *mobile website*, terdapat prinsip yang dapat digunakan, agar setiap elemen menjadi komunikatif dan memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan (Wiratama et al., 2022, h.4). Rustan (2008) dalam Prihatiningsih (2022) membagi prinsip *layout* menjadi empat, yaitu *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*. Prinsip urutan (*sequence*) disebut dengan *flow*, yang berfungsi untuk membantu pengguna menangkap pesan melalui urutan elemen yang disusun (h.10).

Sedangkan prinsip penekanan (*emphasis*) bertujuan untuk menarik perhatian pembaca dengan membuat penekanan. Seperti memberi ukuran yang lebih besar, atau menggunakan warna yang kontras. Kemudian prinsip keseimbangan (*balance*), mengarah pada pemerataan berat pada kedua sisi, dengan meletakkan elemen pada posisi yang tepat, sehingga tercipta kesan seimbang. Lalu prinsip kesatuan (*unity*), digunakan untuk menyelaraskan seluruh elemen-elemen yang ada, baik yang terlihat secara fisik maupun tidak fisik, seperti pesan yang ingin disampaikan melalui desain perancangan tersebut (Prihatiningsih, 2022, h.11).

Berbagai macam struktur bagian tata letak, sistem *grid*, serta prinsip *layout* dalam desain antarmuka, dapat digunakan dalam membuat perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Dengan

menerapkan struktur tata letak, *grid*, dan prinsip yang baik pada perancangan, akan membuat isi konten menjadi tertata dengan rapi, sehingga pengguna dapat membaca sekaligus mencari informasi dengan mudah.

Setiap elemen *user interface* yang telah dijelaskan memiliki fungsi dan perannya masing-masing untuk menciptakan tampilan desain *mobile website* yang nyaman dilihat. Selain memiliki visual yang baik, sebuah sistem *user interface* harus di desain dengan ramah pengguna. Oleh karena itu, dibutuhkan panduan atau prinsip dalam perancangannya. Prinsip tersebut digunakan dengan tujuan untuk menciptakan produk yang menarik (Elrinolla, 2024, h.11).

2.2.1.2 Prinsip *User Interface* (UI)

Mayhew (2008) dalam Hartawan (2021), menyebutkan prinsip dasar *user interface* yang digunakan secara umum. Terdapat 17 *general principles of UI Design* yang meliputi, *user compatibility*, *product compatibility*, *task compatibility*, *work flow compatibility*, *consistency*, *familiarity*, *simplicity*, *direct manipulation*, *control*, *WYSIWYG (What You See Is What You Get)*, *flexibility*, *responsiveness*, *invisible technology*, *robustness*, *protection*, *ease of learning*, dan *ease of use*. Penjelasan dari setiap prinsip adalah sebagai berikut:

1. *User Compatibility*

Merupakan tampilan antarmuka yang disesuaikan dengan pengguna (h.14). Dalam buku "*The Essential Guide to User Interface Design*" yang dituliskan oleh Galitz (2007), menjelaskan bahwa desain antarmuka harus sesuai dan kompatibel dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dikarenakan pengguna memiliki kebutuhan, aspirasi, dan sikap yang berbeda dengan pengembang. Dengan demikian, untuk merancang desain yang efektif dapat dimulai dengan tahapan "*know the user*" dan menggunakan sudut pandang pengguna (h.47).

Prinsip *user compatibility* penting untuk diterapkan dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Dengan mempertimbangkan interaksi pengguna dan desain harus memiliki navigasi yang sederhana guna memberikan pengalaman yang efisien. Penerapan prinsip ini memungkinkan pengguna untuk mengakses *mobile website* sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga meningkatkan kenyamanan dan efektivitas dalam penggunaannya.

2. *Product Compatibility*

Produk yang dihasilkan harus memiliki tampilan yang serupa, baik untuk pengguna umum maupun pengguna ahli (Hartawan, 2021, h.14). Target pengguna dalam perancangan sistem baru biasanya adalah pengguna dari sistem sebelumnya atau versi lain dari sistem tersebut. Akibatnya, kebiasaan, ekspektasi, dan tingkat pengetahuan mereka sudah terbentuk dan dibawa saat mempelajari sistem baru. Oleh karena itu, kesesuaian di seluruh produk harus diperhatikan. Dengan membuat sistem baru yang selaras dengan sistem yang sudah ada, pengguna dapat memanfaatkan pengetahuan sebelumnya, sekaligus mengurangi kebutuhan untuk mempelajari hal-hal baru (Galitz, 2007, h.47).

Dalam konteks perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi pada binatang peliharaan, kesesuaian antarmuka menjadi aspek penting. Hal ini bertujuan agar semua pengguna *mobile website* dapat beradaptasi dengan mudah tanpa harus mempelajari ulang cara penggunaan. Dengan menggunakan desain yang serupa dengan *mobile website* sebelumnya, dapat memudahkan pengguna untuk menjelajahi informasi penyakit dan pengobatan secara lebih praktis, tanpa terganggu oleh perubahan yang tidak perlu.

3. *Task Compatibility*

Fungsi tugas (*task*) harus sesuai dengan tampilan sistem (Hartawan, 2021, h.14). Pengertian lain dari *task compatibility* adalah, sistem harus diorganisasikan agar sesuai dengan tugas yang dilakukan oleh pengguna. Struktur dan alur fitur, juga harus memudahkan setiap tugas pengguna. Dengan demikian, pengguna tidak boleh dipaksa menelusuri banyak layar untuk menyelesaikan tugasnya (Galitz, 2007, h.47).

Ketika merancang *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi pada binatang peliharaan, penting untuk mengutamakan kemudahan akses informasi. Dalam hal ini, pemilik hewan harus dapat dengan cepat menemukan informasi tentang pengobatan dan penyakit dermatologi peliharaan dengan cepat tanpa adanya hambatan. Oleh karena itu, perancangan desain *mobile website* menggunakan prinsip *task compatibility* sangat penting, agar pengguna dapat mendapatkan informasi dengan langkah yang sederhana.

4. *Work Flow Compatibility*

Sebuah sistem perancangan dapat menyediakan satu tampilan untuk menyelesaikan berbagai tugas, namun ini berlaku jika tampilan tersebut hanya digunakan untuk jenis tugas yang serupa (Hartawan, 2021, h.14). Prinsip ini dapat diterapkan dalam perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum binatang peliharaan, dengan menggunakan tampilan serupa untuk mengerjakan berbagai tugas, seperti pencarian informasi dan panduan pengobatan. Selain itu, menerapkan desain yang konsisten dapat memudahkan pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat tanpa kebingungan.

5. *Consistency*

Perancangan sistem harus menggunakan prinsip umum secara konsisten (Hartawan, 2021, h.14). Konsistensi merupakan aturan

utama dalam setiap aspek desain, mencakup keseragaman tampilan, penempatan, serta perilaku *user interface*. Pentingnya konsistensi dalam sistem adalah untuk mengurangi pembelajaran pengguna, dengan memaksimalkan keterampilan yang sudah dipelajari di satu situasi agar dapat diterapkan pada situasi lain yang serupa. Pengguna melihat sistem sebagai satu kesatuan, sehingga bagi mereka, sistem tersebut harus tampak, berperilaku, dan terasa seragam secara keseluruhan (Galitz, 2007, h.48).

