

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Dalam bukunya *Media Today* 6th ed., Joseph Turow (2016) menjelaskan bahwa media merupakan sarana atau platform yang dirancang untuk menghasilkan dan menyampaikan pesan kepada massa. Informasi sendiri diartikan sebagai kumpulan fakta yang mengungkapkan sesuatu tentang dunia, sehingga dari informasi tersebut seseorang dapat menarik kesimpulan mengenai orang, tempat, benda, atau peristiwa tertentu. Dengan demikian media informasi dapat diartikan sebagai alat atau platform yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang berisi fakta dari pembuat pesan kepada penerima.

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Ralph E. Hanson dalam bukunya *Mass Communication: Living in a Media World* (2016) menjelaskan bahwa fungsi utama media massa yaitu menyediakan informasi bagi masyarakat mengenai berbagai peristiwa, membantu memahami dan menafsirkan sebuah berita, menyebarluaskan nilai serta budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam fungsi tersebut, media massa menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. Media massa sendiri memiliki 4 fungsi utama, yaitu fungsi edukasi, informasi, hiburan, dan pengaruh (Sugiyono, 2020, h.2-3).

2.1.1.1 Edukasi

Media berfungsi sebagai agen atau media yang memerikan pendidikan kepada masyarakat. Peran penting media informasi dalam pendidikan yaitu menyampaikan pengetahuan dan nilai-nilai kepada masyarakat. Karena peran mereka sebagai pendidik masyarakat, keberadaan media massa menjadi manfaat (Fitriani, 2021).

2.1.1.2 Informasi

Media berfungsi sebagai penyampai informasi kepada masyarakat luas atau komunikatornya seperti media elektronik yang menyampaikan informasi melalui acara berita atau informasi lain yang dikemas dalam acara ringan. Sehingga media tersebut berfungsi untuk meningkatkan pemahaman ilmu pengetahuan.

2.1.1.3 Hiburan

Masyarakat mendapatkan hiburan sebagian melalui media khususnya media informasi. Media massa seperti televisi, radio, dan platform digital yang tidak hanya menyampaikan informasi dan pelajaran, tetapi juga menyediakan berbagai jenis konten hiburan untuk mengisi waktu luang orang dan melepaskan stres (Jaya, 2022).

2.1.1.4 Pengaruh

Media berfungsi untuk mempengaruhi masyarakat luas melalui acara atau berita yang mereka siarkan. Akibatnya, masyarakat diharapkan dapat terpengaruh oleh berita yang mereka siarkan. Dengan demikian, media tidak hanya sebagai sumber informasi tetapi juga mampu membentuk persepsi, sikap, atau keputusan masyarakat.

2.1.2 Jenis-jenis Media Informasi

Menurut Joseph Turow dalam bukunya *Media Today* 6th Ed., media informasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis utama yaitu media cetak, seperti buku, koran, dan majalah. Media cetak tersebut menyampaikan informasi dalam bentuk teks dan gambar. Kemudian terdapat juga media elektronik seperti televisi dan radio. Media elektronik menyampaikan informasi melalui suara dan gambar bergerak. Jenis media yang sering digunakan dan mudah diakses yaitu media digital yang mencakup internet, film, dan video *game*. Setiap jenis media ini memiliki cara yang berbeda untuk menyampaikan peran penting dalam menentukan bagaimana masyarakat mengakses dan memahami hiburan, edukasi, atau berita.

2.1.2.1 Internet

Media informasi berbasis internet mencakup berbagai platform digital seperti *website*, media sosial, dan aplikasi. Platform-platform ini memungkinkan distribusi informasi secara cepat, interaktif, dan memungkinkan orang di seluruh dunia mengakses berbagai konten sesuai kebutuhan mereka. Media berbasis internet juga memungkinkan interaksi dua arah antara audiens dan penyedia informasi, yang meningkatkan komunikasi dan pembelajaran. Internet telah berubah menjadi pusat media massa, dengan berbagai layanan seperti situs web, situs media sosial, dan *email* memungkinkan penyebaran informasi yang luas dan efektif (Rozan, 2022).

1) Media Sosial

Media sosial adalah salah satu jenis media informasi dalam kategori internet yang memungkinkan interaksi langsung antara pengguna. Platform seperti Instagram, Facebook, dan Twitter tidak hanya digunakan untuk komunikasi pribadi, tetapi juga digunakan untuk menyebarkan berita, opini, dan informasi edukatif dengan cepat, memainkan peran penting dalam membentuk opini publik.

2) Website

Website adalah media informasi yang tersebar di seluruh dunia yang digunakan untuk berbagi informasi dan sekarang melakukan banyak hal, seperti sosialisasi dan transaksi. *Website* terdiri dari beberapa bagian seperti HTML, PHP, dan CSS yang digunakan untuk menampilkan konten secara dinamis dan menarik. *Website* juga dapat diakses kapan saja dan dimana saja, menjadikan distribusi informasi lebih mudah bagi masyarakat (Suriani, Darmanto, & Kartono, 2016).

3) Aplikasi

Program perangkat lunak yang disebut media informasi aplikasi, atau juga disebut “aplikasi”, adalah program perangkat lunak yang dimaksudkan untuk melakukan tugas tertentu secara langsung kepada pengguna. Meskipun sangat disukai di perangkat *mobile*, aplikasi ini juga dapat diunduh ke PC, web, atau perangkat televisi. Berbeda dengan media sebelumnya, aplikasi ini adalah media baru yang menggabungkan komunikasi dan informasi (Remoaldo, 2022).

2.1.2.2 Buku

Buku merupakan media cetak yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan sumber informasi, sangat penting untuk menyebarkan budaya dan ilmu pengetahuan. Media pembelajaran mencakup alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi seperti buku. Buku tidak hanya berfungsi sebagai alat yang membantu pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai media yang mendorong minat peserta didik dalam membaca dan meningkatkan pemahaman mereka (Kristanto, 2016).

1) Buku edukasi

Buku edukasi adalah publikasi tertulis yang dibuat khusus untuk mendukung pengajaran dan proses pembelajaran dan menyajikan konten secara sistematis dan efektif untuk memfasilitasi transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik. Buku edukasi menjadi sumber utama dalam proses pendidikan karena menyampaikan materi dengan cara yang sistematis (Relisa, 2016).

2.1.2.3 Koran

Media cetak koran atau surat kabar adalah media yang diterbitkan secara berkala, biasanya harian atau mingguan, dan berisi berbagai informasi seperti berita, artikel, dan opini yang ditujukan

kepada umum. Koran sangat penting untuk menyebarkan informasi, membentuk opini publik, dan memberi pembaca referensi. Surat kabar masih dianggap sebagai sumber informasi yang dapat diandalkan meskipun kemajuan teknologi digital telah mengubah cara media dipandang (Permana & Abdullah, 2020)

2.1.2.4 Majalah

Majalah adalah jenis media informasi cetak yang diterbitkan secara periodik dan berisi berbagai gambar, artikel, dan esai yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan pembaca tertentu. Dibandingkan dengan surat kabar, majalah memiliki fitur seperti desain visual yang menarik, pembagian audiens yang jelas, dan penyajian konten yang mendalam. Majalah juga memainkan peran penting dalam membentuk pendapat publik dan menyediakan sarana untuk diskusi mendalam tentang masalah tertentu (Rafli, 2022).

2.1.2.5 Film

Film adalah komponen penting dari industri media yang mengalami pergeseran di era digital. Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang menyampaikan nilai-nilai dan budaya masyarakat. Produksi, distribusi, dan eksibisi film telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, yang memungkinkan penyebaran film yang lebih luas melalui berbagai media digital. Ini menunjukkan betapa pentingnya untuk memiliki literasi media agar memahami konten film lebih luas.

