

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Elemen Formal Desain**

Landa (2014) menyebutkan bahwa elemen formal desain adalah dasar visual secara umum yaitu dua dimensi. Elemen formal desain juga merupakan prinsip desain yang dapat digunakan untuk komunikasi dan ekspresi. Berikut beberapa jenis elemen formal desain:

##### **2.1.1. Garis**

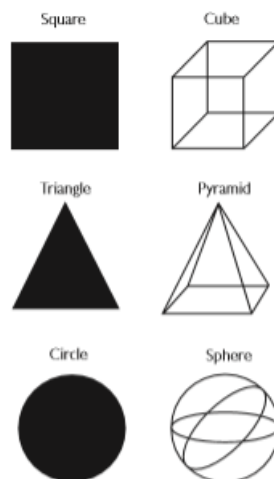
Garis adalah salah satu elemen umum dari sebuah desain. Sebuah garis dapat menentukan arah dan membentuk komposisi desain menjadi pesan. Garis memiliki beberapa fungsi seperti membuat bentuk, gambar, border, huruf dan pola. (hlm. 19-20).



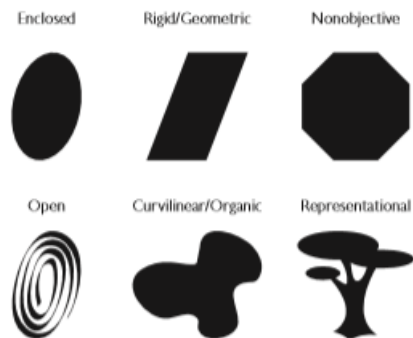
Gambar 2.1. Variasi Garis dari Berbagai Media  
(Robin Landa, 2014)

### 2.1.2. Bentuk

Bentuk adalah area dua dimensi yang dibentuk oleh susunan garis, warna, atau tekstur. Pada umumnya bentuk dapat diukur dimensinya dengan tinggi ataupun lebar. Bentuk memiliki beberapa jenis umum seperti geometris, organik, bujursangkar, dan lengkung. Terdapat jenis bentuk yang tidak biasa seperti abstrak, dan bentuk representasi alam. *Figure ground* juga termasuk jenis bentuk tidak biasa yang merupakan persepsi visual yang membentuk pesan atau maksud tertentu dengan pemanfaatan ruang negatif, positif, atau warna (hlm. 20-22).



Gambar 2.2. *Basic Shapes and Forms*  
(Robin Landa, 2014)



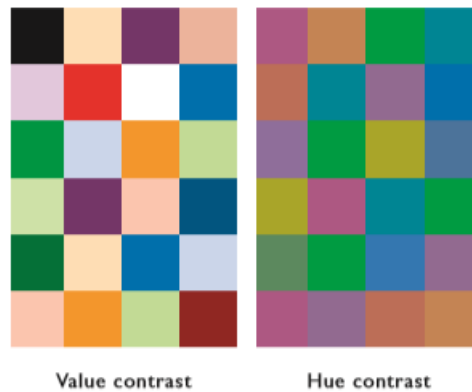
Gambar 2.3. *Shapes*  
(Robin Landa, 2014)

### 2.1.3. Warna

Warna menjadi elemen visual yang memiliki pengaruh cukup besar dalam desain. Penggunaan warna dapat menggambarkan perasaan dan suasana yang menjadi pesan untuk dikomunikasikan. *Hue, value, dan saturation* adalah elemen yang dimiliki warna untuk mengatur komposisi seperti terang, gelap, cerah dan pudat dari warna yang ingin dihasilkan (hlm. 23-27).



Gambar 2.4. *Subtractive Primary Hues*  
(Robin Landa, 2014)



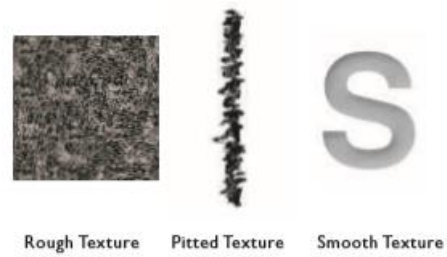
Gambar 2.5. *Value Contrast and Hue Contrast*  
(Robin Landa, 2014)

#### 2.1.4. Tekstur

Tekstur adalah hasil representasi dari sentuhan permukaan dan dapat dirasakan. Dalam dunia desain, tekstur terdiri dari dua jenis yaitu tekstur sentuhan dan tekstur visual. Tekstur sentuhan adalah tekstur yang dapat dirasakan secara langsung dengan cara menyentuh suatu permukaan secara fisik. Terdapat beberapa teknik cetak untuk menghasilkan tekstur sentuhan. *Emboss*, *deboss*, *stamping*, ukir dan *letterpress* adalah teknik yang digunakan dalam percetakan untuk menghasilkan tekstur sentuhan. Jenis kedua dari tekstur adalah tekstur visual. Tekstur visual merupakan persepsi dari tekstur asli yang dibuat dengan cara menggambar, melukis, fotografi, dan media gambar lainnya (hlm. 28-29).