Pada *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum hewan peliharaan, konsistensi penting digunakan untuk membuat pengalaman pengguna yang lancar. Dengan tampilan dan navigasi yang serupa, pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi tanpa perlu mempelajari ulang cara menggunakan fitur di halaman yang berbeda. Desain yang konsisten, baik dari segi visual maupun fungsionalitas, akan membantu pengguna dalam menggunakan *mobile website* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

6. *Familiarity*

Penggunaan tampilan yang sudah umum dikenal, seperti ikon yang menampilkan gambar yang sesuai dengan fungsinya (Hartawan, 2021, h.14). *Familiarity* dapat diartikan sebagai membangun pengetahuan yang sudah dimiliki pengguna, terutama dari pengalaman mereka di dunia nyata. Antarmuka harus dirancang menggunakan istilah, alur kerja, dan susunan yang dikenal bagi pengguna. Pola perilaku antarmuka sebaiknya meniru cara seseorang bertindak, sedangkan dialognya meniru proses berpikir dan kosakata pengguna (Galitz, 2007, h.51).

Dalam perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, prinsip *familiarity* harus diterapkan untuk membuat antarmuka yang mudah digunakan oleh pengguna. Penggunaan ikon dan tampilan

yang sudah dikenal akan mempermudah pengguna dalam menggunakan sistem tanpa harus mempelajari ulang fungsionalitasnya. Dengan demikian, *mobile website* dapat menciptakan alur yang lancar dalam menemukan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

7. *Simplicity*

Setiap perancangan harus menyediakan pilihan *default* di setiap tugas (Hartawan, 2021, h.14). Sebuah perancangan dianggap sederhana jika semua pengguna dapat memahaminya dengan mudah dan menggunakan sistem tanpa memperhitungkan pengalaman, kemampuan baca tulis, atau tingkat konsentrasi mereka. Perancangan dengan fitur yang sedikit sering kali lebih efektif digunakan dibandingkan sistem yang memiliki banyak fitur, karena hal tersebut dapat menghasilkan antarmuka yang kompleks dan sulit dipahami (Galitz, 2007, h.56).

Perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, perlu untuk menerapkan desain yang sederhana. Dengan fitur yang difokuskan pada kebutuhan utama pengguna, akan membuat antarmuka lebih mudah dipahami bagi pengguna. Dengan demikian, pengguna dapat fokus pada fungsi utama dari perancangan, seperti mencari jenis penyakit kulit umum dan pengobatan, tanpa terhambat oleh sistem yang rumit.

8. *Direct Manipulation*

Merupakan tindakan untuk memanipulasi sebuah perintah secara langsung dengan menggunakan langkah yang lebih singkat (Hartawan, 2021, h.14). Sebuah tugas harus dilakukan secara langsung menggunakan alternatif yang terlihat, sehingga dapat mengurangi beban kerja pengguna. Pengguna dapat melakukan tugas dengan memilih objek secara langsung, lalu memilih

tindakan yang akan dilakukan, dan melihat aksi yang sedang dilakukan oleh sistem (Galitz, 2007, h.50).

Dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, prinsip ini dapat digunakan agar pengguna dapat melakukan suatu tindakan dengan cara yang lebih singkat. Seperti menyediakan sebuah fitur yang dapat menghubungkan dengan layar lainnya, sehingga pengguna tidak perlu melakukan langkah yang lebih panjang. Melalui hal ini, dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat.

9. *Control*

Pemberian kemampuan untuk mengatur secara penuh kepada pengguna, dikarenakan secara umum pengguna tidak ingin memiliki banyak aturan dalam setiap tindakannya (Hartawan, 2021, h.14). Dengan memberikan akses untuk menyesuaikan antarmuka, pengguna dapat bahwa sistem merespons tindakannya. Perancangan yang memberikan kontrol penuh pada pengguna dapat dilihat melalui cara pengguna memakai sistem dengan lancar secara mandiri (Galitz, 2007, h.49-50).

Pada perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, memberikan kontrol penuh kepada pengguna sangat penting untuk diterapkan. Kontrol ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan atau fitur sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Hal ini dapat membuat mereka merasa nyaman dan terlibat dalam sistem.

10. *WYSIWYG (What You See Is What You Get)*

Perancangan tampilan desain antarmuka yang memberikan visual yang mirip seperti kehidupan nyata pengguna, dan fitur yang disediakan dapat berjalan sesuai dengan tujuan (Hartawan, 2021, h.14). Desain antarmuka yang menyerupai visual dari

kehidupan nyata pengguna membantu memudahkan mereka dalam memahami fungsi dan navigasi pada *mobile website*. Dalam pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, penggunaan fitur yang dikenal untuk mendukung alur kerja, dapat memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan tanpa kesulitan.

11. *Flexibility*

Merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh pengguna sistem perancangan (Hartawan, 2021, h.14). *Flexibility* adalah kemampuan sebuah sistem untuk memberikan respons perbedaan individu pengguna. Melalui *flexibility* pengguna dapat memilih interaksi yang paling sesuai dengan situasi dan kebutuhan mereka. Perancangan yang memiliki fleksibilitas dapat dilihat melalui adanya berbagai cara untuk mengakses fitur dan melakukan tugas. Namun, sebuah sistem tidak boleh bersifat sangat fleksibel, dikarenakan dapat membingungkan dan membuat pengguna melakukan kesalahan (Galitz, 2007, h.51).

Terkait dengan pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, perancangan *mobile website* harus mengutamakan kemudahan aksesibilitas informasi. Hal ini penting untuk dilakukan, agar pengguna dapat mendapatkan informasi dengan cepat. Oleh karena itu, antarmuka yang fleksibel memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan sesuai kebutuhannya.

12. *Responsiveness*

Sebuah tampilan antarmuka harus memiliki respons dalam setiap tindakan yang dilakukan oleh pengguna (Hartawan, 2021, h.14). Permintaan atau tindakan dari pengguna harus dapat ditanggapi dengan cepat. Dikarenakan hal ini dapat membentuk kinerja manusia dan menanamkan kepercayaan. Semua permintaan pengguna kepada sistem harus diketahui dengan cara tertentu.

Seperti menggunakan umpan balik dalam bentuk visual atau pesan, sehingga pengguna dapat mengetahui bahwa permintaan tersebut sedang dalam proses (Galitz, 2007, h.55).

Sehubungan dengan perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, penting untuk mempertimbangkan respons sistem dalam menanggapi setiap tindakan pengguna. Sistem harus memberikan umpan balik yang jelas dan cepat. Umpan balik visual atau pesan yang menunjukkan bahwa permintaan sedang diproses, akan membantu pengguna merasa lebih nyaman dan yakin terhadap layanan yang diberikan.

13. *Invisible Technology*

Pengguna tidak perlu untuk mengetahui algoritma yang digunakan dalam antarmuka (Hartawan, 2021, h.14). Dalam menggunakan perancangan antarmuka, pengguna harus fokus untuk mengerjakan tugas tanpa memperhatikan mekanisme. Pengguna tidak diperbolehkan untuk memikirkan detail teknis sistem, dan harus diarahkan pada tugas (Galitz, 2007, h.57).

Sistem perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum binatang peliharaan, harus dirancang sedemikian rupa agar pengguna dapat fokus pada tugas yang ingin dilakukan. Mekanisme teknis di balik sistem, seperti algoritma pemrosesan data, harus tetap tersembunyi dari pengguna. Dengan demikian, pengguna hanya perlu melihat hasil yang relevan dengan permintaan mereka tanpa harus memikirkan cara kerja di balik layar.

