

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Desain atau Perancangan merupakan sebuah kegiatan untuk merencanakan dan menyusun. (Lauer & Pentak, 2011). Artinya, ketika seseorang mendesain sesuatu berarti orang tersebut merencanakan dan menyusun hal tertentu, hal tersebut pun dapat berupa macam-macam, entah itu buku, baju, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, penulis akan merencanakan dan menyusun media informasi terkait tata cara penerapan resusitasi jantung paru.

2.1.2 Elemen Desain

Menurut Samara (2014), sebuah desain terdiri atas beberapa elemen. Elemen tersebut diantaranya ialah *form and space, color, typography, image,* dan *layout.*

2.1.2.1 Form and Space

Form merupakan segala sesuatu berupa bentuk, garis, tekstur, maupun gambar. Seluruh *form* yang ditaruh di dalam suatu desain hendaknya dipikirkan dan dipertimbangkan sebaik mungkin karena setiap melihat suatu *form*, otak kita pasti akan mencoba mencerna apa arti yang dimaksudkan. Pemilihan *form* memiliki peran penting dalam menyampaikan makna yang ingin disampaikan. Adapun contoh dari *form* diantaranya *form* bulat, bentuknya yang terbentuk dari garis yang melengkung membuatnya dapat menggambarkan sesuatu yang organis,

berotasi. *Form* persegi dengan sudut-sudutnya yang tegas dapat melambangkan sesuatu yang pasti, geometris, dan sebagainya.



Gambar 2.1. Form

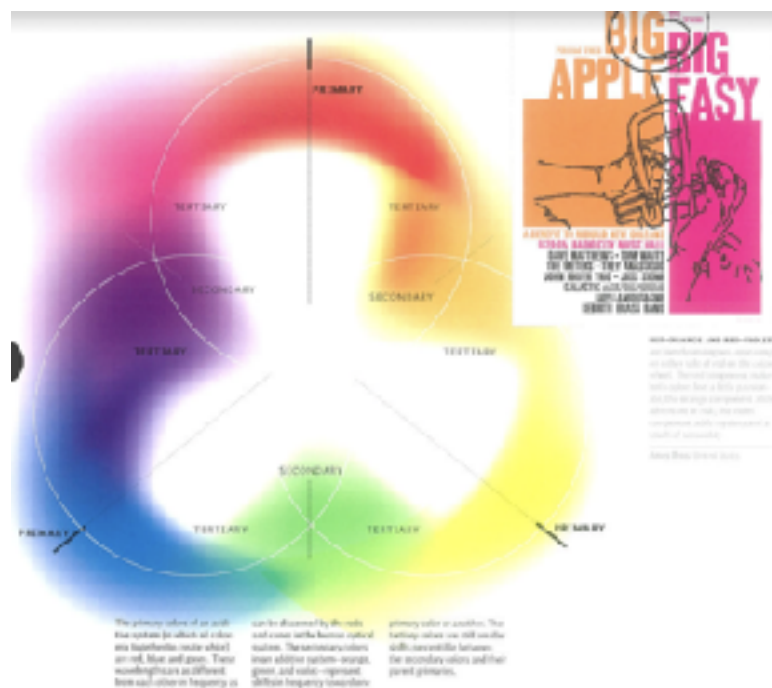
Space merupakan elemen yang tidak lepas dari *form*. *Space* adalah ruang yang tercipta dan dipengaruhi *form*. Apabila *form* mendominasi, maka akan tercipta kesan sempit, dan sebaliknya apabila *form* berukuran kecil dan tidak dominan, akan tercipta kesan luas. Penempatan *form* pun juga sangat berpengaruh pada perhatian penglihatnya.

2.1.2.2 Color

Color atau warna merupakan elemen yang penting, setiap warna mencerminkan sifat yang berbeda sesuai dengan karakternya. Berkaitan dengan *color* atau warna, terdapat beberapa istilah yang berkaitan. Adapun istilah tersebut diantaranya ialah *hue*, *value*, *saturation*, dan *temperture*.