Gambar 2.6. *Tactile Texture*  
(Robin Landa, 2014)



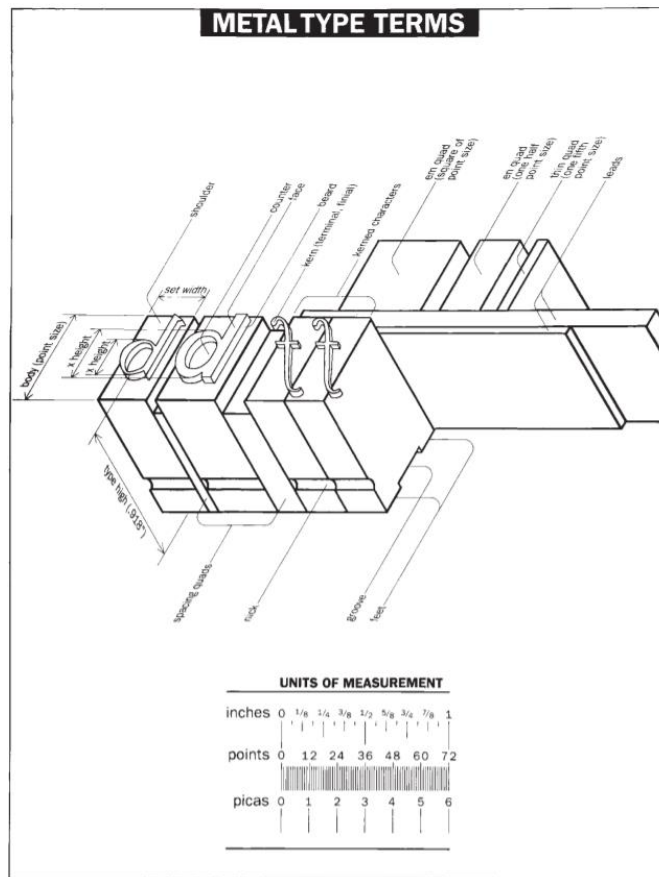
Gambar 2.7. *Visual Texture*  
(Robin Landa, 2014)

### 2.1.5. Elemen Jenis Huruf

Landa (2014) menyebutkan dalam bukunya bahwa jenis huruf adalah salah satu elemen penting dalam sebuah desain. Menjadi sebuah elemen penting karna jenis huruf dapat disatukan dengan visual desain lainnya. Jenis huruf terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca dan aksen atau tanda diakritik (hlm. 44).

### 2.1.6. Jenis Pengukuran

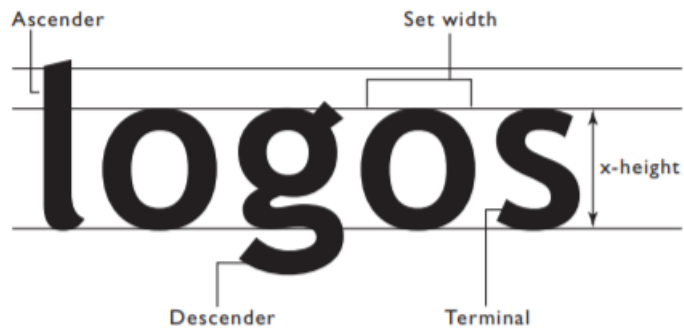
Pengukuran huruf dapat dilakukan dengan sistem tradisional menggunakan satuan titik dan pica. Tinggi badan huruf menggunakan titik sedangkan lebar huruf dinyatakan dalam satuan picas (hlm. 44).



Gambar 2.8. *Metal Type Charts by Martin Holloway* (Robin Landa, 2014)

### 2.1.7. Jenis Anatomi

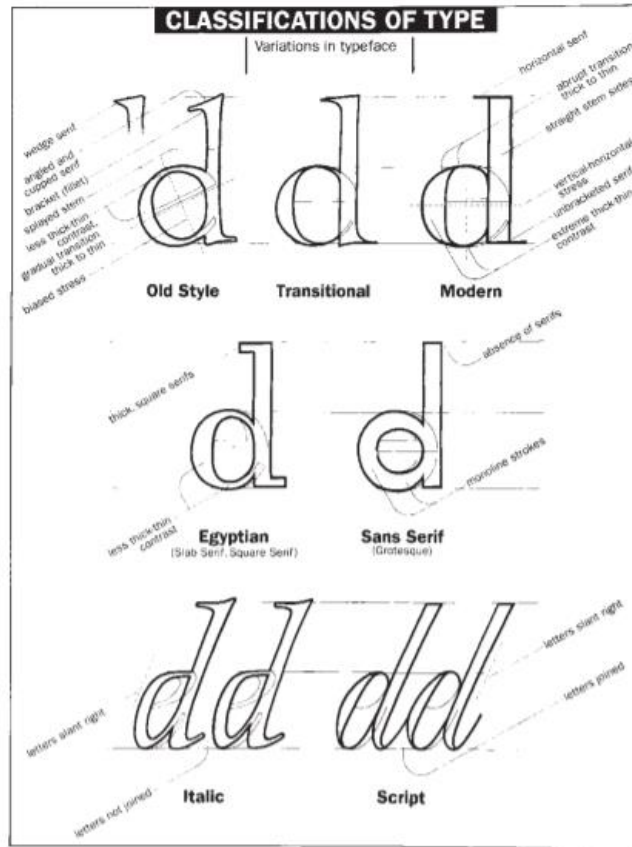
Jenis anatomi dalam huruf dapat mempengaruhi pembacaan sehingga menentukan proses pembacaan agar terdengar dengan jelas. Masing-masing huruf juga memiliki ciri masing-masing yang memiliki pengaruh dalam keterbacaan atau *legibility* (hlm. 44-46).