14. *Robustness*

Sebuah antarmuka harus dapat diandalkan dalam menangani permasalahan yang dialami oleh pengguna. Hal ini dilakukan agar menghindari *error* atau *crash* dalam sistem (Hartawan, 2021, h.14). Perancangan sistem yang handal diperlukan dalam

perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum binatang peliharaan, agar pengguna dapat mencari informasi tanpa gangguan. Dengan demikian pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi tanpa kesulitan teknis yang menghambat proses pencarian.

15. *Protection*

Tindakan yang melindungi pengguna dari kesalahan yang umum dilakukan oleh dirinya sendiri. Seperti memberikan fitur *back* atau *undo*, sehingga pengguna dapat mengembalikan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya (Hartawan, 2021, h.14). Pengguna akan sering melakukan kesalahan yang umum dan tidak dapat dihindari, dan sistem harus menerima hal tersebut. Perbolehkan orang untuk mengulas, mengubah, serta membatalkan tindakan kapanpun diperlukan. Ketika adanya kesalahan, berikan panduan yang jelas untuk dapat memperbaikinya kembali seperti semula (Galitz, 2007, h.52).

Penerapan fitur seperti tombol '*undo*' atau '*back*' dapat digunakan dalam perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum binatang peliharaan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem antarmuka. Dengan memberikan panduan yang jelas dan opsi perbaikan, pengguna akan merasa lebih aman dan nyaman dalam menggunakan sistem.

16. *Ease of Learning*

Sebuah perancangan antarmuka yang dapat dengan mudah dipelajari oleh penggunanya (Hartawan, 2021, h.14). Perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum binatang peliharaan, harus dirancang dengan antarmuka yang mudah dipelajari, sehingga pengguna dapat memahami cara mencari informasi. Selain itu, perlu untuk memastikan pengguna untuk dapat menjelajahi antarmuka tanpa

menggunakan panduan berlebih, dan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan oleh mereka.

17. *Ease of Use*

Sebuah sistem antarmuka harus dapat dipahami dan digunakan dengan mudah oleh penggunanya (Hartawan, 2021, h.14). Hal ini penting dalam perancangan *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum binatang peliharaan, agar pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka perlukan tanpa kebingungan. Antarmuka yang dibuat dengan sederhana dan jelas akan membantu pengguna memahami segala fitur yang terdapat dalam perancangan *mobile website*.

Selain elemen serta prinsip *UI* yang telah dijelaskan, dibutuhkan prinsip pada sebuah desain. Dalam perannya, prinsip desain dapat mengatur berbagai elemen menjadi indah dan tampak terstruktur. Prinsip desain bersifat universal, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai bidang desain, termasuk desain *user interface (UI)* (Gana Hartadi et al., 2020, 106).

2.2.1.3 Prinsip Desain

Merupakan sebuah prinsip yang digunakan untuk menjadi pedoman atau tata aturan dalam menyusun elemen dalam sebuah desain agar terlihat indah serta fungsional. Secara umum, Rustan (2017) dalam Hartadi et al. (2020) menyebutkan empat jenis prinsip desain yang meliputi penekanan (*emphasis*), urutan (*sequence*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*). Prinsip desain penekanan (*emphasis*) digunakan untuk memberi penekanan agar elemen tersebut menjadi pusat perhatian. Elemen yang paling umum dapat membuat penekanan adalah warna dan ukuran yang besar, sehingga pandangan audiens dapat langsung tertuju pada bagian tersebut (h.108).

Lalu Rustan (2017) dalam Hartadi et al. (2020) menjelaskan bahwa urutan atau *sequence* adalah sebuah urutan prioritas informasi dalam desain. Secara umum kegiatan membaca masyarakat yang menggunakan bahasa latin, memulai urutan dari kiri ke kanan, atau dari

atas ke bawah. Lalu untuk prinsip keseimbangan (*balance*), dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris yang bersifat kokoh dan formal, serta keseimbangan asimetris yang bersifat dinamis. Dalam membuat keseimbangan, warna dapat berperan besar untuk menyeimbangkan komposisi asimetris, dikarenakan warna memiliki intensitas yang berbeda-beda (h.108).

Kemudian Rustan (2017) dalam Hartadi et al. (2020) juga menjelaskan prinsip kesatuan (*unity*) merupakan kesatuan antar elemen yang terlihat secara fisik maupun tidak fisik. Elemen tidak fisik meliputi pesan yang dibawa dalam konsep sebuah desain. Dalam penerapannya, prinsip kesatuan dapat dilakukan dengan mewarnai latar belakang desain menggunakan satu jenis warna yang cukup kuat (h.108). Kombinasi dari keempat prinsip desain akan menciptakan keindahan serta meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam desain ketika berinteraksi dengan audiens. Dalam desain *user interface*, penerapan prinsip perlu diterapkan untuk membuat media *online* dari sisi estetis (keindahan) (h.106).

Melalui penjelasan teori, prinsip desain, prinsip dan elemen desain antarmuka yang telah dijelaskan, dapat digunakan untuk perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Dengan demikian, perancangan dapat menghasilkan desain antarmuka yang ramah pengguna dan nyaman untuk digunakan. Penerapan *user interface* dalam media digital, tidak hanya sekedar mementingkan estetika visual, namun juga harus menciptakan pengalaman yang baik dalam penggunaannya (Victoria et al., 2022, h.98). Untuk itu, perlu adanya langkah untuk membuat alur pengalaman desain antarmuka, sehingga keduanya dapat bekerja dengan baik menciptakan perancangan yang sesuai dengan pengguna.

2.2.2 Mobile User Experience (UX)

Mulyawan (2023) menjelaskan bahwa pengertian *user experience* atau *UX* adalah semua hal yang mencakup segala aspek tentang perasaan individu saat menggunakan sebuah sistem (Hidayat et al., 2023, h.17). *User experience* melibatkan pengguna, untuk mengetahui kenyamanan serta

kemudahan yang didapatkan. Apabila sebuah sistem memiliki pengalaman pengguna atau *user experience* yang buruk, maka akan menyebabkan pengguna meninggalkan sistem tersebut (Rinaldy Leonard et al., 2022, h.33).

Prasetyaningsih dan Ramadhani (2021) mengatakan bahwa suatu produk dapat dikatakan memiliki *user experience* yang baik jika memiliki aspek psikologis serta perilaku pengguna saat menggunakan produk. Untuk mendapatkan *user experience* yang baik dalam sebuah produk, dibutuhkan kesesuaian antara kebutuhan pengguna dengan fitur yang terdapat di dalam produk (Akbar et al., 2023, h.162). Penggunaan *user experience* dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, penting untuk diterapkan. Hal ini dapat membuat perancangan semakin sesuai dengan target pengguna, sehingga dapat memudahkan mereka dalam penggunaan *mobile website*.

Dalam merancang *mobile website* yang efektif, terdapat beberapa elemen *user experience* yang perlu untuk diterapkan. Penggunaan elemen untuk membangun pengalaman, agar maksimal dalam memberikan kenyamanan saat digunakan. Dengan demikian perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, dapat mudah untuk digunakan dalam mencari informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

2.2.2.1 Elemen *User Experience* (UX)

Berdasarkan pendapat Guo (2012) dalam Hanifa (2023), pengalaman pengguna yang efektif dapat dibangun dengan memperhatikan elemen *user experience*. Beberapa elemen *user experience* tersebut meliputi *usability*, *value-able*, *adoptability*, dan *desirability* (h.28). Berikut merupakan penjelasannya:

1. Kegunaan (*Usability*)

Situasi pengguna dapat dengan mudah menggunakan sebuah produk untuk melakukan tugas yang ingin diselesaikan. *Usability* mencakup semua elemen *user experience UX* yang memiliki hubungan dengan kemudahan dalam penggunaannya. Seperti,

kemudahan dalam menemukan konten yang diinginkan hingga melakukan panggilan (Hanifa, 2023, h.28).

