



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Desain

Desain grafis merupakan komunikasi secara visual guna menyampaikan pesan atau informasi kepada target *audiance* (Landa, 2014, p. 1). Desain grafis hadir di lingkungan kita. Dalam pembuatannya, desain grafis menggunakan beberapa elemen dan prinsip untuk dapat menyampaikan dan mengatur persepsi *audiance* yang melihat.

##### 2.1.1 Elemen Desain

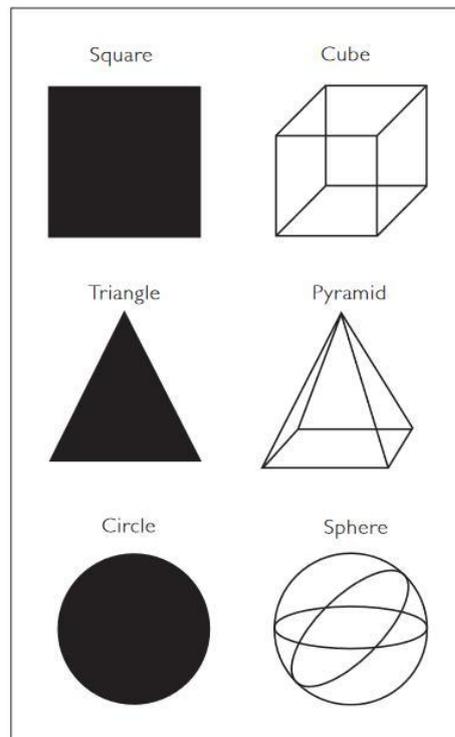
###### 1. Garis

Sebuah garis merupakan kumpulan titik yang juga merupakan sebuah tanda yang berada pada atas sebuah permukaan (Landa, 2014, p. 16). Dalam bentuknya, garis dapat berbentuk lurus, berliku, atau *angular* dan digunakan sebagai pemandu arah pandang audiens (Landa, 2014, p.16). Selain itu, garis juga memiliki kualitas masing-masing. Ada yang tebal, tipis, patah-patah, berubah-ubah, dan lain sebagainya (Landa, 2014, p. 16).

###### 2. Bentuk

Bentuk ialah sebuah area yang membentuk bidang dua dimensi pada sebuah permukaan yang bentukannya sebagian maupun keseluruhannya dari garis, warna, atau tekstur (Landa, 2014, p. 17). Sebuah bentuk dapat terhitung tinggi dan lebarnya. Manipulasi bentuk dapat berubah menjadi *figure/ground*.

*Figure/ground*, atau bidang positif dan negatif, merupakan prinsip dasar persepsi visual yang membahas hubungan antar bentuk dan bidang pada permukaan dua dimensi (Landa, 2014, p. 18).

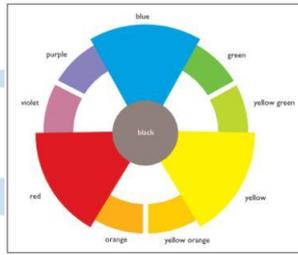


Gambar 2.1 Contoh Bentuk  
Sumber: Landa (2014)

### 3. Warna

Warna adalah sebuah aspek yang menggambarkan energi cahaya, dan hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna, misalnya pada warna yang terpantul di permukaan suatu benda (Landa, 2014, p.19). Pada warna terdapat juga istilah *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari warna tersebut, misalnya merah biru hijau, *value* merupakan seberapa terang atau gelapnya sebuah warna, dan *saturation* merupakan tajam atau tidaknya suatu warna (Landa, 2014, p. 20). Warna juga memiliki warna primer dan sekunder.

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



Gambar 2.2 Contoh Warna  
Sumber: Landa(tahun)

#### 4. Tesktur

Tekstur merupakan kualitas atau bentuk permukaan secara yang representasinya secara nyata (Landa, 2014, p. 23). Tekstur taktil merupakan tekstur yang memang nyata dan dapat orang lain raba dan rasakan dengan tangan manusia (Landa, 2014, p.23). Tekstur visual merupakan tekstur yang terbentuk dengan tangan atau melalui foto dan merupakan ilusi berdasar dari tekstur taktil (Landa, 2014, p.23).