Gambar 2.9. Anatomi Huruf  
(Robin Landa, 2014)

### 2.1.8. Jenis Klasifikasi Huruf

Pada saat ini huruf memiliki banyak jenis klasifikasi namun ada beberapa klasifikasi utama berdasarkan sejarahnya seperti jenis *Old Style/Humanist*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, *Blackletter*, *Script* dan *Display*. Tipe *Old Style* merupakan tipe klasifikasi roman yang sudah cukup tua sejak diperkenalkan dari akhir abad kelima belas. Times New Roman dan Garamond adalah contoh yang paling banyak diketahui oleh orang awam saat ini (hlm. 47-48).



Gambar 2.10. Classification of Type Chart by Martin Holloway (Robin Landa, 2014)

<u>Old Style/Garamond, Palatino</u>	<u>San Serif/Futura, Helvetica</u>
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
<u>Transitional/New Baskerville</u>	<u>Italic/Bodoni, Futura</u>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
	<i>BAMO hamburgers</i>
<u>Modern/Bodoni</u>	<u>Script/Palace Script</u>
BAMO hamburgers	<i>B.A.M.C. hamburgers</i>
<u>Egyptian/Claarendon, Egyptian</u>	
<b>BAMO hamburgers</b>	
<b>BAMO hamburgers</b>	

Gambar 2.11. Typeface Classification Examples (Robin Landa, 2014)





Gambar 2.12. *Typeface Classification/Single Letterforms*  
(Robin Landa, 2014)

### 2.1.9. *Type family*

Variasi dari jenis huruf utama yang biasanya berdasarkan dari berat badan huruf. Contoh dari variasi yang biasa ditemukan adalah *Light*, *Medium*, dan *Bold*. Variasi juga dapat didasarkan dari lebar badan huruf seperti *Condensed*, *Regular*, *Extended*. Sedangkan jika dilihat dari sudut, huruf memiliki jenis variasi seperti *Roman/Upright* dan *Italic* (hlm. 48-49).

ITC Stone Informal Medium  
*ITC Stone Informal Medium Italic*  
**ITC Stone Informal Semibold**  
*ITC Stone Informal Semibold Italic*  
**ITC Stone Informal Bold**  
***ITC Stone Informal Bold Italic***  
ITC Stone Sans Medium  
*ITC Stone Sans Medium Italic*  
**ITC Stone Sans Semibold**  
*ITC Stone Sans Semibold Italic*  
**ITC Stone Sans Bold**  
***ITC Stone Sans Bold Italic***  
ITC Stone Serif Medium  
*ITC Stone Serif Medium Italic*  
**ITC Stone Serif Semibold**  
*ITC Stone Serif Semibold Italic*  
**ITC Stone Serif Bold**  
***ITC Stone Serif Bold Italic***

Gambar 2.13. *Example of a Type Super Family*  
(Robin Landa, 2014)

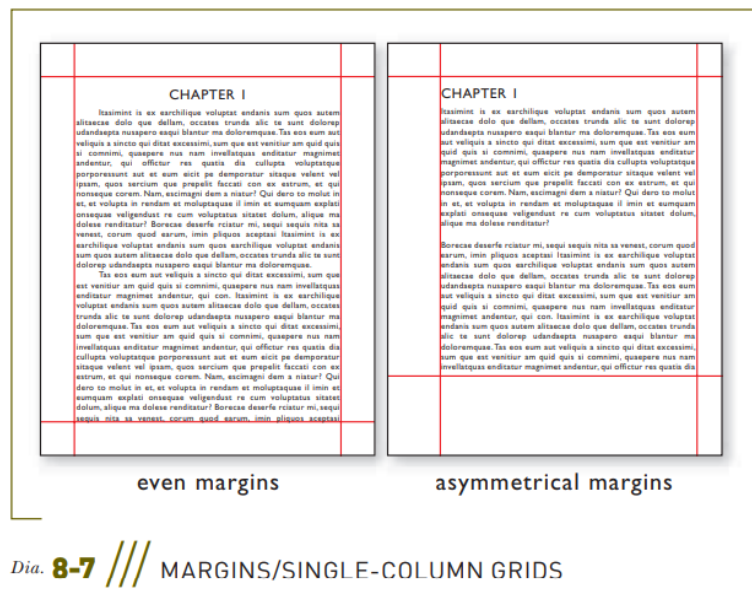
### 2.1.10. Grid

*Grid* merupakan sebuah garis yang mengatur sebuah komposisi sehingga membentuk struktur antara margin vertikal dan horizontal. *Grid* juga dapat mengatur antara jenis gambar, teks dalam sebuah halaman sehingga pembaca akan lebih mudah untuke mendapatkan informasi dari yang dibacanya (hlm. 174).