Penggunaan *usability* sangat penting untuk diterapkan pada perancangan *mobile website*, karena dapat membantu pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Seperti gejala, penyebab, dan langkah pertolongan pertama untuk penyakit kulit yang umum terjadi pada peliharaan. Melalui navigasi yang mudah digunakan dan struktur konten yang jelas, pengguna dapat mengakses informasi tanpa kesulitan, serta dapat membantu saat menghadapi situasi yang sedang darurat.

2. Bernilai (*Valueable*)

Kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna adalah faktor utama agar produk tersebut dapat bernilai. Fitur-fitur yang disediakan harus relevan dengan kebutuhan pengguna agar produk dapat memiliki nilai. Produk yang mudah digunakan, namun tidak memenuhi kebutuhan pengguna, maka produk tersebut tidak dapat dikatakan bernilai (Hanifa, 2023, h.28).

Penerapan *valueable* pada perancangan *mobile website* dapat digunakan, sehingga segala fitur yang disediakan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hal ini, dapat memastikan bahwa *mobile website* tidak hanya dapat dengan mudah untuk digunakan, namun bermanfaat serta relevan bagi pengguna.

3. Kemudahan Mengakses (*Adoptability*)

Sebuah produk perancangan tidak hanya perlu memiliki kemudahan dalam penggunaan, namun juga harus dapat diakses dengan mudah. Apabila sebuah produk tidak mudah untuk didapatkan atau diakses, maka dapat dinyatakan bahwa produk tersebut belum memiliki *user experience* yang baik, walaupun terdapat nilai yang berharga. Elemen *adoptability* berkaitan dengan Elemen *usability*, namun memiliki perbedaan secara fundamental. Di mana, *adoptability* adalah tahapan sebelum

menggunakan produk, sedangkan *usability* adalah tahapan setelah menggunakan produk (Hanifa, 2023, h.28).

Elemen *adoptability* dalam perancangan *mobile website* meliputi kemudahan pengguna untuk mengakses perancangan, seperti navigasi menuju fitur yang tersedia. Pada perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, elemen *adoptability* dapat digunakan agar pengguna mudah untuk mengakses produk hanya melalui pencarian. Dengan demikian pengguna dapat dengan cepat mendapatkan informasi atau solusi yang mereka perlukan tanpa adanya hambatan. Hal ini dapat membuat pengalaman pertama mereka menjadi positif dan mendorong dalam menggunakan produk secara berkelanjutan.

4. Kesukaan (*Desirability*)

Elemen *desirability* bersifat subjektif dan berkaitan erat dengan rasa ketertarikan dan emosi pengguna. Perancangan dengan *user experience* yang baik, akan membuat pengguna menjadi senang dan puas saat menggunakannya. Secara umum, rasa senang dan ketertarikan pengguna berasal dari desain visual produk yang inovatif (Hanifa, 2023, h.28). Penerapan elemen *desirability* juga sangat penting untuk perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Dengan menggunakan desain visual yang menarik seperti ilustrasi, serta konsep yang sesuai dengan tema perancangan, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

Penjelasan mengenai setiap elemen *user experience* perlu untuk diketahui serta diterapkan dalam perancangan. Hal ini berguna dalam mendukung tujuan pembuatan *mobile website*, yaitu memberikan solusi kesehatan yang praktis, informatif dan nyaman digunakan. Selain menerapkan elemen *user experience* dalam perancangan desain, penting untuk menggunakan prinsip desain *user experience*. Dengan demikian,

perancangan *mobile website* dapat menghasilkan pengalaman yang positif bagi pengguna.

2.2.2.2 Prinsip *User Experience* (UX)

Santoso (2023) menjelaskan bahwa penggunaan prinsip *user experience* dalam perancangan desain, berfungsi untuk memastikan pengguna memiliki pengalaman yang berkelanjutan dan positif. Beberapa prinsip *user experience* meliputi konsistensi desain, navigasi yang intuitif, dan responsivitas (h.10). Berikut penjelasannya:

1. Konsistensi Desain

Pembuatan desain dalam perancangan harus bersifat konsisten pada setiap halamannya. Pengguna perlu untuk mendapatkan perasaan bahwa setiap bagian perancangan memiliki tampilan serta perilaku yang sama (Santoso, 2023, h.8). Prinsip konsistensi ini akan memudahkan pengguna dalam beradaptasi dengan suatu produk. Konsistensi pada perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, mencakup penggunaan elemen desain yang seragam pada setiap halaman. Dengan demikian, pengguna dapat dengan cepat mengenali serta memahami cara menggunakan produk untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

2. Navigasi Intuitif

Kunci dari desain perancangan yang efektif terletak pada navigasi yang mudah untuk digunakan. Pengguna perancangan harus dapat dengan mudah untuk menavigasi, menemukan informasi, dan melakukan berbagai aktivitas atau tindakan tanpa kebingungan (Santoso, 2023, h.8). Dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan harus dipastikan bahwa segala struktur navigasi bersifat jelas dan intuitif. Dengan desain yang mudah dipahami, dapat membantu untuk membuat keputusan yang tepat dalam kondisi darurat pada peliharaan.

3. Responsivitas

Sebuah perancangan harus dapat memberikan respons yang cepat terhadap tindakan pengguna. Apabila aksi yang dilakukan pengguna memakan waktu yang cukup lama, maka hal tersebut dapat menimbulkan perasaan frustrasi saat menggunakan perancangan. Hal ini juga dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman, sehingga membuat pengguna enggan untuk menggunakan produk kembali (Santoso, 2023, h.8).

Dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, responsivitas yang cepat sangat penting untuk diterapkan. Pengguna harus dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi yang diperlukan tanpa adanya gangguan atau keterlambatan. Dengan penerapan prinsip responsivitas yang baik, pengalaman pengguna yang positif dapat tercipta, serta meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan perancangan tersebut.

Penjelasan mengenai elemen serta prinsip *user experience (UX)* yang telah dijabarkan, dapat diterapkan dalam perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Dengan memastikan bahwa setiap elemen dan prinsip diterapkan dengan baik, sehingga perancangan dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Hal ini akan menciptakan perancangan yang mudah digunakan, bermanfaat, mudah diakses, serta menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dan kepercayaan pengguna.

2.3 Penyakit Dermatologi Umum Pada Binatang Peliharaan

Kulit merupakan organ terbesar yang melapisi seluruh bagian luar tubuh, dan berfungsi sebagai pelindung utama organ-organ dalam tubuh (Dworecka-Kaszak et al., 2020, h.1). Dalam kehidupan sehari-hari, binatang peliharaan seperti anjing dan kucing sering terpapar oleh bakteri. Tubuh anjing dan kucing memiliki sistem kekebalan yang dapat melawan bakteri. Namun, ketika sistem kekebalan

tubuh melemah, bakteri dapat masuk, berkembang biak dan menyebar hingga ke seluruh bagian tubuh (Nocera et al., 2021, h.1). Oleh karena itu, sangat memungkinkan apabila bagian terluar pada tubuh seperti kulit, sangat rentan terkena paparan bakteri dan menyebabkan penyakit kulit.