2.1.2.6 Televisi

Konvergensi digital dan industri media khususnya televisi telah mengalami transformasi yang signifikan. Televisi tidak hanya menyediakan hiburan dan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai platform yang menunjukkan perubahan sosial dan budaya di masyarakat. Proses produksi, distribusi, dan konsumsi konten televisi telah diubah

oleh kemajuan teknologi. Sekarang audiens dapat mengakses program melalui berbagai perangkat dan platform digital.

Media Informasi merupakan sarana yang penting untuk menyampaikan pesan faktual kepada masyarakat melalui berbagai platform seperti media cetak, elektronik, dan digital. Media memiliki empat fungsi utama yaitu edukasi, informasi, hiburan, dan pengaruh yang menjadikannya instrument krusial dalam membentuk pengetahuan, nilai, dan opini publik. Jenis media informasi meliputi internet, buku, koran, majalah, film, dan televisi, masing-masing dengan cara penyampaian dan dampak yang berbeda. Perkembangan teknologi memperluas jangkauan dan interaktivitas media, menjadikannya lebih fokus dalam sosial, budaya, dan pendidikan.

2.2 Media Edukasi

Dalam bukunya *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education*, Michael Simonson (2015) mendefinisikan media edukasi sebagai bentuk komunikasi yang menyampaikan informasi untuk tujuan pembelajaran. Media pendidikan, yang mencakup berbagai bentuk seperti teks, audio, video, dan multimedia interaktif, dimaksudkan untuk membantu pendidik dan audiens berinteraksi satu sama lain, terutama dalam pendidikan jarak jauh. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan menyediakan berbagai cara untuk menyampaikan informasi dan mendukung berbagai gaya belajar audiens.

2.2.1 Jenis Media Edukasi

Michael Simonson (2015) menjabarkan beberapa jenis media edukasi yang terbagi menjadi lima yaitu media cetak, media audio, media video, media berbasis komputer, dan media berbasis internet.

2.2.1.1 Media Cetak

Buku, modul pembelajaran, dan bahan ajar tertulis lainnya adalah jenis media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk teks. Ini mudah diakses dan tidak memerlukan teknologi

tambahan, dan karena sifatnya yang dapat dipelajari secara mandiri, sering digunakan sebagai referensi utama dalam pembelajaran.

2.2.1.2 Media Audio

Media audio termasuk *podcast*, siaran radio, dan rekaman suara pendidikan yang memungkinkan siswa menerima informasi dalam format auditori. Jenis media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui pendengaran dan memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan pembelajaran mereka dengan mendengarkan materi saat mereka melakukan aktivitas lain.

2.2.1.3 Media Video

Rekaman pembelajaran, siaran televisi pendidikan, dan video streaming yang menggabungkan elemen visual dan auditori termasuk dalam kategori ini. Video membantu meningkatkan keterlibatan siswa melalui demonstrasi dan ilustrasi interaktif dan memperjelas konsep yang sulit dipahami hanya melalui teks atau audio saja.

2.2.1.4 Media Berbasis Komputer

Media ini termasuk simulasi, perangkat lunak edukatif, dan aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui latihan langsung dan eksplorasi. Teknologi komputer membuat pembelajaran lebih dinamis dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu melalui umpan balik otomatis dan sistem adaptif.

2.2.1.5 Media Berbasis Internet

Learning Management System (LMS), kursus daring, forum diskusi, dan sumber daya digital yang mendukung pembelajaran kolaboratif adalah contoh media berbasis internet. Media ini memungkinkan akses fleksibel ke berbagai materi pendidikan dari mana saja, dan memperluas peluang interaksi antara pendidik dan siswa melalui komunikasi daring.

Media edukasi, menurut Michael Simonson (2015), adalah sarana komunikasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan jarak jauh. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti media cetak, audio, video, berbasis komputer, dan internet, yang masing-masing mendukung gaya belajar yang berbeda dan memperkaya pengalaman belajar. Penggunaan media yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memungkinkan interaksi yang lebih efektif antara pendidik dan peserta didik. Dengan kemajuan teknologi, media edukasi menjadi semakin fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran modern

2.3 Mobile Website

Website menurut buku *Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice* (2020) oleh Julia Griffey, merupakan salah satu bentuk media digital interaktif yang memungkinkan pengguna mengakses dan berinteraksi dengan berbagai konten melalui jaringan internet. *Website* dirancang dengan mengombinasikan elemen visual, pemilihan tipografi, skema warna, serta prinsip desain pengalaman pengguna (*User Experience*) untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan fungsional.

Salah satu bentuk *website* yaitu *mobile website* yang diakses melalui *handphone* dengan ukuran layar yang lebih kecil dibandingkan dengan *desktop*. Griffey (2020) menjelaskan bahwa *mobile website* merupakan salah satu bentuk situs web yang dirancang khusus agar dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler seperti *handphone*. Desainnya disesuaikan dengan perangkat tersebut, termasuk ukuran layar serta navigasi berbasis sentuhan. Tujuan utama dari desain *mobile website* adalah memastikan pengalaman pengguna yang optimal dengan menampilkan konten yang mudah dibaca, diakses, dan berinteraksi. Griffey menyoroti bahwa *website* sendiri tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media komunikasi, transaksi, dan hiburan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

2.3.1 User Interface Design

Menurut buku *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design* oleh Jenifer Tidwell (2019), desain antar muka pengguna (*User Interface Design*) adalah proses menciptakan elemen visual dan interaktif yang mendukung pengalaman pengguna. Tidwell menekankan pentingnya pola desain (*pattern*) dalam membangun *User Interface* (UI) yang konsisten, mudah digunakan, serta berfokus pada kebutuhan pengguna. Pola desain UI dikategorikan dalam berbagai aspek utama, termasuk navigasi, *grid*, tata letak (*layout*), kontrol interaktif, dan pengalaman pengguna berbasis data.

2.3.2 User Experience Design

Menurut Tom Greever (2020), dalam bukunya *Articulating Design Decisions*, merancang pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal untuk *website* edukasi di platform *mobile* memerlukan perhatian khusus pada keterbacaan, dengan memastikan ukuran teks yang cukup besar dan pemilihan warna kontras yang memudahkan aksesibilitas informasi (Greever, 2020, h.158). Navigasi harus merancang sesederhana mungkin, menggunakan ikon serta label yang jelas agar pengguna dapat menjelajah berbagai halaman dengan mudah (Greever, 2020, h.136).

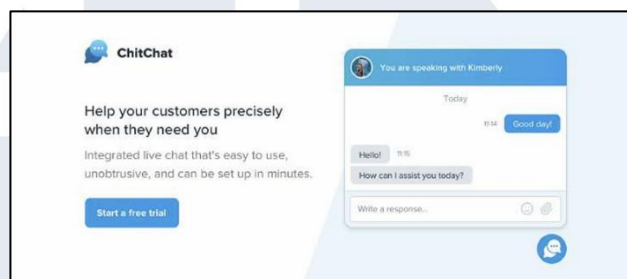
Konten utama perlu memprioritaskan guna menyajikan informasi esensial secara ringkas, sehingga pengguna tidak merasa terbebani. Selain itu, elemen interaktif harus dirancang agar mudah diakses, dengan ukuran yang sesuai untuk penggunaan layar sentuh (Greever, 2020, h.33). Melakukan uji coba desain dengan pengguna langsung menjadi langkah penting dalam memperoleh masukan yang berharga.