Gambar 2.3 Contoh Tekstur  
Sumber: Landa (2014)

## 2.1.2 Prinsip Desain

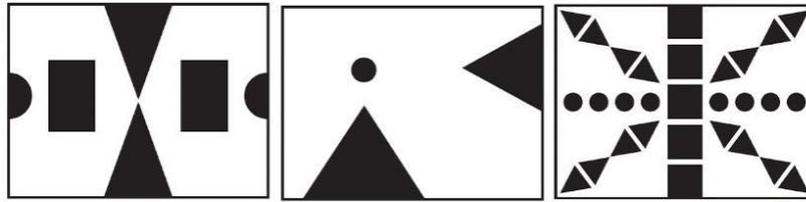
Dalam penyusunan elemen desain, desainer juga memegang prinsip desain.

### 1. Format

Format merupakan perimeter tentu yang mencakup bidang yang menjadi media, yaitu bagian luar atau batasan pada desain (Landa, 2014, p. 24). Format juga mencakup banyak hal, misalnya bentuk, ukuran kertas, ukuran desain, dan aturan-aturan yang harus sesuai untuk media cetak (Landa, 2014, p. 25). Desain harus dapat mengikuti format yang memang sudah sesuai, tentu, dan membentuk kesinambungan yang baik.

### 2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kestabilan yang tercipta oleh pembagian visual yang merata pada pembagian bidang dan juga ketika pembagian beban desain terbagi merata pada visual bidang (Landa, 2014, p. 26). Keseimbangan terbagi menjadi 3 jenis, yaitu simetris, asimetris, dan *radial*. Keseimbangan simetris, atau yang memiliki sebutan lain simetri refleksi, yaitu ketika elemen visual seimbang secara cermin (Landa, 2014, p. 26). Keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan yang dapat terlihat dari pemberian perbedaan beban visual di satu sisi dengan sisi lainnya yang dapat tercapai melalui gabungan komposisi ukuran, warna, beda, dan elemen desain lainnya (Landa, 2014, p. 27). Keseimbangan *radial* merupakan keseimbangan yang tercapai dengan menggunakan kombinasi simetris secara *horizontal* dan *vertikal* (Landa, 2014, p. 28).



Gambar 2.4 Contoh Keseimbangan  
Sumber: Landa (2014)

### 3. Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan susunan dari semua elemen grafis tersusun secara *emphasis* (Landa, 2014, p. 28). *Emphasis* sendiri merupakan penyusunan elemen visual sesuai dengan yang mana yang lebih penting, menekankan elemen tertentu dari elemen lain dan membuat elemen tersebut lebih dominan (Landa, 2014, p. 28). *Emphasis* ini digunakan untuk menentukan bagian mana yang ingin dilihat terlebih dahulu. *Emphasis* juga terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut.

- *Emphasis by Isolation*

Melakukan isolasi sebuah bentuk sebagai fokus utama yang menarik perhatian (Landa, 2014, p. 29).

- *Emphasis by Placement*

Menempatkan elemen visual pada posisi spesifik dalam komposisi seperti *foreground*, ujung kiri atas, atau ditengah halaman untuk menarik perhatian (Landa, 2014, p. 29).

- *Emphasis through Scale*

Penggunaan ukuran elemen desain untuk menarik perhatian dan juga jika tersusun dengan benar akan memberikan ilusi bahwa elemen tersebut bergerak maju atau bergerak mundur (Landa, 2014, p. 29).

- *Emphasis through Contrast*

Penggunaan kontras warna, seperti terang gelap, halus kasar, sebagai *emphasis* untuk menarik perhatian (Landa, 2014, p. 29). Penggunaan kontras juga dibantu dengan penggunaan elemen desain lain (Landa, 2014, p. 29).

- *Emphasis through Direction and Pointers*

Penggunaan panah atau garis dan bidang *diagonal* sebagai penunjuk arah kemana fokus tujuan berada (Landa, 2014, p. 29).