Beragam penyakit kulit dapat dibagi ke dalam beberapa kategori berdasarkan penyebabnya, seperti parasit, bakteri, jamur, faktor genetik, dan kekebalan tubuh binatang itu sendiri (Malinovská & Fekeová, 2023, h.34). Berdasarkan buku "*BSAVA Manual of Canine and Feline Dermatology fourth edition*" yang dituliskan oleh Jackson & Marsella (2021), kasus penyakit kulit memiliki gejala yang serupa (h. 13). Namun, meskipun kondisi penyakit terlihat sama, penelitian yang dilakukan oleh Liu (2024) menunjukkan adanya perbedaan dalam memberikan pengobatan dan penanganan penyakit kulit pada anjing dan kucing. Dikarenakan dapat memberikan efek samping tertentu, atau kurangnya efektif dalam mengobati penyakit kulit pada anjing maupun kucing (h.160).

Pada bagian sub bab ini, akan menjelaskan penyakit kulit yang umum menyerang anjing dan kucing beserta penanganannya. Penelitian mengenai teori ini bertujuan untuk menyediakan konten yang relevan dalam media perancangan. Dengan demikian, pembaca dapat mengetahui berbagai jenis penyakit kulit yang umum terjadi, serta pengobatan yang tepat untuk diberikan pada anjing atau kucing.

2.3.1 Penyakit Dermatologi Umum Pada Anjing

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Malinovská & Fekeová (2023) menyebutkan beberapa penyakit kulit umum yang paling sering menyerang anjing. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan survei kepada dokter hewan dan klinik. Dengan tujuan untuk mengetahui penyakit kulit yang sering terjadi pada anjing serta pengobatan yang paling sering digunakan untuk mengatasi penyakit tersebut. Penyakit kulit umum yang paling sering menyerang anjing dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kutu

Merupakan salah satu penyakit kulit umum yang disebabkan oleh keberadaan parasit adalah kutu. Penyakit kulit kutu paling sering disebabkan oleh parasit berjenis *Ixodes spp.* yang dapat ditemukan pada

kulit tubuh anjing (Malinovská & Fekeová, 2023, h.35). Penyebab munculnya parasit yang menimbulkan penyakit kutu pada anjing dapat disebabkan oleh faktor lingkungan, seperti anjing yang memiliki kehidupan di luar ruangan (Colombo et al., 2021, h.7), tidak memiliki kebersihan yang baik atau dapat tertular oleh anjing liar.



Gambar 2.14 Kutu Pada Anjing

Sumber : <https://www.google.com/url?...>

Hal ini dikarenakan anjing liar sangat rentan terkena berbagai penyakit. Sehingga dapat menjadi sumber penyakit, bagi hewan maupun manusia (Diakou et al., 2019, h.2). Gejala yang ditimbulkan dari kutu, umumnya dapat dideteksi pada beberapa hal. Seperti adanya tindakan menggaruk, iritasi pada kulit yang disebabkan oleh garukan, sehingga hal ini dapat menyebabkan rambut rontok, peradangan, infeksi sekunder, serta pigmentasi dalam beberapa kasus (Ulya Ahada et al., 2020, h.119).

Pengobatan pada penyakit ini, dapat dengan melakukan mandi dengan sampo khusus anti ektoparasit. Hal lain juga dapat dilakukan, dengan memberikan terapi injeksi atau pemberian obat yang mengandung *Ivermectin* atau *Selamectin* (Ulya Ahada et al., 2020, h.119). Berdasarkan penelitian Malinovská & Fekeová pada tahun 2023, pengobatan yang sering digunakan adalah Bravecto (dengan kandungan zat aktif *Fluralaner*), dan NexGard (dengan zat aktif *afoxolaner*) (h.35).

Pencegahan penyakit kutu dapat dilakukan dengan menggunakan kalung anjing anti parasit dengan kandungan zat aktif *Imidacloprid* dan *Flumethrin* (Malinovská & Fekeová, 2023, h.35). Menjaga kebersihan

lingkungan sekitar anjing juga dapat dilakukan, dengan penggunaan alat penangkap kutu secara otomatis (Traore et al., 2023, h.45). Pengetahuan mengenai penyakit kulit kutu perlu untuk diketahui oleh pemilik, dikarenakan kutu merupakan salah satu penyakit kulit yang umum terjadi di binatang peliharaan. Sehingga dengan adanya informasi mengenai penyakit kutu, penanganan serta pencegahan dapat membantu pemilik binatang peliharaan untuk segera menanganinya.

2. *Hot Spot*

Survei Malinovská & Fekeová pada tahun 2023 menunjukkan salah satu penyakit yang umum terjadi disebabkan oleh bakteri adalah *hot spot*. Berdasarkan buku "*BSAVA Manual of Canine and Feline Dermatology fourth edition*" yang dituliskan oleh Jackson & Marsella (2021), *hot spot* merupakan keadaan luka pada kulit yang akut diakibatkan oleh diri sendiri karena kegiatan menjilat yang berlebihan.



Gambar 2.15 *Hot Spot* Pada Anjing

Sumber : <https://media.istockphoto.com...>

Luka ini sangat berhubungan dengan rasa gatal sehingga menimbulkan sensasi ingin menggaruk atau menjilat. Penyebab yang sangat umum dari *hot spot* dapat dikarenakan adanya alergi gigitan pada kutu, atau iritasi, sehingga dapat memicu pola reaksi ini. Penyakit ini dapat membuat pertumbuhan bakteri berlebih, sehingga menyebabkan permukaan kulit terkelupas dengan cepat. Permukaan kulit yang luka harus segera dibersihkan atau dikeringkan, agar tidak memicu penyebaran bakteri pada bagian tubuh lainnya (Jackson & Marsella, 2021).

Berdasarkan penelitian Malinovská & Fekeová pada tahun 2023, pengobatan infeksi bakteri paling sering menggunakan antibiotik yang mengandung *Amoxicillin* dan *Clavulanic Acid* (h.36). Pengobatan *hot spot* yang dijelaskan dalam buku "*BSAVA Manual of Canine and Feline Dermatology fourth edition*" oleh Jackson & Marsella (2021), dapat dengan melakukan terapi anti bakteri. Terapi anti bakteri dilakukan dengan menggunakan produk anti bakteri yang mengandung bahan aktif *Fusidic Acid* atau dikenal dengan sebutan *Antibiotic Narrow Spectrum Anti-Staphylococcal* (h.169). Terapi anti bakteri juga dapat meningkatkan hasilnya dengan perawatan tambah. Seperti membersihkan kotoran, meningkatkan kualitas bulu dan menghilangkan bau dengan memandikan anjing (h.170).

Penjelasan mengenai penyakit infeksi bakteri seperti *hot spot* serta penanganannya yang tepat, penting untuk diketahui oleh pemilik binatang peliharaan. Dikarenakan, penyakit ini cukup sering terjadi pada binatang peliharaan dan dapat berdampak pada penyebaran bakteri apabila tidak segera diatasi. Dengan adanya informasi mengenai pengetahuan serta penanganan infeksi bakteri *hot spot* dapat memudahkan pemelihara dalam mengenali penyakit dan mengobati sebelum terjadi penyebaran bakteri.

3. Jamur

Secara umum, penyakit infeksi jamur sering diakibatkan oleh jamur spesies *Malassezia*. Infeksi jamur sering didapatkan karena adanya alergi makanan. Alergi makanan pada anjing paling umum dikarenakan oleh daging ayam (Malinovská & Fekeová, 2023, h.36-37).