4. Hue

hue sendiri merupakan identitas dari sebuah warna, contohnya ungu, hijau, dan sebagainya. Identitas warna sendiri dibagi menjadi tiga, ada warna primer yakni merah, biru, kuning; ada warna sekunder yang merupakan gabungan dari dua warna primer, misalnya ungu (campuran dari warna biru dan merah), warna tersier merupakan warna gabungan dari warna sekunder dan warna primer.



Gambar 2.2. *Hue*

2. *Saturation*

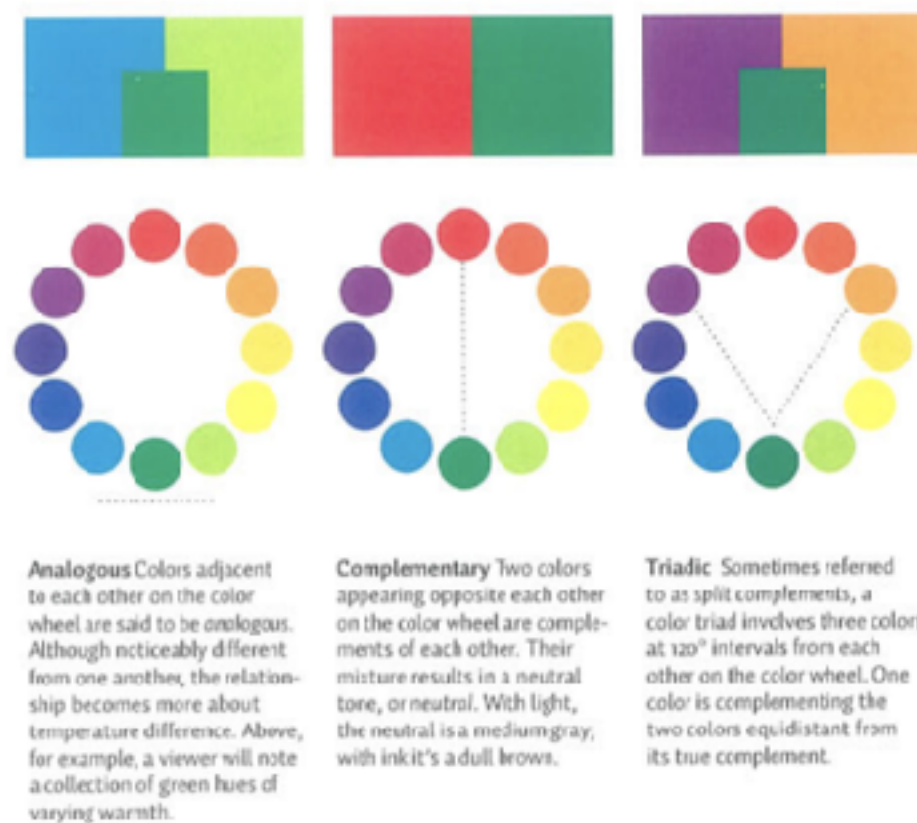
Selain *hue* ada juga istilah *saturation* yang mewakilkan intensitas suatu warna. Suatu warna dapat dikatakan bersaturasi tinggi apabila warna tersebut menyala, dan sebaliknya dikatakan bersaturasi rendah apabila warna tersebut redup.

3. *Value*

Value pada warna yang mempengaruhi gelap terangnya suatu warna.

4. *Temperature*

Kemudian ada juga istilah *temperature*, *temperature* merupakan keadaan/perasaan yang ditimbulkan oleh suatu warna. Warna-warna yang disebut warna “*warm*” atau “hangat” adalah warna-warna seperti merah, oranye, karena mengingatkan kita akan kehangatan/ sesuatu yang panas. Warna “*warm*” dapat menimbulkan kesan agresif, identik dengan energi, sesuatu yang hidup. Sedangkan warna “*cool*” adalah warna-warna yang mengingatkan kita akan hal-hal yang dingin, contohnya warna biru yang nampak seperti es. Warna “*cool*” menimbulkan kesan pasif, tenang. Untuk pemilihan warna dalam sebuah karya seringkali digunakan kombinasi. Adapun kombinasi warna yang sering dipakai diantaranya kombinasi warna analogus, komplementer, dan triadik.