Berikut beberapa jenis *Grid* yang dijelaskan oleh Robin Lnada dalam bukunya:

#### 1. *Single-Column Grids*

Biasa disebut dengan *margins* merupakan garis pembatas antar tepi yang biasa digunakan untuk menampilkan informasi yang banyak seperti buku, majalah, namun juga digunakan dalam tampilan *desktop* atau *handphone*.



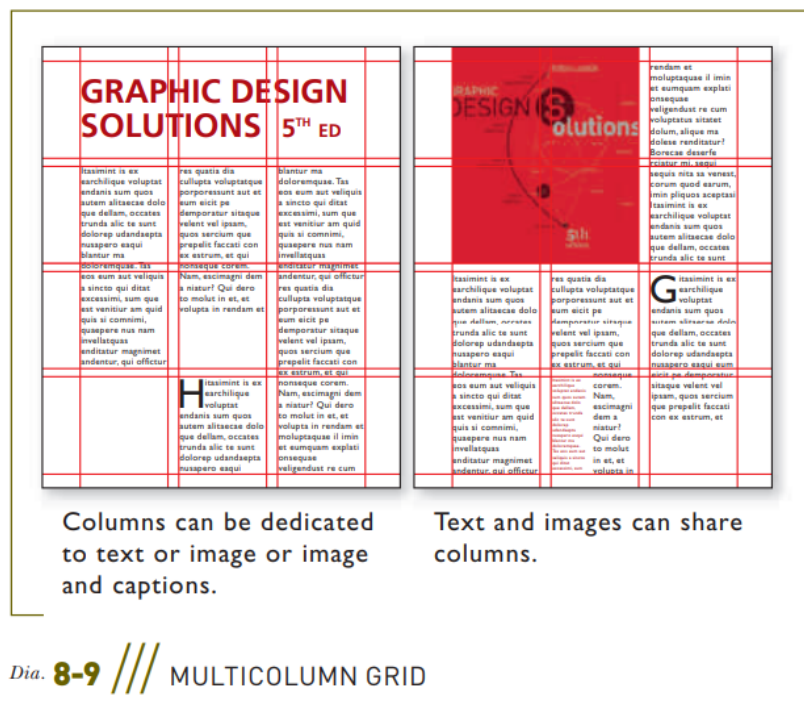
Gambar 2.14. *Single Grids*  
(Robin Landa, 2014)



Gambar 2.15. Contoh Penerapan *Single Grids* (Robin Landa, 2014)

## 2. Multi-Column Grids

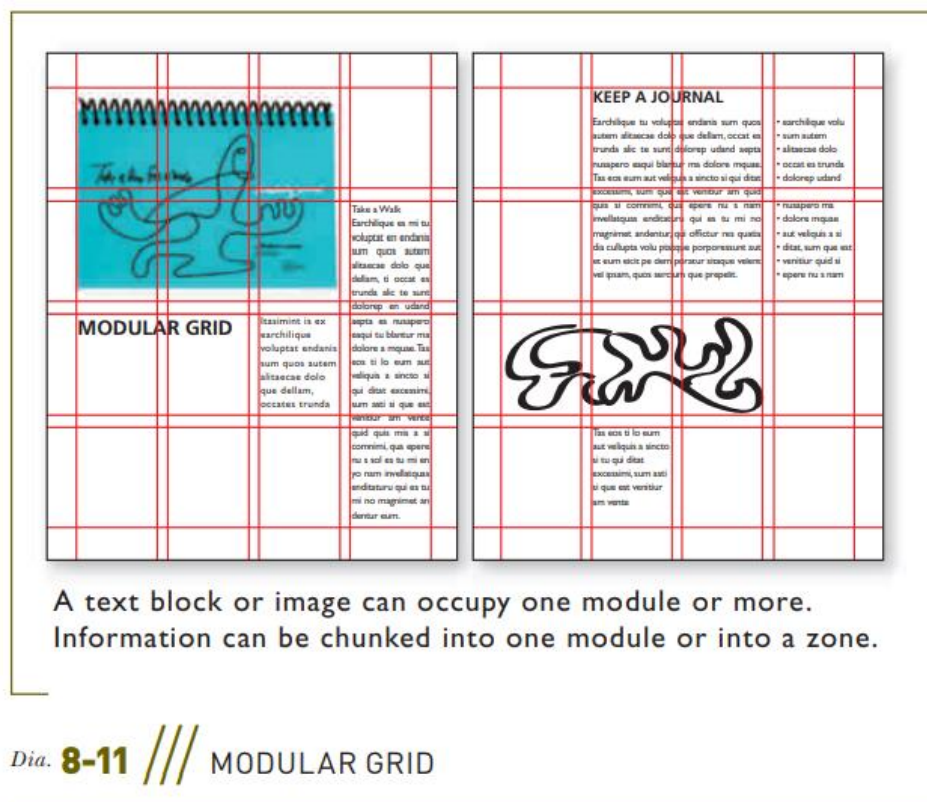
Jenis *Grid* yang biasanya digunakan untuk menempatkan visual atau gambar bersamaan dengan teks sesuai dengan format ukuran antar teks dan gambar (hlm. 177-179).