Gambar 2.16 Jamur Pada Anjing
Sumber : <https://helloworld.com/sehat...>

Dalam buku "*BSAVA Manual of Canine and Feline Dermatology fourth edition*" oleh Jackson & Marsella (2021), menjelaskan gejala infeksi jamur *Malassezia* paling umum ditandai dengan rasa gatal (*Pruritus*). Gejala terlihat ruam kemerahan dan terlihat berminyak, bersisik, berkerak, dan bau. Infeksi jamur sering terjadi pada bagian telinga, bibir, moncong, leher bagian depan tubuh, dll (h.198).

Dalam mengatasi infeksi jamur ini dapat dilakukan dengan cara pengobatan luar (topikal) dan dalam (sistemik). Pengobatan luar dapat dilakukan dengan menggunakan sampo yang mengandung *Miconazole* atau *Chlorhexidine*, dengan durasi mandi selama 5-10 menit. Penggunaan sampo ini sebaiknya dilakukan secara rutin dua kali seminggu selama tiga minggu. Sedangkan pengobatan dalam dapat menggunakan *Ketoconazole* sebanyak 5-10 mg/kg setiap 24 jam selama tiga minggu, atau *Itraconazole* sebanyak 5 mg/kg setiap 24 jam selama dua hari berturut-turut setiap minggu dan berlangsung selama tiga minggu. Untuk menjaga agar tidak terjadinya infeksi jamur, dapat dengan melakukan perawatan berlanjut seperti rutin memandikan (h.200).

Pengetahuan mengenai penyakit infeksi jamur penting untuk diberikan dalam konten perancangan pertolongan pertama dermatologi umum pada binatang peliharaan. Dikarenakan penyakit ini termasuk umum dan memungkinkan menyerang pada anjing. Dengan adanya penjelasan mengenai penyakit jamur serta pengobatannya, pemilik dapat mengenali

gejala dan dapat menangani sebelum kondisinya memburuk. Selain itu, pemilik juga dapat mengetahui cara perawatan untuk mencegah terjadinya infeksi jamur.

Dari penjelasan mengenai penyakit kulit yang sering dialami oleh anjing, dapat sangat berguna untuk konten informasi dalam perancangan. Pengetahuan mengenai beberapa penyakit kulit yang dapat terjadi pada anjing penting untuk diketahui oleh pemelihara, sehingga dapat segera mengenalinya dan mengatasi. Dengan demikian, pemelihara anjing dapat teredukasi, serta menghindari kemungkinan penyakit tersebut bertambah parah atau menular.

2.3.2 Penyakit Dermatologi Umum Pada Kucing

Kucing menjadi salah satu binatang peliharaan yang kerap terkena penyakit kulit. Penelitian yang dilakukan oleh Alautaish et al. (2024) menunjukkan terdapat beberapa penyakit kulit yang sering terjadi pada kucing. Di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Ringworm

Salah satu jenis penyakit yang paling sering terjadi disebabkan oleh adanya infeksi jamur adalah *ringworm* (Alautaish et al., 2024, h.581). *Ringworm* disebabkan oleh jamur bernama *Microsporum Canis* (Nabwiyah, 2019, h.1). Jamur ini bersifat mampu mempertahankan keratin sebagai sumber protein, dan menetap pada permukaan kulit ataupun bagian lain yang mengandung keratin, seperti bulu, rambut dan tanduk. Penyakit *ringworm* sering kali dijumpai oleh binatang yang dipelihara secara bersama-sama (Nabwiyah, 2019, h.12).



Gambar 2.17 *Ringworm* Pada Kucing

Sumber : <https://hellosehat.com/sehat...>

Binatang yang terkena penyakit *ringworm*, akan menimbulkan beberapa gejala, seperti adanya bentuk seperti cincin melingkar, hingga kebotakan pada bagian yang terinfeksi. Gejala klinis lain juga dapat terjadi, seperti timbul bercak merah, bernanah, bulu yang rontok terutama pada bagian muka, leher dan punggung. Penyakit ini bersifat menular pada hewan lain atau manusia. Penularan penyakit kulit *ringworm* dapat terjadi dengan adanya sentuhan atau penggunaan alat secara bersamaan dengan binatang peliharaan lainnya (Nabwiyah, 2019, h.14).



Gambar 2.18 Penularan *Ringworm* Pada Manusia

Sumber : <https://img-cdn.medkomtek.com...>

Berdasarkan pernyataan Larone (1993) dalam Nabwiyah (2019), penyakit *ringworm* perlu diberikan pengobatan agar tidak menyebar pada bagian kulit yang tidak terinfeksi. Pengobatan untuk penyakit *ringworm* terdapat dua cara yaitu melalui pemberian obat secara oles dan pemberian obat melalui mulut (dikonsumsi). Pemberian obat oles dapat

menggunakan salep, obat gosok, dan penggunaan sampo. Sedangkan, pemberian obat melalui mulut dapat menggunakan obat yang mengandung lemak, *Sodium Sulfat*, ataupun Asam Salisilat. Pengobatan untuk perubahan kulit yang akut dapat menggunakan obat dengan kandungan Asam Boraks sebesar 2-5% dan Kalium Permanganat. Lalu, untuk pengobatan kulit menebal dan keropeng dapat menggunakan *Antifungi* yang mengandung *Carbowax* (h.15).

Untuk mencegah agar penyakit *ringworm* tidak terjadi kembali, dapat dilakukan beberapa upaya seperti menjaga kesehatan tubuh serta kebersihan kulit hewan. Penderita *ringworm* harus dipisahkan dengan hewan yang sehat dan manusia, untuk menghindari penularan. Selain itu, dapat dilakukannya vaksin kepada kucing sehat untuk mencegah terjadinya penyakit *ringworm*.

Jenis vaksin yang dapat diberikan adalah *Biocan M*. Vaksin ini dapat diberikan kepada kucing yang sudah berusia dua belas minggu, dan dilakukan sebanyak tiga kali pengulangan. Masa pemberian vaksin kedua adalah empat belas hingga dua puluh empat hari dari vaksin pertama, lalu vaksin ketiga delapan belas hingga dua puluh empat hari setelah vaksin kedua, dan selanjutnya dapat dilakukan setiap setahun sekali (h.16-17).

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan, penting untuk mengetahui penyakit *ringworm* bagi pemilik binatang peliharaan kucing. Dikarenakan penyakit ini cukup sering terjadi pada kucing, terlebih dapat menular baik pada sesama hewan maupun manusia. Dengan adanya konten mengenai *ringworm* pada perancangan, pemilik peliharaan kucing dapat teredukasi, sehingga dapat melakukan pengobatan dan pencegahan untuk mengatasinya.

2. Abses

Penelitian yang dilakukan oleh Alautaish et al. (2024), menunjukkan bahwa penyakit kulit yang paling sering terjadi diakibatkan oleh infeksi bakteri adalah abses (h.581). *People's Dispensary for Sick Animals* (2018) dalam Salsabila et al. (2023) menjelaskan penyakit abses secara umum, disebabkan oleh bakteri peradangan dan bernanah, seperti *Staphylococcus* (h.142). Penyebab lain juga dapat dikarenakan adanya luka pada kucing, yang tidak segera disembuhkan, sehingga bakteri masuk dan menyebabkan abses. Penyakit abses biasanya terjadi di mata, gusi, hati, kelenjar susu, ekor, dan punggung (Tusima, 2020, h.10).