2.3.3 Elemen Desain Website

Elemen desain utama yang digunakan dalam merancang sebuah *website* berfokus sebagai alat pendukung pada keterbacaan, hierarki visual, dan keseimbangan estetika untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Elemen-elemen utama yang ditekankan meliputi *color*, *typography*, *grid*, *layout* dan *spacing* (Wathan & Schoger, 2018).

2.3.3.1 Color

Warna dalam desain *website* direkomendasikan menggunakan pendekatan berbasis palet warna yang terbatas, di mana warna utama digunakan untuk elemen inti, warna sekunder untuk aksen, dan warna netral untuk latar belakang serta teks (Schoger, 2018, h.148). Prinsip kontras juga ditekankan, memastikan bahwa teks memiliki cukup perbedaan warna dari latar belakangnya agar mudah dibaca.

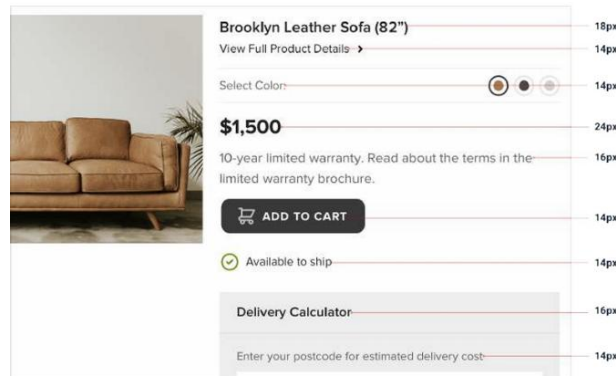


Gambar 2.1 Kontras Warna dalam Website
Sumber: Schoger (2018)

Selain itu, variasi tingkat kecerahan (*shades and tints*) dapat membantu memberikan kedalaman visual serta membedakan status elemen UI, seperti tombol yang aktif atau dinonaktifkan. Warna dapat disesuaikan dengan sedikit modifikasi pada tingkat kejenuhan dan kecerahannya agar tampilan lebih seimbang dan profesional (Schoger, 2018, h.164). Dalam pendekatan ini, warna berfungsi sebagai pendukung navigasi serta pengalaman pengguna.

2.3.3.2 Typography

Tipografi dalam desain *website* harus berfokus pada pemilihan *font* yang tepat. Hal tersebut menjadi kunci utama, dengan rekomendasi menggunakan jenis huruf yang sederhana dan mudah dibaca pada teks panjang terutama dalam *website* berbasis edukasi. Selain itu, kontras antara teks dan latar belakang harus cukup jelas agar meningkatkan kenyamanan membaca.



Gambar 2.2 *Font Spacing & Sizing*
Sumber: Schoger (2018)

Selain aspek fungsional, konsistensi juga sangat penting dalam penggunaan tipografi agar tampilan tetap rapi dan professional. Wathan dan Schoger (2018) menyarankan untuk tidak menggunakan terlalu banyak jenis *font* dalam satu desain, karena dapat mengganggu keseimbangan visual. Spasi antar huruf dan baris harus diperhatikan untuk memastikan teks tetap nyaman dibaca di ukuran layar *handphone*. Pemanfaatan skala tipografi yang proporsional juga dianjurkan untuk menciptakan alur baca yang lebih terarah.

2.3.3.3 *Illustration*

Ilustrasi dalam desain *mobile website* memainkan peran krusial dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna, terutama dalam konteks media edukasi. Menurut Sherbiny (2020), ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual yang efektif dalam antarmuka pengguna (UI) *website* maupun aplikasi. Penggunaan ilustrasi yang tepat dapat membantu menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami, mendukung proses pembelajaran, dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Sherbiny, 2020, h.7).

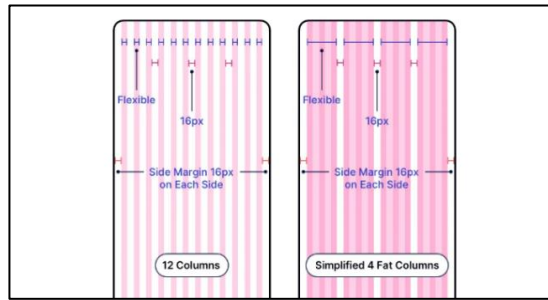


Gambar 2.3 Ilustrasi Hewan Edukasi
Sumber: <https://pin.it/3KWI1kna8>

Dalam konteks media edukasi, penting untuk menggunakan ilustrasi yang akurat dan representatif dari objek atau konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan temuan Chuensombut (2020), yang menekankan bahwa desain visual yang jelas dan informatif dapat memotivasi pembelajar untuk memahami dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan ilustrasi yang sesuai dan berkualitas tinggi dalam desain *mobile website* dapat meningkatkan efektivitas media edukasi dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2.3.3.4 *Grid*

Dalam buku *Refactoring UI* (2018), Wathan dan Schoger menekankan bahwa *grid* dalam desain UI berfungsi sebagai struktur fundamental untuk menciptakan tata letak yang konsisten, seimbang, dan mudah dinavigasi. *Grid* mengatur hierarki visual, menyelaraskan elemen, serta meningkatkan keterbacaan dan estetika. Dengan sistem *grid* yang proporsional dan fleksibel, desain dapat lebih terorganisir, responsif, dan optimal menyampaikan informasi kepada pengguna.

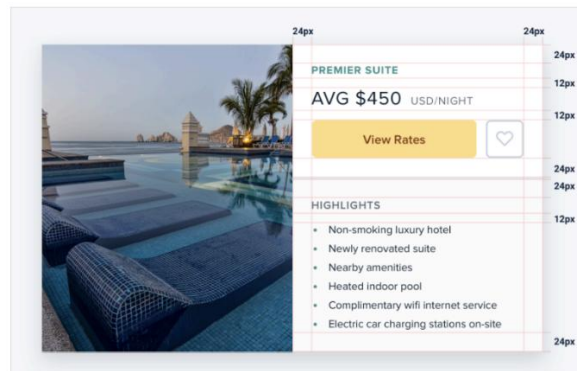


Gambar 2.4 *Mobile Website Grid*
Sumber: Nitish Khagwal (Medium)

Penggunaan sistem *12-column grid* adalah cara yang efektif untuk menyederhanakan keputusan *layout* (Schoger, 2018, h.84). Namun untuk perangkat *mobile* dengan layar yang kecil akan terlalu rumit secara skala sehingga dapat digabungkan kolom tersebut dalam kelompok 3 untuk membuat 4 kolom tebal dengan menjaga tata letak tetap ramping dan praktis untuk membuat keputusan penyelarasan yang cepat (Khagwal, 2020).

2.3.3.5 *Layout & Spacing*

Wathan dan Schoger (2018) menekankan bahwa tata letak (*layout*) yang baik harus memanfaatkan *grid* dengan proporsi yang konsisten dan fleksibel, seperti sistem *8pt grid* untuk menyusun elemen secara teratur. Tata letak yang efektif memprioritaskan keseimbangan visual dan hierarki informasi, dengan penggunaan *container width* yang optimal agar konten tetap mudah dibaca di ukuran layar *smartphone*. Desain yang baik juga menghindari penyelarasan yang tidak konsisten dan memastikan setiap elemen memiliki ruang yang cukup untuk menciptakan struktur yang jelas dan mudah diakses.



Gambar 2.5 *Layout & Spacing Interface*
Sumber: Schoger (2018)

Dalam aspek *spacing*, Wathan dan Schoger (2018) menekankan pentingnya penggunaan jarak yang teratur, seperti spasi kelipatan 4 atau 8 px, untuk menjaga keteraturan desain. *Whitespace* yang cukup digunakan untuk memisahkan kelompok informasi dan meningkatkan fokus pengguna pada elemen penting. Penerapan *padding* dan *margin* yang seragam memastikan bahwa setiap bagian antarmuka tidak terlihat terlalu padat dan kosong, menciptakan keseimbangan yang meningkatkan estetika dan kenyamanan pengalaman pengguna.