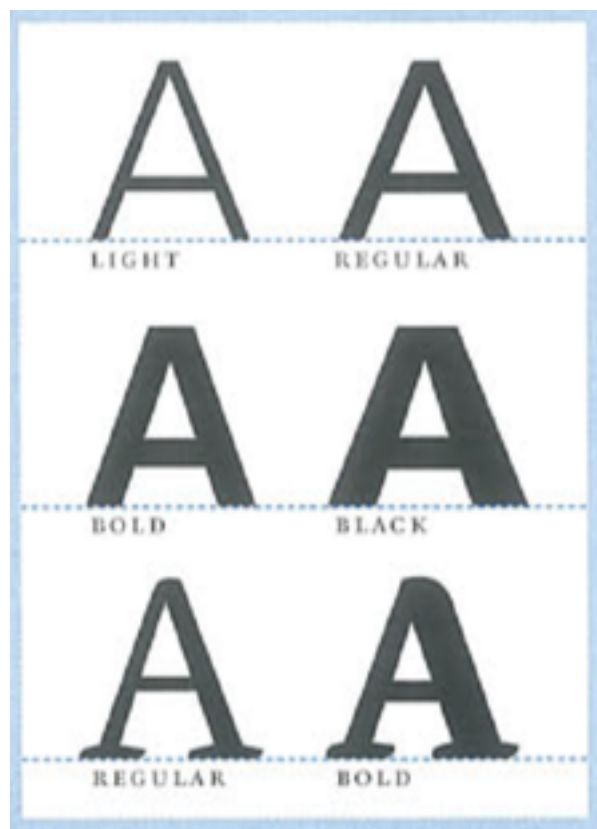
Gambar 2.3. Kombinasi warna

2.1.2.3 *Typography*

Typography mempengaruhi cara pembaca membaca sebuah tulisan dalam sebuah desain. Merupakan hal yang krusial untuk mempelajari isu optik yang disebabkan oleh jenis-jenis tipografi untuk menentukan mana *typeface* yang paling cocok untuk suatu desain. Adapun beberapa istilah yang perlu diketahui mengenai *typography* diantaranya adalah

1. Case

case merupakan setiap abjad yang ada, diantaranya terdapat huruf besar dan huruf kecil.



Gambar 2.4. *font weight*. Sumber: Buku

Design Elements

2. *Weight*

weight merupakan ketebalan dari suatu abjad, ukuran ketebalan ini mempengaruhi family abjad tersebut. Adapun penggunaan variasi ketebalan bisa dijadikan sebagai hierarki.

3. *Contrast*

contrast merupakan perubahan tebal tipis goresan pada suatu *typeface*, suatu *typeface* dikatakan memiliki *contrast* yang ekstrem apabila fontnya memiliki tebal tipis yang jauh berbeda, misalnya pada tangkai menipis dan di ujung menjadi tebal.

4. *Width*

width merupakan lebar dari suatu abjad pada *typeface*, *width* dari sebuah *typeface* biasanya diukur pada *uppercase* huruf "M".

5. *Posture*

posture merupakan derajat kelurusan suatu *typeface* diukur dari *baseline* atau garis bawah. *italic* merupakan contoh saat suatu *typeface* dimainkan *posture*nya.

6. *Style*

style merupakan istilah yang dipergunakan untuk mengklasifikasikan jenis *typeface*. Adapun jenisnya dibagi menjadi dua kelas besar, yakni Serif, yang memiliki kaki/sambungan tangkai pada ujung-ujung abjadnya dan Sans Serif yang tidak memiliki kaki pada abjadnya.



Gambar 2.5. *font style*. Sumber: Wordpress

Seiring berkembangnya zaman, klasifikasi *style* juga berkembang. Namun, ada beberapa jenis *style* yang umumnya selalu dijumpai, diantaranya ialah:

a. Oldstyle

Biasanya memiliki ciri karakter yang kontras dan organis, bisa dari pena atau kuas, tebal tipisnya sangat kontras.

b. Transitional

Biasanya memiliki ciri huruf kecilnya lebih terkesan lebar, dan memiliki ujung-ujung kaki yang cenderung tajam.

c. *Modern*

Memiliki *contrast* yang sangat ekstrem, ketipisan benar-benar tipis, ketebalan benar-benar tebal, sebagian dari huruf kecilnya cenderung berbentuk bulat.

d. Sans Serif

Khasnya memiliki *weight* yang *uniform*, minim tebal tipis dan tanpa tangkai kaki. sans serif dibuat simpel dan meninggalkan detil yang tidak dipentingkan.

e. Slab Serif

Slab serif dapat dibidang persilangan antara sans serif dan serif. Ciri dari slab serif umumnya berbentuk sedikit lebar jika dibandingkan dengan jenis yang lainnya.