Gambar 2.19 Abses Pada Kucing

Sumber : <https://lipsus.kompas.com...>

Gejala yang muncul umumnya ditandai dengan adanya bengkak dan kemerahan (Salsabila et al., 2023, h.142). Tanda lain juga dapat timbul, seperti adanya benjolan berisi nanah dan darah, demam, nafsu makan yang menurun, dan sifat kucing yang lebih galak daripada biasanya (Tusima, 2020, h.10). Dalam buku "*Skin diseases of the dog and cat*" yang ditulis oleh Heinrich et al. (2019), pengobatan pada penyakit ini dapat dilakukan pencukuran bulu di bagian yang terinfeksi, agar dapat diberikan perawatan. Dapat diberikan salep antibiotik yang mengandung *Mupirocin*, untuk perbaikan kulit. Selain itu, hewan dapat dimandikan setiap hari atau selang-seling, dengan menggunakan sampo anti bakteri yang mengandung *Benzoyl Peroxide* dan *Chlorhexidine*.

Penjelasan mengenai penyakit kulit infeksi bakteri seperti abses butuh diketahui oleh pemilik binatang peliharaan kucing. Karena, infeksi bakteri ini dapat terjadi kapan saja, pada saat kucing terkena luka. Dengan adanya informasi ini, pemelihara dapat mengetahui gejala dan dapat segera memberikan penanganan sebelum kondisinya memburuk.

3. *Scabies*

Melalui penelitian yang dilakukan Alautaish et al. (2024), *scabies* merupakan salah satu penyakit yang umum terjadi pada kucing (h.581). Penyakit *scabies* merupakan penyakit yang sangat menular, yang disebabkan oleh tungau kecil bernama *Sarcoptes Scabiei*. Henggae et al (2006) menjelaskan kehidupan Tungau *Sarcoptes scabiei* yang terletak pada kulit, kemudian membuat terowongan pada lapisan terluar kulit dan melangsungkan kehidupannya (Susanto et al., 2020, h.39).



Gambar 2.20 *Scabies* Pada Kucing

Sumber : <https://hellosehat.com/sehat...>

Gejala klinis yang ditimbulkan pada penyakit *scabies* adalah adanya kemerahan, ruam, rasa gatal yang parah, rambut rontok, disertai keluarnya darah dari kulit (Alautaish et al., 2024, h.581). Setiawan (2016) dalam Susanto et al. (2020) memperkirakan bahwa gejala *scabies* timbul dalam kurun waktu tiga minggu pasca infestasi tungau *Sarcoptes Scabiei* atau sejak larva telah membuat terowongan dalam kulit (h.40). Jika kondisi tersebut tidak segera diobati, akan terjadi penebalan dan pelipatan kulit disertai dengan adanya kerak ataupun keropeng (Susanto et al., 2020, h.40). Penyakit *scabies* dapat menular kepada manusia atau

sesama hewan. Dalam buku "*Skin diseases of the dog and cat*" yang ditulis oleh Heinrich et al. (2019), penularan dapat terjadi karena adanya kontak langsung dengan bulu, kulit, atau kotoran (h.56).

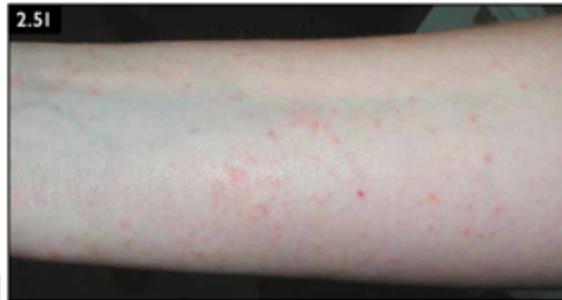


Fig. 2.51 Zoonotic lesions of scabies on the forearm of an owner.

Gambar 2.21 Penularan *Scabies* Pada Manusia
Sumber: Heinrich et al. (2019)

Dalam penelitian Susanto et al. (2020), dilakukannya terapi serta pengobatan untuk mengatasi penyakit *scabies* pada kucing. Pengobatan dilakukan dengan pembersihan luka menggunakan antiseptik *Iodine*, dilanjutkan dengan pemberian salep khusus *scabies* bernama *Scabimite* yang mengandung (*Permethrin 5%*), dan pemberian obat anti-parasit serta anti-histamin, dengan menggunakan sarung tangan agar tidak tertular. Pencegahan agar tidak dapat tertular pada manusia atau binatang lain dapat dilakukan dengan pemisahan atau karantina selama masa pengobatan. Selain itu, kebersihan pada kucing yang terinfeksi harus dijaga, termasuk kebersihan kandang dan berbagai alat seperti tempat makan, minum, sisir atau mainan (h.43).

Jenis penyakit kulit yang disebabkan oleh parasit ini, sangat perlu untuk diketahui dan dipelajari oleh pemilik kucing. Dikarenakan penyakit ini sering terjadi dan bersifat sangat menular baik pada manusia ataupun binatang. Dengan adanya informasi mengenai *scabies* dalam perancangan, pemelihara kucing dapat mengetahui penyakit jenis ini dan dapat mengobati serta melakukan pencegahan agar tidak tertular.

Penjelasan mengenai berbagai penyakit kulit yang sering dialami oleh kucing, sangat penting untuk diberikan dalam perancangan. Hal ini dapat

memberikan pemelihara kucing pengetahuan baru, sehingga mereka dapat mengenali, dan melakukan pengobatan. Selain itu, dengan adanya informasi ini, pemelihara kucing dapat mengurangi risiko penyakit bertambah parah atau menular dengan makhluk hidup lainnya.

2.3.3 Dampak Penyakit Dermatologi Umum

Penyakit kulit yang menyerang binatang peliharaan tidak hanya menjadi masalah bagi kesehatan dan penampilan, tetapi juga dapat berdampak secara signifikan bagi kualitas hidup binatang tersebut dan manusia (Malinovská & Fekeová, 2023, h.1). Pada sub bab ini akan menjelaskan mengenai berbagai dampak yang ditimbulkan oleh penyakit kulit umum pada binatang peliharaan baik kepada manusia, binatang itu sendiri maupun yang lain. Bertujuan untuk memberikan informasi yang sesuai dalam perancangan media mengenai dampak penyakit yang berisiko menular (*Zoonosis*) pada manusia atau binatang lain, dan penyakit yang dapat menyebabkan risiko kematian pada binatang itu sendiri apabila kondisi sudah memburuk.

1. Dampak Penyakit Dermatologi Umum Pada Manusia

Penyakit kulit yang diderita pada binatang peliharaan tentu memiliki dampak yang kurang baik bagi pemeliharannya. Berdasarkan pendapat Soedarto (2012) dalam (F. R. Putra et al., 2020), beberapa penyakit yang diderita oleh hewan mamalia seperti anjing dan kucing, dapat ditularkan ke manusia. Penyakit didapatkan manusia, dan berasal dari hewan, disebut sebagai penyakit *Zoonosis*. Penularan penyakit *Zoonosis*, dapat melalui kotoran atau *urine* pada binatang, dan kontak langsung dengan binatang peliharaan (h.163-164).

Dalam buku yang ditulis oleh Jackson & Marsella (2021) yang berjudul "*BSAVA Manual of Canine and Feline Dermatology fourth edition*", ditemukan beberapa penyakit yang bersifat *Zoonosis*. Seperti penyakit yang disebabkan oleh infeksi jamur *Malassezia* memungkinkan, untuk menular pada manusia yang memiliki gangguan sistem tubuh. Oleh karena itu, penting untuk menjaga kebersihan saat memegang hewan yang sedang terinfeksi jamur *Malassezia* (h.197).