2.3.4 Prinsip Desain Website

Robin Landa (2019) menjelaskan bahwa desain visual memiliki peran penting dalam proses pengembangan *website*. Desain ini mencakup pemilihan gambar, tipografi, kontras, dan lain-lain untuk menciptakan tampilan yang menarik dan selaras dengan identitas merek. Selain itu, aspek visual juga harus disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan harapan pengguna, sehingga meningkatkan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan *website*.

2.3.4.1 Legibility

Keterbacaan mengacu pada sejauh mana teks dapat dikenali dengan mudah oleh pembaca. Faktor-faktor seperti jenis huruf, ukuran teks, serta warna latar belakang harus diperhatikan agar pengguna dapat membaca informasi tanpa kesulitan.

2.3.4.2 Readability

Kemudahan membaca berkaitan dengan bagaimana teks disusun agar lebih nyaman bagi pengguna. Struktur kalimat yang jelas, paragraf yang tidak terlalu panjang tetapi fokus pada poin yang ingin disampaikan, serta penggunaan judul dan subjudul membantu pengguna memahami isi *website* dengan lebih cepat dan efisien (Belov, 2024).

2.3.4.3 Voice and Branding

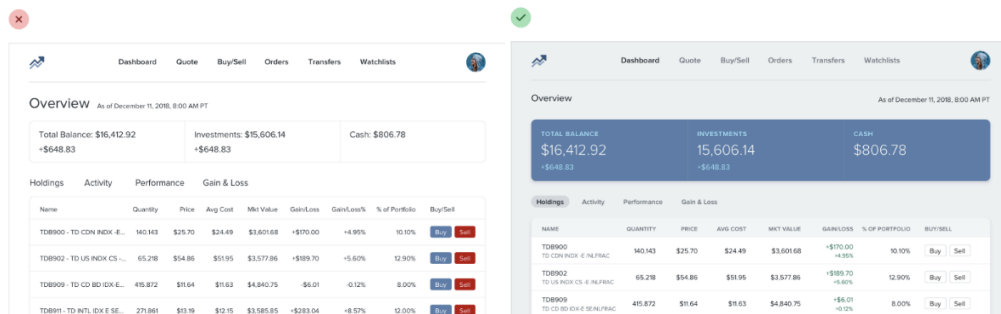
Desain visual juga mencerminkan identitas suatu merek dan menyampaikan pesan tertentu kepada audiens. Konsistensi dalam pemilihan warna, jenis huruf, serta elemen grafis membantu membangun citra merek yang kuat dan selaras dengan topik serta meningkatkan daya ingat pengguna terhadap merek tersebut (Rowell, 2025).

2.3.4.4 Contrast

Kontras digunakan dalam desain untuk menciptakan perbedaan yang jelas antara elemen-elemen tertentu, sehingga membantu dalam menyoroti informasi penting. Dalam *website*, penggunaan kontras yang baik meningkatkan keterbacaan teks, menonjolkan elemen interaktif, serta memandu perhatian pengguna ke bagian-bagian penting (Hernandez, 2024).

2.3.4.5 Hierarchy

Hierarki visual dalam *User Interface* harus mengarahkan perhatian pengguna secara berurutan disesuaikan dengan prioritas konten. Prinsip ini dicapai melalui perbedaan ukuran, kontras, dan penempatan elemen untuk menunjukkan tingkat kepentingan informasi. Elemen utama harus lebih menonjol, sementara elemen pendukung diberi bobot visual yang lebih rendah agar tidak mengganggu fokus pengguna.



Gambar 2.6 *Hierarchy User Interface*
Sumber: Schoger (2018)

Selain itu, hierarki diperkuat dengan penggunaan *whitespace*, warna, dan tipografi yang strategis. Spasi yang cukup membantu membedakan kelompok informasi, sementara warna dan ketebalan teks dapat digunakan untuk memperjelas prioritas konten. Dengan menerapkan hierarki yang jelas, desain tidak hanya menjadi lebih estetik tetapi juga meningkatkan keterbacaan dan navigasi, memastikan pengalaman pengguna yang lebih efisien dan terarah.

2.3.5 Proses Pengembangan Website

Seiring perkembangan teknologi *website*, interaktivitas dalam *website* semakin berkembang dengan hadirnya elemen animasi, multimedia, serta fitur dinamis berbasis data yang meningkatkan keterlibatan pengguna. Oleh karena itu, dalam proses desain dan pengembangan *website*, penting untuk mempertimbangkan aspek aksesibilitas, responsivitas, dan kemudahan penggunaan agar dapat memberikan pengalaman terbaik bagi berbagai kalangan pengguna. Terdapat sepuluh langkah utama dalam proses pengembangan *website* yaitu *project plan*, *design brief*, *site structure*, *content outline*, *conceptual design*, *visual design*, *experience design*, *prototype*, *technology*, dan *implementation* (Landa, 2019, h. 336).

1. *Project plan*

Tahap awal ini berfokus pada penentuan tujuan *website*, mengidentifikasi siapa target pengguna, serta menyusun strategi agar *website* dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Perencanaan yang baik

akan membantu memastikan bahwa seluruh proses berjalan dengan terarah dan efisien.

2. *Design brief*

Brief desain adalah dokumen panduan yang berisi tujuan utama pembuatan *website*, pesan yang ingin disampaikan, serta elemen visual yang akan digunakan. Dokumen ini membantu desainer dan tim pengembang agar memiliki pemahaman yang selaras dalam menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. *Site structure*

Situs web yang terstruktur dengan baik mempermudah navigasi dan meningkatkan pengalaman pengguna. Oleh karena itu, tahap ini melibatkan pembuatan sitemap untuk mengorganisir halaman dan alur navigasi yang lebih logis dan sistematis.

4. *Content outline*

Konten menjadi elemen utama dalam sebuah *website*, sehingga tahap ini berfokus pada perencanaan isi yang mencakup teks, gambar, video, serta elemen multimedia lainnya. Hal ini bertujuan agar informasi tersampaikan dengan jelas dan menarik bagi audiens yang ditargetkan.

5. *Conceptual design*

Konsep desain dikembangkan melalui *wireframe* dan *mockup* guna memberikan gambaran tata letak serta elemen utama dalam setiap halaman. Proses ini memastikan bahwa semua bagian *website* telah dipertimbangkan sebelum masuk ke tahap desain final (Landa, 2019, h.338).

6. *Visual design*

Pada tahap ini, elemen estetika seperti kombinasi warna, jenis huruf, ikon, dan gambar mulai diterapkan. Desain visual harus mendukung identitas merek serta memberikan kesan yang menarik bagi pengguna (Landa, 2019, h.338).

7. *Experience design*

Agar pengguna dapat berinteraksi dengan *website* secara nyaman, desain pengalaman pengguna harus dibuat intuitif, responsif, dan mudah diakses. Desain ini memastikan bahwa pengguna dapat mencapai tujuan mereka tanpa hambatan teknis.

8. *Prototype*

Prototipe dibuat untuk menguji fungsionalitas serta alur navigasi *website* sebelum masuk ke tahap pengembangan. Melalui tahap ini, potensi kendala dapat diidentifikasi dan diperbaiki lebih awal, sehingga menghemat waktu serta biaya.