2.1.2.4 Image

Sebuah *image* atau gambar merupakan salah satu elemen yang penuh kuasa, sebuah gambar menggantikan ruang fisik menjadi ruang emosional yang dapat dialami oleh *pengamat*. *Image* sendiri dapat berupa foto, ilustrasi, atau hybrid. Pilihan tersebut dapat ditentukan oleh desainer sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan cocok pada media dan target.



Gambar 2.6. *Image*. Sumber: Sumber: Buku Design Elements

2.1.2.5 Layout

Sebuah desain yang baik dapat dirasakan dengan *layout* yang baik pula. Penyusunan dari teks dan gambar harus saling mendukung satu sama lain sehingga dihasilkan komposisi yang memuaskan.

2.1.3 Prinsip Desain

Prinsip desain hendaknya dipahami untuk dapat menghasilkan desain yang baik.

Menurut Lauer dan Pentak (2011), prinsip desain sendiri terdiri atas lima prinsip, yakni *unity, emphasis and focal point, scale and proportion, balance, dan rhythm*.

2.1.3.1 Unity

Di dalam suatu desain, harus terdapat prinsip *unity*, yakni ketika seakan-akan satu elemen desain dengan elemen-elemen lainnya ditakdirkan bersama, sehingga menjadi suatu kesatuan yang harmonis (hlm.26). Untuk mencapainya, dapat dilakukan beberapa cara, diantaranya ialah:

1. proximity

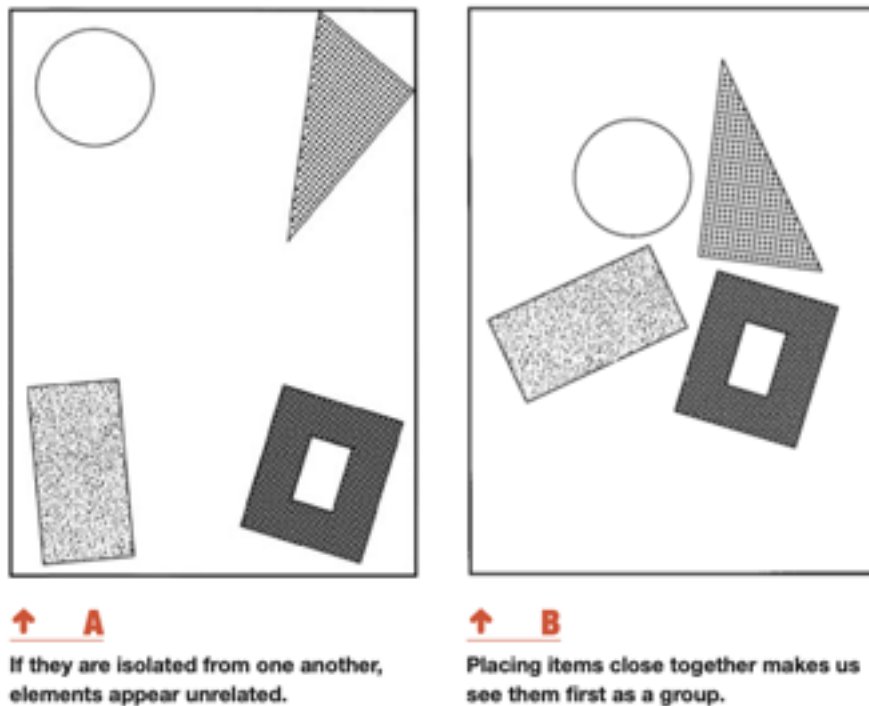
yang dimaksud dengan *proximity* adalah ketika kita menempatkan beberapa elemen berdekatan, mereka seakan-akan memiliki relasi antar satu sama lain.