Gambar 2.16. *Multicolumn Grid* (Robin Landa, 2014)

### 3. Modular Grids

Modular Grid bersifat lebih fleksibel dari pada dua jenis Grid sebelumnya dikarenakan penempatan antara teks dan juga gambar dibebaskan untuk diletakan didalam beberapa kolom. Namun penggunaan Grids ini memiliki syarat penggunaan hirarki visual atau penempatan visual yang jelas (hlm. 181).



Gambar 2.17. Modular Grid  
(Robin Landa, 2014)

## 2.2. Media Informasi

Menurut Birowo (dalam Rejeki et al.,2019) dalam buku yang berjudul Literasi Media & Informasi dan *Citizenship*, menyebutkan bahwa perubahan penggunaan informasi sebagai kebutuhan dan hubungan sosial oleh masyarakat disebabkan

dengan adanya era digital yang semakin berkembang. Pengelolaan informasi menjadi bagian yang penting dalam masyarakat untuk menentukan sikap dan Tindakan dari masing-masing individu (hlm. v).

### **2.2.1. Media Informasi dan Kesehatan**

Informasi kesehatan dapat memiliki ragam informasi dan pesan yang terkait dengan kesehatan seperti gaya hidup, obat-obatan, penanggulangan penyakit hingga akses layanan kesehatan (Rejeki et al.,2019). Proses edukasi kesehatan dengan media informasi sebagai alat komunikasi memiliki beberapa tujuan penting yaitu mudahnya penyampaian informasi, mengurangi kesalahan persepsi, mempermudah pengertian dan informasi. Media digital menjadi peran penting dalam penyampaian informasi kesehatan seperti acara tv, aplikasi Kesehatan serta situs atau *website* yang mudah diakses oleh masyarakat (Subekti dalam Rejeki et al.,2019).

### **2.2.2. Desain Media Informasi**

Menurut Baer dan Vacarra (2008) dalam bukunya yang berjudul *Information Design Workbook ; Graphic Approaches, Solutions, And Inspiration + 30 Case Studies*, menyebutkan bahwa media informasi yang baik diibaratkan seperti penerbangan pesawat terbang yang tidak ada halangan sehingga membuat penumpang menjadi aman. Media informasi juga membuat sebuah informasi dalam jumlah yang banyak dan juga rumit menjadi sesuatu yang lebih *simple* dan mudah dimengerti (hlm.22). Berikut beberapa hal yang menjadikan desain dari media informasi menjadi baik dan efektif :

1. *Content-Focused*

Dalam tahap ini seorang desainer dituntut untuk paham mengenai informasi dan tujuan dari desain informasi yang akan dirancang.

2. *User-centric*

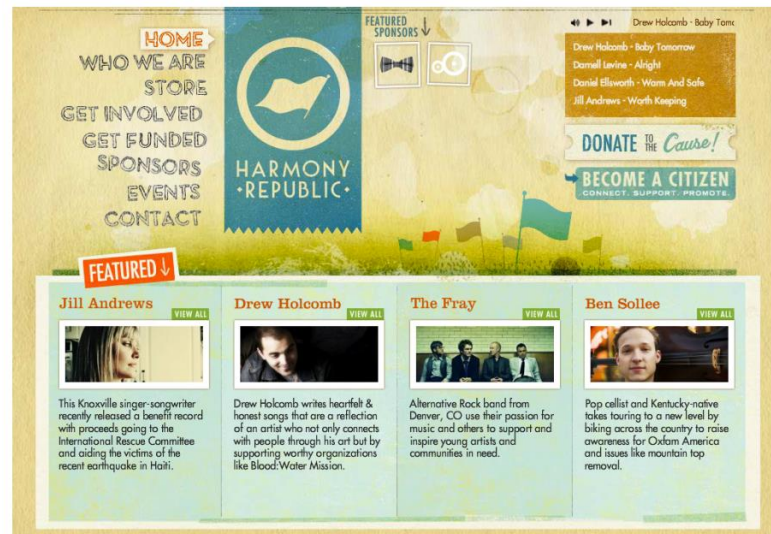
Desainer harus membuat sebuah desain informasi yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna dan juga cara pola pikir pengguna berperan penting dalam menentukan bagaimana desain akan dirancang.

3. *Tools of the Trade*

Dalam perancangan desain diharuskan sesuai dengan menggunakan metode dan prinsip desain mulai dari warna, *layout*, komposisi, *typography* untuk menghasilkan desain yang baik.