9. *Technology*

Website yang optimal membutuhkan teknologi yang tepat, baik dari segi platform, bahasa pemrograman, maupun alat pengembangan yang digunakan. Dengan pemilihan teknologi yang sesuai, *website* akan lebih cepat, aman, dan mudah untuk dikelola di masa depan.

10. *Implementation*

Website akan melewati tahap pengujian untuk memastikan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik. Setelah dinyatakan siap, *website* akan diluncurkan dan terus dipantau guna memastikan performanya tetap optimal serta mendapatkan perbaikan jika diperlukan.

2.3.6 **Konsiderasi dalam Perancangan *Mobile Website***

Menurut Mads Soeegard (2018) dalam bukunya *The Basics of User Experience Design*, terdapat beberapa konsiderasi utama yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah *mobile website*:

1. Penyesuaian dengan layar kecil

Desain situs web harus mempertimbangkan ukuran layar perangkat *mobile* yang lebih kecil dibandingkan *desktop*. Oleh karena itu, pendekatan “*mobile-first*” sangat dianjurkan, di mana perancangan dimulai dari tampilan yang sederhana dan optimal untuk *mobile*, sebelum dikembangkan lebih lanjut.

2. Navigasi yang sederhana

Karena keterbatasan ruang layar, navigasi dalam situs web *mobile* harus dibuat sejelas mungkin. Gunakan ikon atau label yang mudah dipahami, serta meminimalkan jumlah klik yang dibutuhkan agar pengguna dapat mengakses informasi dengan cepat dan efisien.

3. Penyajian konten secara minimal

Informasi yang disampaikan harus disusun secara ringkas dan langsung ke inti, menghindari elemen yang tidak perlu. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan fokus pengguna dan menghindari pengalaman yang terlalu padat atau membingungkan.

4. Minimalisasi input pengguna

Untuk meningkatkan kenyamanan interaksi, pengisian formulir dan input lainnya harus dibuat sesederhana mungkin. Desain yang mengurangi jumlah teks yang harus diketik oleh pengguna dapat mempercepat proses dan meningkatkan pengalaman pengguna.

5. Optimalisasi performa dan kecepatan muat

Mengingat koneksi internet pada perangkat *mobile* sering kali tidak stabil, halaman web harus dioptimalkan agar dapat dimuat dengan cepat. Ini dapat dilakukan dengan mengompresi gambar, mengurangi elemen berat, serta menggunakan teknologi yang meningkatkan kecepatan akses tanpa mengorbankan kualitas tampilan.

6. Konsistensi pengalaman antarperangkat

Agar pengguna dapat dengan mudah beralih dari satu perangkat ke perangkat lain, desain *website* harus mempertahankan keseragaman dalam tampilan dan fungsionalitas. Ini mencakup tata letak, warna, serta navigasi yang serupa antara *mobile* dan *desktop*.

Perancangan *mobile website* merupakan proses yang kompleks namun esensial dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal di perangkat seluler. *Website* sebagai media digital interaktif (Griffey, 2020) harus menyesuaikan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (Tidwell, 2019; Greever, 2020) agar tetap fungsional, estetik, serta informatif meski di ruang layar

terbatas. Elemen-elemen seperti warna, tipografi, ilustrasi, *grid*, *layout*, dan *spacing* (Wathan & Schoger, 2018) berperan dalam membangun keterbacaan, hierarki visual, dan interaksi yang intuitif. Penggunaan ilustrasi berbasis bentuk nyata mendukung akurasi dalam media edukasi (El-Sherbiny, 2020). Selain itu, prinsip desain visual seperti *legibility*, *readability*, *voice and branding*, serta *contrast* dan *hierarchy* (Landa, 2019) menjadi landasan dalam menciptakan antarmuka yang efektif. Proses pengembangannya mengikuti tahapan terstruktur (Landa, 2019) dan mempertimbangkan aspek responsivitas, aksesibilitas, serta konsistensi antarperangkat (Soeegard, 2018).

2.4 Hewan Eksotis

Menurut Rachel A. Grant (2017), Hewan eksotis didefinisikan sebagai jenis hewan peliharaan yang tidak termasuk dalam kategori hewan domestik seperti anjing dan kucing. Hewan-hewan ini mencakup berbagai spesies termasuk burung beo, reptil, amfibi, kelinci, serta beberapa jenis hewan pengerat seperti marmut dan degus.

Sebagian besar hewan eksotis belum mengalami proses domestikasi sehingga mereka memiliki kebutuhan perawatan khusus yang sering kali sulit dipenuhi oleh pemiliknya karena keterbatasan pengetahuan atau fasilitas. Banyak spesies eksotis memiliki kebutuhan khusus yang sulit dipenuhi dalam lingkungan rumah tangga, yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan hewan tersebut. Selain itu, perdagangan hewan eksotis sering kali berkontribusi pada penangkapan ilegal satwa liar dan dapat mengancam populasi alami mereka (Lenzi, 2020).

2.4.1 Jenis-jenis Hewan Eksotis

Dalam jurnal penelitian *ExNOTic: Should We Be Keeping Exotic Pets?* oleh Rachel A. Grant (2017), berbagai jenis hewan eksotis yang sering dijadikan peliharaan dianalisis berdasarkan kesejahteraan mereka serta tantangan dalam pemeliharannya. Berikut beberapa kategori utama hewan eksotis yang dibahas:

2.4.1.1 Burung

Burung paruh bengkok, seperti kakatua dan nuri, menjadi pilihan populer karena kecerdasan serta kemampuan mereka dalam meniru suara. Namun spesies ini membutuhkan stimulasi mental yang tinggi dan interaksi sosial yang konsisten. Jika diabaikan, burung ini bisa mengalami stres, yang berujung pada perilaku destruktif seperti mencabuti bulu sendiri. Kemudian mereka memiliki umur panjang yang bisa mencapai puluhan tahun, sehingga pemilik harus siap dengan tanggung jawab jangka panjang. Selain itu, menurut Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (2019) memelihara burung kakatua di Indonesia adalah ilegal karena termasuk satwa yang dilindungi. Pemeliharaan burung kakatua harus berasal dari penangkaran resmi dan memiliki sertifikat.

2.4.1.2 Reptil

Ular merupakan salah satu jenis reptil yang populer untuk dipelihara. Beberapa spesies seperti piton dan boa sering dipelihara karena pola tubuhnya yang unik. Namun, mereka membutuhkan lingkungan dengan suhu dan kelembapan yang terjaga serta diet yang terdiri dari hewan utuh, seperti tikus atau burung kecil. Selanjutnya terdapat leopard gecko yang menjadi favorit karena ukurannya kecil dan perawatannya yang relatif lebih mudah dibandingkan reptil lainnya. Meski demikian, mereka tetap memerlukan habitat yang sesuai dengan pencahayaan UVB serta diet berbasis serangga untuk menjaga kesehatannya (Rich, 2024). Kura-kura juga tidak kalah populer untuk dipelihara dengan jenisnya seperti kura-kura sulcata atau kura-kura brazil. Hewan ini bisa hidup di darat maupun air, tergantung spesiesnya. Mereka memerlukan area berjemur, sumber air bersih, serta makanan kaya kalsium untuk mendukung pertumbuhan cangkang yang kuat.

2.4.1.3 Amfibi

Katak dan salamander adalah contoh amfibi yang sering dipelihara oleh penggemar hewan eksotis. Namun, kulit mereka yang sensitif membuat mereka sangat rentan terhadap perubahan lingkungan dan zat kimia di sekitarnya. Mereka memerlukan kelembapan tinggi, suhu stabil, dan air bebas dari kontaminan untuk bertahan hidup dalam kondisi optimal.