2. repetition

Repetisi merupakan cara dengan mengulang suatu elemen, elemen tersebut bisa berupa warna, bentuk, tekstur, arah, ataupun sudut.

3. continuation

Continuation merupakan cara yang lebih tersirat jika dibandingkan kedua cara sebelumnya. Contohnya dengan menggunakan *grid*, kita dapat menghasilkan



Gambar 2.7. *Proximity*. Sumber: Buku Design Basics

continuation dengan memanfaatkan garis-garis tidak nyata yang menghasilkan pengarahannya kepada mata.

2.1.3.2 *Emphasis and Focal Point*

Emphasis and Focal Point digunakan untuk menangkap perhatian pengamat, ketika suatu desain memiliki *emphasis*, diharapkan pengamat menjadi tertarik dan melihat lebih jauh desain tersebut (hlm.54). Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mencapai *emphasis*. Diantaranya dapat dengan menggunakan *contrast, isolation, ataupun placement*.

1. *contrast*

Ketika satu hal berbeda jauh dengan hal lain yang homogen di sekitarnya, di situlah perhatian kita akan tertuju. Ketika satu karya didominasi oleh warna hitam dan putih, di situlah warna kuning akan sangat menarik perhatian.

2. *isolation*

Menaruh elemen jauh dengan elemen-elemen lainnya akan membuat perhatian kita tertuju kepada elemen yang jauh tersebut, karena terpisah dari elemen-elemen lain.

3. *placement*

Penempatan dari suatu elemen juga berpengaruh terhadap penekanan elemen tersebut. Penempatan pada posisi yang tepat dapat menghasilkan *emphasis*.

2.1.3.3 Scale and Proportion

Scale and Proportion berhubungan erat dengan *Emphasis and Focal Point*, keduanya saling melengkapi satu sama lain. *Scale and Proportion* merujuk pada ukuran yang dipakai untuk elemen-elemen pada desain (hlm.68). Ukuran dari setiap elemen ditentukan berdasarkan seberapa pentingnya elemen tersebut. Hal ini disebut dengan *hieratic scaling*.

2.1.3.4 Balance

Balance adalah keseimbangan antara satu elemen dengan elemen desain lainnya. *Balance* juga terikat erat dengan *Emphasis and Focal Point* dan *Scale and Proportion*. (hlm.86) *Balance* juga dapat dipertainkan secara sengaja. Adapun jenis *balance* diantaranya *symmetrical balance*, yakni keseimbangan yang

simetris, di dalamnya termasuk *billateral symmetry* yang berarti sisi A seakan-akan diberi kaca dan menghasilkan sisi B. Terdapat juga *asymmetrical balance* dimana kedua sisi berbeda namun tetap dirasakan keseimbangan.

2.1.3.5 Rhythm

Rhythm visual yang dibuat hendaknya berasosiasi dengan indera pengamat dan menstimulasinya sehingga tercipta empati kinestetik (hlm.110). Saat kita berbicara tentang *rhythm*, kita juga berbicara tentang repetisi dan penempatan. Semakin banyak repetisi, semakin cepat *rhythm* tersaa. Adapun jenis *rhythm* diantaranya adalah:

a. alternating rhythm

rhythm yang berupa pola dengan penempatan yang reguler/ perbedaan jarak yang sama menghasilkan *alternating rhythm*.

b. progressive rhythm

rhythm yang dihasilkan oleh repetisi yang berubah menghasilkan *progressive rhythm*.

2.2. Ilustrasi

Ilustrasi berbicara tentang cara penyampaian. Ilustrasi merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan kepada penerima/pengamatnya. Sebuah ilustrasi umumnya dibuat dengan tujuan tertentu oleh pembuatnya, ataupun orang yang meminta ilustrasi tersebut untuk dibuat (Male, 2011). Adapun fungsi dari ilustrasi, diantaranya ialah sebagai:

1. Documentation, Reference & Instruction

Sebuah ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan sejumlah informasi. Informasi tersebut dapat berupa dokumentasi, referensi, maupun instruksi. Secara general, ilustrasi merupakan salah satu cara yang baik untuk menyampaikan informasi karena informasi dapat lebih mudah dicerna ketika sudah divisualisasikan.