**2.3. Website**

Beaird (2014) dalam bukunya *The Principles Of Beautiful Web Design* mengatakan jika ada dua jenis pandangan untuk dapat menyimpulkan bahwa sebuah web dikatakan baik dan juga buruk. Pertama dari segi fungsionalitas yang berfokus pada penyampaian informasi yang efisien dan yang kedua dari segi artistic atau visual yang cukup menarik.



Gambar 2.18. *Harmony Republic*

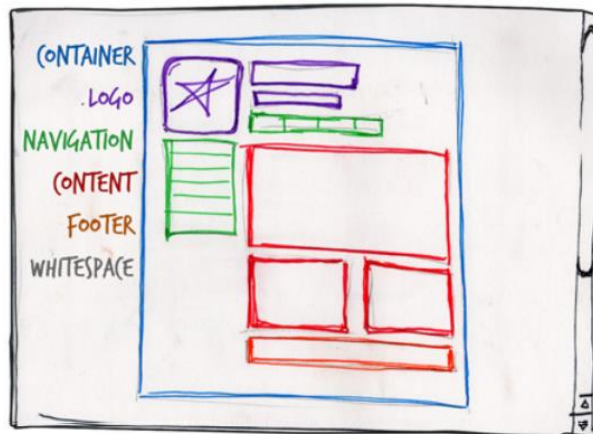
(Beaird, 2014)

Beberapa desainer terkadang hanya berfokus pada salah satu jenis sehingga tidak adanya keseimbangan antara informasi yang disajikan dengan visual yang menarik perhatian (hlm. 5).

### 2.3.1. Anatomi Website

Anatomi dari *website* yang dimaksud adalah komponen-komponen yang akan dimasukkan kedalam blok sesuai dengan ukuran dalam halaman *website* (hlm. 8).

Berikut adalah anatomi yang dimaksud Beaird (2014) dalam bukunya :



Gambar 2.19. *Anatomy of website*  
(Beaird, 2014)

1. *Containing Block*

*Containing Block* adalah wadah dengan ukuran berbeda-beda sesuai dengan ukuran *website*. Wadah ini berfungsi sebagai tempat peletakan komponen-komponen konten yang akan ditampilkan didalam *website*.

2. Logo

Logo berfungsi sebagai tanda jika sebuah *website* memiliki identitas yang terkait dengan perusahaan atau lembaga sebagai suatu kesatuan dari *website* tersebut.

3. *Navigation*

Sebuah sistem petunjuk yang biasanya berada didaerah atas *website* yang berfungsi sebagai petunjuk untuk mempermudah pengguna mengakses web. Sistem ini biasanya bisa berbentuk vertikal dengan letak disamping halaman *website* serta horizontal dengan letak berada dibagian atas halaman.



4. *Content*

Konten merupakan pusat *website* dan biasanya pengguna akan berfokus kepada isi konten yang akan mereka cari dalam mengunjungi sebuah *website*. Konten dapat berisi gambar, video, teks atau yang menjadi pusat informasi dari sebuah *website*.

5. *Footer*

Sebuah halaman informasi yang berisi hak cipta, kontak, hukum yang biasanya diletakan di bawah halaman *website*.

6. *Whitespace*

Area negatif atau kosong yang sengaja diletakan tanpa diisi gambar, visual, atau teks apapun untuk menjaga keseimbangan antara area informasi dan area kosong. Area kosong ini juga berguna untuk mencegah desain yang penuh dan juga sesak yang mengakibatkan tidak adanya satu ruang pun dalam *website*.

**2.3.2. 960 Grid System**

Menurut Beaird (2014), model 960 *Grid* sistem yang diciptakan oleh Nathan Smith adalah bagian dari kerangka CSS yang biasanya terdiri dari 12 kolom, 18 kolom dan 24 kolom.



Gambar 2.20. 960 Grid System with 16 column  
(Beaird, 2014)

*Grid* dengan 12 kolom menjadi salah satu turunan dari 960 *Grid* sistem yang cukup populer dan mudah digunakan karena dapat dibagi menjadi 4 bagian kolom, serta 3 dan 2 kolom (hlm. 13-14).

### 2.3.3. Balance

Keseimbangan visual memiliki konsep peletakan visual atau gambar yang sama dengan pembagian yang seimbang. Keseimbangan visual memiliki 2 jenis yaitu *Symmetrical Balance* dan *Asymmetrical Balance* (hlm.15-19).

#### 1. *Symmetrical Balance*

Peletakan atau pembagian komposisi dari objek sama rata ditengah-tengah garis pembagi. Konsep ini digunakan dalam *website* dengan meletakan komposisi objek yang dibagi oleh kolom.