2.4.1.4 Mamalia Eksotis

Mamalia eksotis seperti *Fennec Fox* dan Kucing *Caracal* sering menarik perhatian karena penampilan uniknya, tetapi tetap memiliki naluri liar yang kuat. *Fennec Fox*, rubah kecil asal gurun, dikenal dengan telinga besarnya dan sifatnya yang lincah. Namun, mereka membutuhkan ruang luas serta stimulasi mental agar tidak mengalami stres atau menunjukkan perilaku agresif (Widiana, 2018). Sementara itu, Kucing *Caracal*, kucing liar berukuran sedang, memiliki insting berburu yang tinggi dan energi besar. Meskipun ada yang mencoba menjadikannya hewan peliharaan, caracal tetaplah spesies liar yang sulit dijinakkan dan memerlukan perawatan khusus untuk memenuhi kebutuhan alaminya (Sari, 2024).

Selain itu, Berang-Berang, Kelinci, dan hewan pengerat kecil seperti *guinea pig* dan degus juga sering dipelihara, tetapi masing-masing memiliki kebutuhan spesifik. Berang-Berang adalah hewan semi-akuatik yang memerlukan akses ke air serta lingkungan yang luas, dan bisa menjadi agresif jika tidak dirawat dengan baik (Mahadewi, 2025). Kelinci, meskipun sering dianggap sebagai hewan peliharaan pemula, memiliki kebutuhan kompleks, termasuk diet kaya serat dan ruang luas untuk bergerak agar tetap sehat. Sementara itu, hewan pengerat kecil seperti *guinea pig* dan degus adalah makhluk sosial yang memerlukan interaksi rutin serta kandang luas untuk menjaga kesehatan dan aktivitas mereka.

2.4.2 Pemeliharaan Hewan Eksotis

Pemeliharaan hewan eksotis sangat menantang karena spesies ini memiliki kebutuhan biologis, lingkungan, dan nutrisi yang kompleks serta berbeda dari hewan domestik. Dalam buku *Exotic Animal Medicine for the Veterinary Technician* oleh Ballard dan Cheek (2016) menjelaskan bahwa banyak hewan eksotis memerlukan kondisi habitat yang sangat spesifik, seperti suhu, kelembaban, dan pencahayaan yang tepat. Ketidaksesuaian lingkungan dapat menyebabkan stres fisiologis, gangguan kesehatan, hingga kematian. Selain itu, pola makan mereka sering kali sulit ditiru dalam penangkaran karena keterbatasan akses terhadap makanan alami yang sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka (Ballard & Cheek, 2016, h.30).

Selain faktor lingkungan dan nutrisi, pemeliharaan hewan eksotis juga menghadapi tantangan dari segi kesehatan dan perilaku. Hewan-hewan ini sering kali menyembunyikan gejala penyakit, sehingga pemilik mungkin tidak menyadari adanya masalah hingga kondisi sudah parah. Selain itu, banyak spesies eksotis memiliki insting alami yang kuat, termasuk perilaku agresif atau kebutuhan sosial yang sulit dipenuhi dalam lingkungan domestik. Menurut Ballard dan Cheek, akses terhadap dokter hewan yang memiliki keahlian dalam menangani hewan eksotis juga terbatas, sehingga perawatan medis sering kali sulit didapat dan lebih mahal dibandingkan hewan peliharaan konvensional (Ballard & Cheek, 2016, h.29).

2.4.3 Perlindungan Hewan Eksotis

Perlindungan terhadap satwa eksotis di Indonesia diatur dalam berbagai regulasi yang bertujuan untuk menjaga kelestarian fauna liar serta mencegah perdagangan ilegal. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya mengatur larangan perburuan, penangkapan, serta perdagangan hewan liar yang dilindungi tanpa izin resmi. Beberapa spesies seperti burung kakatua termasuk dalam daftar satwa yang mendapat perlindungan karena populasinya yang kian menurun akibat perburuan dan jual beli ilegal. Selain itu, Peraturan Menteri Lingkungan

Hidup dan Kehutanan Nomor P.106 Tahun 2018 memuat daftar satwa yang dilindungi, termasuk beberapa jenis mamalia dan primata. Bagi pelaku yang terlibat dalam perdagangan satwa dilindungi tanpa izin, ancaman hukuman yang diberikan dapat berupa pidana penjara maksimal 5 tahun serta denda hingga Rp100 juta (Yasin, 2022).

Di luar kebijakan pemerintah, berbagai organisasi juga turut berperan dalam melindungi satwa liar dari eksploitasi dan perdagangan ilegal. Salah satu lembaga yang aktif di bidang ini adalah Koalisi Perlindungan Hewan Indonesia (KPHI), yang berfokus pada advokasi, penyelamatan, serta rehabilitasi satwa yang menjadi korban perdagangan ilegal dan penganiayaan. KPHI bekerja sama dengan aparat berwenang untuk menangani kasus eksploitasi satwa serta mengedukasi masyarakat terkait pentingnya kesejahteraan hewan. Selain KPHI, organisasi seperti Jakarta Animal Aid Network (JAAN) dan Profauna Indonesia juga berkontribusi dalam penyelamatan satwa eksotis yang diperjualbelikan secara ilegal, termasuk berang-berang, kucing *caracal*, kucing *savannah*, dan *fennec fox*. Meskipun beberapa spesies tidak secara khusus masuk dalam daftar satwa yang dilindungi, pemeliharannya tetap membutuhkan izin tertentu serta kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku guna memastikan kesejahteraan hewan serta mencegah dampak negatif terhadap lingkungan.

2.4.4 Dampak Pemeliharaan Hewan Eksotis

Memelihara hewan eksotis dapat memberikan dampak negatif yang signifikan dalam aspek ekologi, kesehatan, dan hukum. Dari sisi ekologi, pengambilan hewan dari habitat aslinya dapat mengganggu keseimbangan alam serta mengancam populasi spesies tersebut di lingkungan alaminya. Dalam aspek kesehatan, hewan eksotis berpotensi membawa penyakit *zoonosis* yang dapat menular ke manusia, seperti rabies atau *salmonellosis*, yang membahayakan kesehatan pemilik dan masyarakat sekitar. Selain itu, kepemilikan hewan eksotis tanpa izin resmi dapat melanggar peraturan yang mengatur perlindungan satwa liar dan kesejahteraan hewan. Pelanggaran

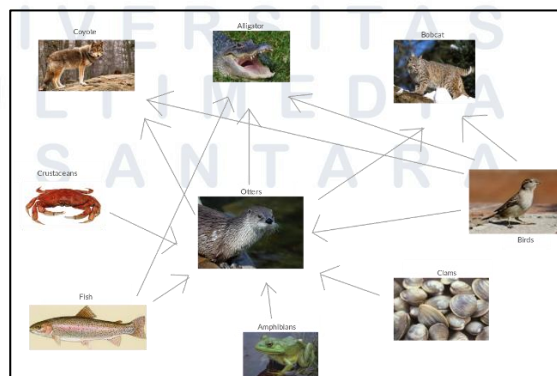
terhadap regulasi ini dapat berujung pada sanksi hukum bagi pemiliknya (Pratiwi, 2023).

2.4.4.1 Dampak Ekosistem

Kolbert (2022) dalam bukunya *The Sixth Extinction* menjelaskan bahwa manusia seringkali memindahkan berbagai spesies ke habitat baru yang sangat tidak sesuai dengan habitat aslinya. Spesies yang diperkenalkan ini dapat menjadi invasif, dapat mengancam spesies di habitat baru, serta menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem (Kolbert, 2022, h.7). Adapun beberapa ekosistemnya yaitu gangguan rantai makanan, risiko spesies invasif, dan penurunan populasi hewan eksotis.