2. Commentary

Ilustrasi dapat digunakan untuk melengkapi jurnalisme dan melengkapi halaman-halaman koran serta majalah, sebagai penggambaran situasi yang terjadi.

3. Storytelling

Ilustrasi juga seringkali digunakan untuk melengkapi narasi fiksi, contohnya pada buku anak, buku novel bergambar, komik, dan sebagainya. Penggambaran ilustrasi pada narasi fiksi menarik perhatian pembaca sekaligus membantu mendeskripsikan narasi dengan lebih jelas.

4. Persuasion

Ilustrasi digunakan untuk persuasi, contohnya pada iklan, dengan tujuan “menjual” suatu produk maupun jasa.

5. Identity

Ilustrasi dapat menggambarkan identitas suatu perusahaan juga, dalam hal ini termasuk di dalamnya pada kemasan, iklan, titik penjualan, dan seluruh hal yang berkaitan dengan “*branding*” perusahaan tersebut.

Ilustrasi juga dibagi menjadi beberapa jenis oleh Arntson (2012) berdasarkan fungsinya, adapun jenis-jenis tersebut diantaranya ialah:

1. *Recording and Book Illustration*

Ilustrasi yang kreatif dibutuhkan untuk *cover recording* dan *cover* buku, keduanya dilakukan sebagai fungsi promosi. Apa yang tercermin dari ilustrasi *cover* hendaknya mencerminkan isinya (p. 158).

2. *Magazine and Newspaper Illustration*

Ilustrasi digunakan pada majalah dengan tujuan menarik perhatian pembacanya. Biasanya satu halaman ilustrasi digunakan untuk menjelaskan citra dari cerita. Pada koran pun dijumpai ilustrasi, biasanya berwarna hitam dan putih (p. 160).

3. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration merupakan bagian dari *advertising*. Seringkali *Fashion Illustration* tidak hanya menginformasikan mengenai garmen/kain, tetapi juga mempersuasi penglihatnya (p. 162).

4. *Illustration for In-house Projects*

Illustration for In-house Projects biasanya adalah ilustrasi seputar laporan tahunan, kalender, brosur, poster, dan sebagainya yang digunakan oleh institusi/perusahaan untuk menyampaikan karakter perusahaannya (p. 162).

5. *Greeting Card and Retail Illustration*

Ilustrasi ini biasanya bersangkutan erat dengan kalender, poster, baju, dan sebagainya (p. 163).

6. Medical and Technical Illustration

Merupakan ilustrasi yang membutuhkan degree bersangkutan dengan medis, karena gambarannya harus akurat. Ilustratornya harus mengetahui anatomi secara benar, agar ilustrasinya tidak menginformasikan hal yang salah pula (p. 163).

7. Animation and Motion Graphics

Ilustrasi jenis ini biasanya merupakan ilustrasi yang dibuat secara *digital*, biasanya juga di *print* atau digunakan untuk media online (p. 163).

2.3 Media Informasi

Menurut Merriam-Webster, media diartikan sebagai sesuatu yang menghubungkan hal satu dengan hal lainnya, sedangkan informasi diartikan sebagai pemahaman yang didapatkan dengan pendalaman. Maka dari itu media informasi dapat juga diartikan sebagai sesuatu yang menghubungkan pengetahuan dengan subyek yang menerima pengetahuan tersebut.

2.2.1 Peranan Media Informasi

Media informasi digunakan sebagai salah satu perantara untuk pembaca atau konsumen mendapatkan informasi dan pengetahuan, suatu media informasi hendaknya bersifat informatif dan mudah dipahami.

2.2.2 Jenis-jenis Media

Menurut Rudy Bretz (2003), berdasarkan indera yang dilibatkan, media digolongkan menjadi tujuh kategori. Diantaranya ialah:

1. Media audio visual gerak

Mengandalkan suara, gambar, dan gerakan. Contohnya video atau film yang bersuara.