Selain itu, penyakit *ringworm* juga dapat sangat menular pada manusia. Penularan ini dapat terjadi melalui kontak langsung pada hewan penderita (h.195). Jenis kutu tertentu seperti *Ctenocephalides Felis* (h.56) dan *Cheyletiella Mites* (h. 62) dapat menggigit kulit manusia hingga menyebabkan benjolan kecil. Yunita et al. (2018) menambahkan bahwa penyakit kulit *scabies* juga dapat menular pada manusia melalui kontak langsung dengan hewan yang terinfeksi atau melalui lingkungan yang tercemar dengan parasit tersebut (Siagian & Fikri, 2019, h.481). Pengetahuan mengenai berbagai penyakit kulit umum yang dapat menular pada manusia sangat penting untuk diketahui oleh semua pemilik binatang peliharaan seperti anjing dan kucing. Hal ini bertujuan untuk dapat menghindari penularan yang diakibatkan dari penyakit kulit umum yang bersifat *zoonosis*. Dengan demikian, penjelasan mengenai dampak yang mungkin terjadi pada manusia yang disebabkan oleh penyakit kulit umum binatang peliharaan, dapat menjadi konten yang bermanfaat dalam perancangan.

2. Dampak Penyakit Dermatologi Umum Pada Binatang Lain

Selain dapat menular pada manusia, penyakit kulit tertentu pada binatang peliharaan juga dapat ditularkan pada binatang lainnya. Penularan penyakit pada binatang lain cukup serupa dengan manusia, yang dapat tertular melalui kontak langsung maupun tidak langsung. Penularan secara langsung terjadi apabila binatang bersentuhan dengan binatang lain penderita penyakit kulit. Sedangkan penularan secara tidak langsung terjadi melalui penggunaan alat bersama seperti tempat tidur, tempat makan ataupun sisir (Nabwiyah, 2019, h.14).

Terdapat beberapa penyakit yang dapat menular pada binatang lainnya, salah satunya seperti infestasi parasit atau kutu (Siagian & Fikri, 2019, h.480). Penyakit lainnya seperti *ringworm* juga dapat berdampak menular pada binatang lainnya (Nabwiyah, 2019, h.14). Wilantikasari et al. (2019) menambahkan, bahwa penyakit kulit *scabies* dapat menular pada sesama hewan, hingga dapat berdampak pada kematian binatang

yang terinfeksi. Apabila penyakit *scabies* telah menginfeksi sebesar 40% bagian tubuh dan tidak segera diatasi, dapat mengakibatkan infeksi sekunder. Melalui hal ini hewan mulai merasa tidak nafsu makan dan pada akhirnya mati (h.4500-4501).

Penjelasan mengenai dampak yang dapat ditimbulkan oleh penyakit kulit antara sesama binatang perlu untuk diketahui pemilik, terutama bagi mereka yang memiliki banyak peliharaan. Dikarenakan terdapat beberapa penyakit yang memungkinkan dapat menular hingga menyebabkan kematian pada binatang peliharaan. Pemahaman ini dapat membantu pemilik dalam mencegah penyebaran penyakit kulit, serta menjaga kesehatan binatang peliharaan yang dimiliki.

2.4 Penelitian Relevan

Dengan tujuan untuk memperkuat dasar penelitian dan menunjukkan kebaruan dalam penelitian ini, sangat penting untuk menganalisis penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Pada sub bab ini, akan mengulas beberapa penelitian terdahulu yang secara signifikan berkontribusi dalam pemahaman masalah tentang penyakit dermatologi umum pada anjing dan kucing. Beberapa penelitian ini akan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan, dan temuan yang akan dihasilkan. Penjabaran dapat dilihat pada halaman berikutnya.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Implementasi <i>Chatbot</i> Diagnosa Penyakit Pada Kucing Dan Anjing Dengan Metode <i>Forward Chaining</i>	Bagas Krisna, Natalia Damastuti	Perancangan <i>chatbot</i> pada aplikasi Telegram dapat diterapkan untuk mendiagnosa penyakit pada kucing dan anjing serta penanganannya.	Pembaruan dalam menyelesaikan masalah: Penelitian ini memberikan kebaruan dalam pemberian layanan kesehatan melalui sistem digital yaitu <i>chatbot</i> dan informasi sesuai dengan pakar kedokteran hewan.

Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem dalam bentuk *chatbot* yang dapat digunakan untuk mendiagnos penyakit pada kucing dan anjing, dengan menggunakan metode *Forward Chaining*. Sistem *chatbot* ini diimplementasikan pada aplikasi sosial media bernama Telegram, dan mampu memberikan diagnosis serta penanganan penyakit. Pengguna *chatbot* hanya perlu memberitahukan gejala yang dialami oleh binatang peliharaannya. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan layanan kesehatan digital berbasis *chatbot* yang memberikan informasi tentang penyakit anjing dan kucing seperti seorang pakar.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
2.	Diagnosa dan Observasi Terapi Infestasi Ektoparasit <i>Notoedrescati</i> Penyebab Penyakit <i>Scabiosis</i> Pada Kucing Peliharaan	Aditya Yudhana, Ratih Novita Praja, Arum Pratiwi, Nuril Islamiyah	Proses yang signifikan dari hasil terapi, hal ini ditandai dengan adanya perbaikan kulit dari penyakit, nafsu makan meningkat, pertumbuhan rambut halus (tanda proses kesembuhan kulit).	Keterbaruan informasi: Memberikan sebuah fakta akan keberhasilan dari terapi <i>scabiosis</i> pada kucing peliharaan, sehingga dapat bermanfaat bagi para dokter hewan untuk menentukan diagnosa, maupun pemilik hewan peliharaan agar dapat mencegah penyakit yang berpotensi menular.

Melalui penelitian, dapat menunjukkan keberhasilan proses terapi *scabiosis* pada kucing peliharaan. Keberhasilan terapi dapat diketahui dari adanya perbaikan kondisi kulit, peningkatan nafsu makan, dan pertumbuhan rambut halus, yang merupakan tanda proses penyembuhan. Kebaruan penelitian ini terletak pada fakta mengenai efektivitas terapi *scabiosis*, yang dapat bermanfaat bagi dokter hewan dalam menentukan diagnosa, serta bagi pemilik hewan peliharaan untuk mencegah penyakit yang dapat menular.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
3.	Perancangan Ilustrasi Pada Buku “Meongpedia” Sebagai Edukasi Memelihara Kucing Domestik	Andini Rizka, Abidin M.Noor, Desiana Nur IK	Buku panduan dapat mengedukasi serta memberikan pemahaman lebih mengenai cara memelihara kucing domestik dengan baik, dan menarik minat membaca para pecinta kucing yang ingin mulai memelihara.	Bertujuan kreatif: Selain bertujuan untuk mengedukasi, buku tersebut juga memberikan kampanye, dengan menggunakan kata-kata yang bersifat persuasi, guna untuk membantu kucing liar mendapatkan kehidupan yang layak.

Penelitian tersebut menghasilkan sebuah buku yang berjudul Meongpedia yang mampu memberi panduan dan mengedukasi pembaca mengenai cara memelihara kucing domestik. Buku ini tidak hanya memberikan informasi secara praktis, tetapi juga bertujuan untuk menarik minat pembaca para pecinta kucing yang ingin mulai memelihara. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang kreatif, di mana buku ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan edukatif, tetapi juga mengandung kampanye sosial. Menggunakan bahasa yang persuasif, buku ini mengajak pembaca untuk turut serta dalam upaya memperbaiki kehidupan kucing liar, sehingga mereka dapat hidup dengan layak