1. Gangguan Rantai Makanan

Peningkatan peminatan masyarakat menyebabkan perburuan ilegal semakin marak yang jika dibiarkan terus menerus dapat mengganggu keseimbangan rantai makanan dalam ekosistem. Contohnya, hilangnya predator puncak seperti harimau atau serigala yang dapat menyebabkan ledakan populasi herbivora, yang pada gilirannya dapat merusak vegetasi dan habitat aslinya. Studi menunjukkan bahwa hilangnya spesies predator dapat menyebabkan ketidakseimbangan yang signifikan dalam ekosistem (Bismiarti, 2021).



Gambar 2.7 Rantai Makanan Perairan

Sumber: <https://creately.com/diagram/example/ipe5xtvu2...>

Ketidakseimbangan ini tidak hanya mempengaruhi spesies tertentu tetapi juga dapat merusak struktur dan fungsi ekosistem secara keseluruhan. Misalnya, berang-berang yang telah banyak dipelihara oleh masyarakat ternyata merupakan hewan predator di habitat aslinya sehingga menyebabkan ledakan populasi spesies mangsanya seperti ikan, amfibi, reptil, dan invertebrata air dan merusak vegetasi atau habitat aslinya yaitu sungai di Amerika Utara. Selain berdampak ke spesies mangsa, berang-berang ini juga memiliki peran penting di habitat aslinya yaitu menjaga kesehatan ekosistem air dengan membangun bendungan (Gina, 2024).

2. Risiko Spesies Invasif

Pelepasan hewan eksotis ke alam liar yang bukan habitatnya dapat menyebabkan spesies tersebut menjadi invasif, mengancam spesies lokal melalui kompetisi, predasi, atau penyebaran penyakit. Spesies invasif ini sering kali tidak memiliki predator alami di lingkungan baru mereka, memungkinkan mereka untuk berkembang biak tanpa kontrol dan mengganggu ekosistem yang ada. Hal ini dapat menyebabkan penurunan atau bahkan kepunahan spesies asli (Tjitrosoedirdjo, 2016, h.10).

Selain itu, spesies invasif dapat mengubah struktur habitat, mengganggu proses ekologi seperti penyerbukan, dan mempengaruhi ketersediaan sumber daya bagi spesies lain. Misalnya, introduksi spesies ikan non-asli ke dalam danau atau sungai dapat mengakibatkan penurunan populasi ikan asli melalui kompetisi dan predasi (Tjitrosoedirdjo, 2016, h.9). Oleh karena itu, penting untuk mengendalikan introduksi dan penyebaran spesies eksotis untuk melindungi ekosistem alami.

3. Penurunan Populasi Spesies

Perburuan liar yang didorong oleh permintaan akan hewan eksotis dapat menyebabkan penurunan drastis populasi tertentu. Penurunan populasi ini tidak hanya mengancam kelangsungan

spesies tersebut tetapi juga dapat mengganggu fungsi ekosistem di mana mereka berperan. Misalnya burung kakatua menjadi salah satu spesies yang terancam akibat perdagangan ilegal. Beberapa jenis kakatua, seperti Kakatua Jambul Kuning (*Cacatua sulphurea*), telah mengalami penurunan populasi yang drastis karena ditangkap dari alam liar untuk dijual sebagai hewan peliharaan (Arismayanti, 2021, h.1). Penurunan populasi ini berdampak besar kepada ekosistem karena kakatua berperan dalam penyebaran biji tumbuhan melalui kotorannya. Ketika populasinya berkurang, regenerasi hutan pun terganggu, yang akhirnya mempengaruhi struktur dan komposisi vegetasi alami (Arismayanti, 2021, h.5).



Gambar 2.8 Perdagangan Burung Kakatua
Sumber: VOA Indonesia (2016)

Selain burung kakatua, berang-berang juga menjadi korban perdagangan hewan eksotis. Perminatan tinggi terhadap berang-berang cakar kecil (*Aonyx cinereus*) terutama di Asia Tenggara, mengakibatkan peningkatan perburuan liar. Berang-berang memiliki peran penting dalam ekosistem perairan sebagai pengendali populasi ikan dan invertebrata air, sehingga penurunan jumlah mereka dapat menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem sungai dan rawa. Penelitian oleh Gomez & Bouhuys (2018) dalam bukunya *Illegal Otter Trade in Southeast Asia* menunjukkan eksploitasi berang-berang untuk perdagangan peliharaan telah

menyebabkan penyusutan populasi yang signifikan di beberapa wilayah habitat aslinya.

Tidak hanya mamalia dan burung, reptil seperti gecko impor juga mengalami penurunan populasi akibat eksploitasi berlebihan. *Gecko* tokek (*Gekko gecko*), yang sering diekspor untuk keperluan obat tradisional dan perdagangan hewan peliharaan, mengalami eksploitasi yang berlebihan di habitat aslinya. Studi menunjukkan bahwa dalam satu dekade terakhir, populasi gecko di beberapa daerah di Asia Tenggara mengalami penyusutan yang signifikan. Penurunan populasi *gecko* dapat berdampak pada pengendalian populasi serangga yang menjadi makanannya. Ledakan populasi serangga tersebut yang merupakan hama dapat merusak tanaman dan mengganggu ekosistem alami (Altherr & Lameter, 2020, h.3-5).

2.4.4.2 Dampak Kesehatan

Dalam memelihara hewan eksotis terdapat beberapa dampak kesehatan bagi hewan eksotis tersebut maupun manusia itu sendiri. Terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan:

1. **Penularan Penyakit *Zoonosis***

Hewan eksotis sering kali menjadi sumber bagi berbagai penyakit yang dapat menular ke manusia, dikenal dengan nama *zoonosis*. Misalnya primata dapat menularkan penyakit seperti herpes B, hepatitis, dan tuberkulosis melalui gigitan, cakaran, atau kontak dengan cairan tubuh. Salah satu reptil, seperti ular dan kadal dapat menyebarkan infeksi yang sangat parah pada manusia. Karena banyak penyakit hewan eksotis belum sepenuhnya dipahami atau didokumentasikan, sehingga pencegahan dan pengobatannya menjadi sulit (Pratistha, 2023).

2. Potensi Bahaya Fisik

Kebanyakan hewan eksotis memiliki insting liar yang dapat memicu perlakuan agresif, terutama saat merasa terancam atau stress. Gigitan atau cakaran dari hewan seperti primata atau reptil dapat menyebabkan luka serius, infeksi, atau bahkan kondisi yang lebih parah. Selain itu, ketidaktahuan pemilik tentang perilaku alami hewan eksotis dapat meningkatkan risiko cedera. Misalnya, primata saat mencapai usia dewasa cenderung menunjukkan perilaku agresif yang sulit dikendalikan, yang dapat membahayakan pemilik dan orang lain di sekitarnya (Daria, 2024).

3. Gangguan Kesehatan Mental

Meskipun banyak orang beranggapan bahwa memelihara hewan dapat mengurangi stres, penelitian menunjukkan bahwa tidak semua individu merasakan manfaat tersebut, terutama mereka yang memiliki gangguan kesehatan mental berat (Juliadilla, 2018, h.153). Kepemilikan hewan tidak memberikan dampak signifikan dalam mengurangi gejala depresi, kecemasan, atau rasa kesepian pada individu yang mengalami skizofrenia atau gangguan bipolar. Selain itu, hewan eksotis memerlukan perhatian dan perawatan khusus yang dapat menambah tekanan mental bagi pemiliknya, terutama jika mereka tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang kebutuhan spesifik hewan tersebut (Juliadilla, 2018, h.161-162).