2. Media audio visual diam

Mengandalkan suara dan gambar. Contohnya film bingkai atau gambar bersuara.

3. Media visual gerak

Mengandalkan gambar dan gerakan. Contohnya video atau film bisu.

4. Media visual diam

Mengandalkan gambar saja. Contohnya poster

5. Media semi gerak

Mengandalkan gambar dengan gerakan terbatas. Contohnya

6. Media audio

Mengandalkan suara saja. Contohnya siaran radio, atau *podcast*.

7. Media cetak

Mengandalkan huruf dan simbol verbal.

2.3 Resusitasi Jantung Paru

Menurut British Heart Foundation, resusitasi jantung paru adalah salah satu upaya pertolongan pertama yang dilakukan dalam situasi darurat ketika jantung berhenti berdetak. Sebuah upaya resusitasi jantung paru diperkirakan dapat meningkatkan kesempatan seseorang bertahan hingga dua atau tiga kali lipat. (“What is CPR,” n.d.).

2.3.1 Fungsi Penerapan Resusitasi Jantung Paru

Resusitasi jantung paru dilakukan untuk membangkitkan atau merangsang jantung dan pernapasan yang mengalami perhentian. Diharapkan dengan perlakuan resusitasi, jantung dapat kembali berdetak dan memompa darah ke seluruh tubuh dan menjaga sirkulasi oksigen ke organ-organ vital sehingga korban tertolong saat keadaan darurat terjadi (Ganthikumar, 2017).

2.3.2 Tata Cara Penerapan Resusitasi Jantung Paru

Menurut British Heart Foundation, resusitasi jantung paru dapat dilakukan dengan melewati 6 langkah (“How to do CPR,” n.d.). 6 langkah tersebut diantaranya ialah:

1. Mengecek respons

ketika ingin membantu seseorang yang sedang pingsan, hendaknya perhatikan terlebih dahulu keadaan sekitar anda. Pastikan anda berada di posisi yang aman dan jauh dari

bahaya atau gangguan. Kemudian coba guncangkan pundak orang tersebut sambil sedikit berteriak. Hal ini dilakukan untuk memancing kesadaran orang tersebut.

Jika anda sedang sendiri, memanggil seseorang yang sedang berlalu-lalang untuk membantu anda merupakan opsi yang baik.

2. Mengecek pernapasan

sambil mendongakkan kepala pasien, cobalah untuk mengecek apakah ia bernapas dengan normal dengan cara mendekatkan telinga ke hidung pasien untuk mendengar bunyi napas, memperhatikan gerakan dada, serta mendekatkan

hidung pasien ke pipi untuk merasakan hembusan napasnya. Lakukan hal ini selama 10 detik, apabila pernafasannya dirasa normal, maka posisikan pasien telentang dalam posisi pemulihan dan panggillah ambulans. Sebaliknya, apabila pasien tidak bernapas dengan normal, bukalah jalur pernapasannya dengan mendongakkan kepala pasien dan mengangkat dagunya dengan menggunakan dua jari.

3. Memanggil ambulans

Setelah melakukan hal tersebut, apapun yang terjadi, panggillah ambulans

4. Memompa dada sebanyak 30x

berlututlah di sebelah pasien. Taruh telapak tangan di tengah dada pasien. Pautkan tangan yang satu lagi di atas tangan tersebut. Dengan meluruskan lengan, mulai memompa dada pasien hingga tulang dada masuk ke kedalaman antara 5-6cm, dan lepaskan. Lakukan hal ini sebanyak 2 kali per detik.

5. Memberikan 2 napas penolong

bukalah kembali jalur napasnya dengan mendongakkan kepala pasien dan menaikkan dagunya, dan tutup hidungnya pelan-pelan. Tarik napas dan hembuskan ke arah mulut pasien. Seharusnya dada pasien mulai naik dan turun, lakukan kembali hal tersebut. Setiap napas penolong seharusnya durasinya tidak lebih dari 5 detik.

6. Mengulangi langkah 4 dan 5 sampai ambulans datang

terus Ulangi langkah tersebut hingga ambulans datang, apabila merasa lelah, cobalah bergantian dengan orang lain yang berada di sekitar.