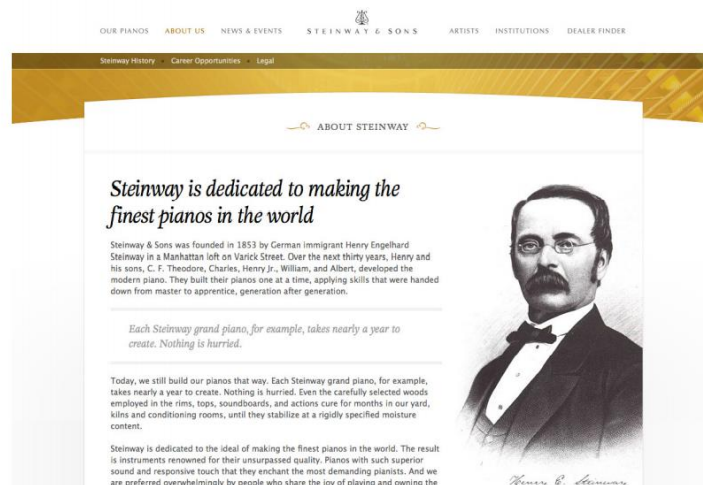


Gambar 2.21. *Symmetrical Balance*

(Beaird, 2014)

2. *Assymetrical Balance*

Pembagian komposisi antar objek yang berbeda dari segi ukuran dan bentuk namun tetap terkesan seimbang. Seperti pembagian objek besar yang berada dikiri halaman dan objek kecil yang diletakan dikanan halaman *website*.



Gambar 2.22. *Asymmetrical Balance*

(Beaird, 2014)

## 2.4. Tramadol

Tramadol atau memiliki nama lain *tramadol hydrochloride* (HCL) adalah obat pereda rasa sakit dengan mempengaruhi reaksi kimia di otak untuk menghilangkan rasa nyeri dan sakit setelah operasi. Tramadol digunakan kepada orang dewasa dan anak-anak berusia 12 tahun keatas. Obat ini memiliki beberapa jenis bentuk seperti injeksi (suntik), tablet dan kapsul yang hanya dapat diberikan melalui resep dokter (Willy, 2019). Menurut Indra (2013), Tramadol memiliki efek agonis opioid atau memiliki efek yang sama seperti penggunaan narkotika (seperti dikutip dalam Putra & Subarnas, 2019). Penggunaan obat Tramadol dapat menyebabkan ketergantungan atau kecanduan. Pengguna akan merasakan mual, Lelah, muntah, berkeringat, sedasi, mulut kering dan yang lebih parahnya dapat menimbulkan angioedema, kadar antigoulan dan toksitasis serotonin mengalami peningkatan. Menurut Grond dan Sablotzki (2004), efek dari Tramadol yang paling merugikan adalah kejang dan mengalami sindrom serotonin (seperti dikutip dalam Putra & Subarnas, 2019).

Efek kejang dari penggunaan obat Tramadol pada pria lebih tinggi dari wanita dengan besar dengan perbandingan 80,5 % dan 19,5 % dengan rentang usia 15 sampai 30 tahun menurut Rahmani, et.al., (2016) (dalam Putra & Subarnas, 2019). Penggunaan obat Tramadol yang melebihi dosis dapat menyebabkan tingkat kecanduan yang sama seperti morfin (60 mg / hari) dengan pemberian dosis Tramadol sebanyak 800 mg/hari. Pemberia dosis Tramadol sebanyak 200 mg/hari dapat memungkinkan menimbulkan efek ketergantungan. (Lanier, et.al., 2010 dalam Putra & Subarnas, 2019).

#### **2.4.1. Peraturan Obat Tramadol**

Sebenarnya peraturan dan pengawasan terhadap obat Tramadol dan golongan narkotika sudah diatur oleh BPOM dalam peraturan No. 7 tahun 2016. Menurut Wulandari dan Mustarichie (2017), masih banyak apotek yang menjual obat Tramadol secara bebas sehingga pihak apoteker harus memberikan informasi kepada Balai Besar POM untuk selanjutnya ditindak. Peraturan juga berlaku kepada masyarakat yang mengedarkan dan menyalahgunakan obat Traamadol untuk dapat ditindak lanjuti (seperti dikutip dalam Putra & Subarnas,2019). Peraturan dan pengawasan obat Tramadol juga ada di Amerika Serikat melalui organisasi FDA, yang tidak memperbolehkan dokter untuk meresepkan obat Tramadol kepada pasien yang memiliki kelainan mental, peminum alkohol, memiliki pemikiran untuk bunuh diri dan menggunakan obat penenang. ( Vitale, et.al., dalam Putra & Subarnas, 2019).

#### **2.4.2. Dosis dan Aturan Pemakaian Obat Tramadol**

Penggunaan obat Tramadol dalam bentuk tablet memiliki dosis pemakaian tidak lebih dari 400 mg per hari. Pengguna dengan usia 75 tahun keatas atau lansia dianjurkan tidak boleh melebihi 300 mg per hari. Dosis untuk dewasa dan anak-anak 12 tahun keatas adalah 50-100 mg/hari dalam setiap 4-6 jam (Willy, 2019).