Beberapa hewan eksotis yang bersifat sosial di habitat aslinya, seperti berang-berang, sangat bergantung pada interaksi dengan kelompoknya untuk menjaga keseimbangan emosional (Rasyid, 2017, h.99). Jika dipelihara secara individu, berang-berang dapat mengalami stres berat dan depresi yang berujung pada perilaku agresif. Hal ini juga berlaku bagi hewan eksotis sosial lainnya, seperti beberapa spesies burung dan primata.

2.4.4.3 Dampak Hukum

Memelihara hewan eksotis di Indonesia memiliki konsekuensi hukum yang sangat serius, terutama dalam hal perlindungan satwa liar. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya, setiap orang dilarang menangkap, memelihara, menjual, atau memiliki satwa yang dilindungi tanpa izin resmi. Jika aturan ini dilanggar, pelakunya dapat dikenai hukuman pidana berupa penjara hingga lima tahun serta denda paling banyak Rp100 juta, sebagaimana tercantum dalam Pasal 40 ayat (2) (Firmada, 2022, h.6). Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1999 telah menetapkan daftar spesies satwa yang dilindungi, sementara Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009 mengatur aspek kesejahteraan dan kesehatan hewan untuk memastikan pemeliharaan yang layak (Firmada, 2022, h.5).

Memiliki hewan eksotis tanpa izin juga berpotensi menimbulkan sanksi hukum, termasuk penyitaan oleh otoritas yang berwenang. Beberapa jenis hewan yang sering dijadikan peliharaan, seperti burung langka, primata, reptil tertentu, kucing langka seperti caracal dan savannah termasuk dalam kategori satwa dilindungi sehingga memerlukan izin khusus dari Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA). Selain itu, perdagangan ilegal hewan eksotis turut mendorong praktik perburuan liar yang berdampak pada kelestarian spesies serta keseimbangan ekosistem. Oleh karena itu, memahami regulasi yang berlaku sangat penting sebelum memutuskan untuk memelihara hewan eksotis guna menghindari sanksi hukum (Firmada, 2022, h.6).

Hewan eksotis, menurut Grant (2017), mencakup spesies non-domestik seperti burung, reptil, amfibi, dan mamalia unik yang umumnya belum mengalami proses domestikasi dan memiliki kebutuhan perawatan kompleks yang sulit dipenuhi di lingkungan rumah tangga. Ballard dan Cheek (2016) menekankan

bahwa hewan-hewan ini memerlukan habitat spesifik dan akses ke perawatan medis khusus, yang sering kali tidak tersedia secara luas. Pemeliharaan mereka juga dapat memicu berbagai dampak negatif, termasuk gangguan ekosistem akibat perburuan dan introduksi spesies invasif (Kolbert, 2022), risiko penularan penyakit *zoonosis*, bahaya fisik, hingga gangguan mental pada pemilik (Pratistha, 2023). Selain itu, aktivitas ini melanggar hukum jika tidak disertai izin, sebagaimana diatur dalam UU No. 5 Tahun 1990 dan peraturan turunannya (Firminda, 2022). Perlindungan terhadap hewan eksotis di Indonesia pun diperkuat oleh lembaga seperti KPHI dan JAAN yang berfokus pada penyelamatan serta edukasi publik untuk mencegah eksploitasi lebih lanjut.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan penelitian relevan dengan menelusuri berbagai perancangan serupa yang telah ada sebelumnya, guna memahami pendekatan, metode, dan pesan yang digunakan, serta untuk menjadi acuan dalam merancang media informasi yang lebih efektif dan sesuai dengan topik yang diangkat.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Mengenal Hewan Langka di Indonesia Berbasis <i>Desktop</i>	• Zidane Aldani • Fitrah Ramadhan • Muhamad Raffi Almajid • Zaidan Syarif Ubaidillah	Sebelum perancangan, terdapat kekurangan media informasi interaktif mengenai hewan langka di Indonesia. Setelah pengembangan game edukasi berbasis desktop menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC), pengujian alpha memastikan	Menggunakan media edukasi berbasis <i>game desktop</i> dengan pendekatan gamifikasi dan ditujukan kepada siswa kelas 1 SD

			semua fitur berjalan dengan baik, dan pengujian beta terhadap 30 responden menghasilkan penilaian 4,52 dari skala 5	
2.	Perancangan Kampanye Sosial berupa <i>Augmented Reality</i> tentang Satwa Liar yang Terancam Punah di Sumatera Selatan	• Yusuf R.H Serunting • Bobby Halim • Mukhsin Patriansah	Sebelum perancangan, tingkat kesadaran anak-anak mengenai ancaman terhadap satwa liar masih rendah. Setelah implementasi kampanye, pemahaman mereka terhadap konservasi satwa liar meningkat secara signifikan, terutama melalui pengalaman interaktif yang disediakan oleh teknologi AR	Memanfaatkan teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) dengan model 3D satwa liar dan menargetkan masyarakat Indonesia berumur 17-25 tahun.
3.	Perancangan Media Edukasi Hewan Terancam Punah dan Hewan Punah Endemik Indonesia	• Banon Gilang • Sheila Mei Santi	Sebelum perancangan, pembelajaran mengenai hewan terancam punah dan punah endemik Indonesia di sekolah kurang efektif dan membosankan. Setelah perancangan media, siswa menjadi lebih memahami karena visual yang menarik.	Menggunakan media buku berbasis ilustrasi dan dilengkapi dengan stiker, <i>puzzle</i> , gantungan kunci, dan poster serta menargetkan pelajar SD

Perancangan penulis yaitu media edukasi interaktif berupa *mobile website* tentang bahaya memelihara hewan eksotis dan dampaknya terhadap ekosistem menawarkan kebaruan dibandingkan dengan ketiga penelitian sebelumnya, terutama dari segi aksesibilitas dan cakupan topik. Berbeda dengan *game* edukasi berbasis *desktop* oleh Zidane Aldani yang menargetkan anak-anak dan remaja atau buku ilustrasi interaktif oleh Banon Gilang yang dirancang untuk siswa sekolah dasar, *mobile website* ini lebih efektif dalam menjangkau usia yang lebih matang, seperti remaja akhir hingga dewasa yang berpotensi besar untuk memelihara hewan eksotis. Selain itu, dibandingkan dengan kampanye sosial berbasis *Augmented Reality* (AR) oleh Yusuf R.H Serunting yang membutuhkan perangkat khusus untuk pengalaman optimal, *mobile website* dapat diakses lebih mudah dan cepat tanpa perlu diunduh. Hal ini membuatnya lebih fleksibel untuk digunakan oleh masyarakat luas, terutama bagi mereka yang mencari informasi instan mengenai dampak memelihara hewan eksotis.

Selain dari segi aksesibilitas, perancangan ini juga memiliki fokus yang lebih spesifik dibandingkan ketiga penelitian sebelumnya. Jika penelitian Zidane Aldani, Yusuf R.H Serunting, dan Banon Gilang lebih banyak membahas hewan langka atau satwa liar dalam konteks konservasi umum, *mobile website* yang penulis rancang lebih menyoroti hewan eksotis yang sering diperdagangkan sebagai peliharaan, menjadikannya lebih relevan dengan permasalahan di perkotaan, seperti Jabodetabek, di mana perdagangan hewan eksotis ilegal semakin marak. Dengan menyoroti dampak buruk dari pemeliharaan hewan eksotis terhadap ekosistem serta kesejahteraan hewan itu sendiri, media ini bertujuan untuk langsung mengubah pola pikir dan perilaku masyarakat, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada peningkatan kesadaran secara umum.