#### **2.4.3. Peringatan Sebelum Mengonsumsi Obat Tramadol**

Berikut beberapa peringatan sebelum pemakaian obat tramadol (Willy, 2019) :

1. Pemakaian obat Tramadol dilarang untuk penderita asma, *Ileus Paralitik*, dan *Fenilketonuria*.

2. Pengguna yang pernah mengalami gangguan organ hati, kandung kemih, ginjal, empedu, kelenjar tiroid dan pankreas diharuskan melakukan konsultasi ke dokter sebelum menggunakan obat.
3. Konsultasi kepada dokter jika sedang menggunakan obat antidepresan, obat penenang, vitamin dan obat herbal sebelum menggunakan Tramadol.
4. Beritahukan kepada dokter jika alergi terhadap tramadol atau obat golongan opioid seperti morfin.
5. Penggunaan obat tramadol diharuskan menyampaikan kepada dokter sebelum melakukan operasi, termasuk operasi gigi.
6. Mengendarai kendaraan dan penggunaan alat berat tidak dianjurkan setelah memakai obat karena memiliki efek kantuk.
7. Kecanduan dan overdosis dapat terjadi jika penggunaan obat tramadol yang tidak disertai resep dokter.

#### **2.4.4. Interaksi Tramadol Dengan Obat Lain**

Pemakaian obat tramadol dapat menyebabkan interaksi tertentu jika digunakan bersama obat lain. Interaksi tertentu dapat berupa peningkatan risiko penurunan efektivitas obat dan peningkatan efek samping dari obat. Risiko tertentu juga dapat terjadi seperti berikut (Willy, 2019) :

1. Penggunaan tramadol bersamaan dengan obat penenang *benzodiazepine* dan antipsikotik dapat menyebabkan sakit kepala berat, kesulitan bernafas hingga koma.
2. Risiko terjadinya kejang dapat terjadi jika digunakan bersama dengan *carbamazepine*.

3. Peningkatan risiko sindrom serotonin dapat terjadi jika dikonsumsi bersama obat anti kejang, antidepresan dan obat herbal yang mengandung tanaman *St. John's Wort*.
4. Tramadol dapat meningkatkan efek samping dari obat *sumatriptan* dan *lithium*.
5. Penggunaan bersama obat pengencer darah, *warfarin* dapat meningkatkan risiko pendarahan.
6. Efek samping tramadol dapat meningkat setelah mengonsumsi alkohol.

#### **2.4.5. Efek Samping dan Bahaya Obat Tramadol**

Berikut beberapa efek samping setelah penggunaan obat tramadol (Willy, 2019):

1. Pusing
2. Sakit Kepala
3. Kantuk
4. Mual
5. Muntah
6. Konstipasi
7. Mulut kering
8. Berkeringat
9. Energi menurun

Tramadol juga dapat menyebabkan efek samping yang serius pada kondisi tertentu dan jika digunakan kepada anak-anak. Berikut beberapa efek serius yang dapat terjadi :

1. Sulit tidur

2. Jantung Berdebar
3. Gelisah
4. Halusinasi
5. Sesak nafas

#### 2.4.6. Penyalahgunaan Obat Tramadol

Penyalahgunaan obat Tramadol dengan penggunaan yang melebihi dosis dapat menyebabkan peningkatan risiko kejang. Risiko yang lebih parah dapat terjadi seperti memperlambat dan menghentikan pernapasan serta dapat menyebabkan kecanduan, overdosis sampai kematian (Florenca, 2020). Dalam penyalahgunaan obat Tramadol, kalangan remaja dan dewasa memiliki alasan yang berbeda. Menurut Fardin dan Asrina (2019), penyalahgunaan obat Tramadol di kalangan remaja bertujuan untuk obat penenang serta mendapatkan efek senang yang berlebihan. Sedangkan untuk kalangan dewasa, obat Tramadol menjadi sebagai obat penghilang rasa stress dari bekerja (seperti dikutip dalam Putra & Subarnas, 2019). Berdasarkan hasil dari Survei Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba Tahun 2018 menyatakan Tramadol menjadi obat kategori aditif non narkoba yang paling banyak dikonsumsi (BNN,2018).





Gambar 2.23. Survei BNN 2018

([https://perpustakaan.bnn.go.id/sites/default/files/Buku\\_Digital\\_2020-10](https://perpustakaan.bnn.go.id/sites/default/files/Buku_Digital_2020-10))

Penyebaran obat Tramadol sudah cukup banyak di Indonesia dan beberapa obat yang mengandung Tramadol sangat mudah untuk didapatkan di apotik tanpa menggunakan resep dokter. Dikarenakan minimnya informasi dan pengetahuan menjadikan masyarakat banyak yang menyalahgunakan obat ini (Putra & Subarnas, 2019).

Kasus remaja yang ketahuan membawa obat jenis Tramadol pernah ditayangkan dalam acara berjudul *The Police* dari televisi Trans 7 pada tanggal 6 Agustus 2020 di Jakarta Utara. Polisi mendapati remaja membawa obat jenis Tramadol dan Trihexyphenidyl (obat untuk mengatasi gejala Parkinson).



Gambar 2.24. Video remaja membawa obat terlarang

(<https://www.youtube.com/watch?v=kD5xWYpdPvk>)