- *Emphasis through Diagrammatic Structures*

*Emphasis* jenis ini dibagi menjadi tiga, yaitu *Tree Structures*, *Nest Structures*, dan *Stair Structures*. *Tree Structures* menempatkan elemen utama pada bagian atas dengan elemen pendukung lain menyambung mengarah kebawah yang tersambungkan oleh garis (Landa, 2014, p. 30). *Nest Structures* dilakukan dengan cara melapiskan elemen utama pada bagian tengah dengan elemen pendukung lain atau dengan membuat elemen utama berada diluar dan merangkul elemen pendukung lain dalamnya (Landa, 2014, p. 30). *Stair Structures* tercipta dengan cara membuat elemen utama diatas dan menyusun elemen pendukung kebawah membentuk tangga (Landa, 2014, p. 30).

#### 4. Ritme

Dalam desain grafis, ritme merupakan sebuah repetisi yang kuat dan konsisten yang membuat mata pembaca bergerak dari berbagai area halaman (Landa, 2014, p. 30). Ritme visual yang kuat dapat membantu membangun stabilitas pada desain. Penggunaan banyak faktor dalam pembuatan ritme pada desain, yaitu warna, tekstur, hubungan antar bentuk dan bidang, *emphasis*, dan keseimbangan (Landa, 2014, p. 30). Kunci dalam membuat ritme dalam desain yaitu memahami perbedaan antara repetisi dan variasi (Landa, 2014, p. 30). Repetisi terjadi ketika pengulangan terhadap satu atau beberapa elemen visual terjadi berulang kali (Landa, 2014, p. 30). Variasi terlihat dari adanya penghentian atau modifikasi pada pola yang ada atau pada perubahan yang terjadi

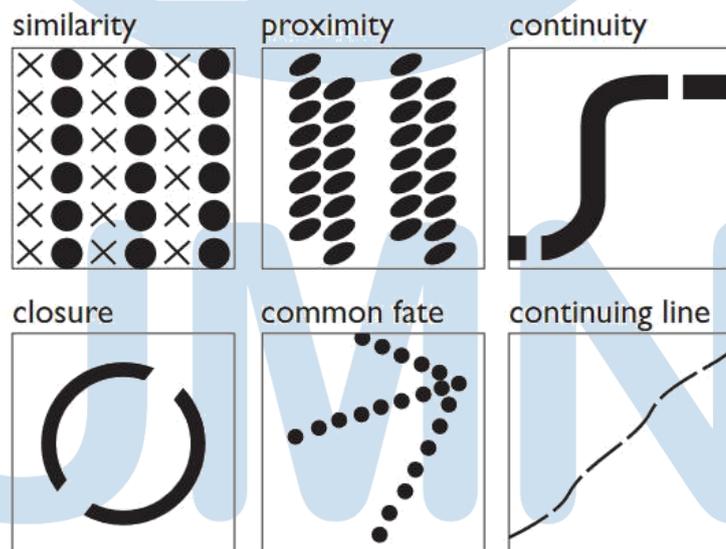
pada elemen visual, misalnya pada warna, bentuk, ukuran, jarak, dan posisi (Landa, 2014, p. 30).

#### 5. Kesatuan

Kesatuan akan berhasil terjadi ketika desain tidak terlihat sebagai berbagai elemen visual yang berdiri sendiri (Landa, 2014, p. 31). Kebanyakan desainer juga setuju bahwa pengamat akan lebih mudah mengerti dan mengingat sebuah komposisi jika komposisi tersebut bersatu secara utuh (Landa, 2014, p. 31).

#### 6. Teori Gestalt

Teori Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang berarti “bentuk”, yang menempatkan *emphasis* pada persepsi bentuk yang terorganisir secara keseluruhan dan biasanya fokus pada bagaimana pikiran manusia berusaha untuk membentuk apa yang terlihat di dunia (Landa, 2014, p. 31).



Gambar 2.5 Teori Gestalt  
Sumber: Landa (2014)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Teori ini terbagi menjadi 6 jenis yaitu sebagai berikut.

- *Similarity*  
Susunan elemen-elemen yang memiliki kesamaan yang sama dari bentuk, tekstur, warna, atau arah (Landa, 2014, p. 31).
- *Proximity*  
Elemen ketika berada pada kedekatan yang spasial dapat terlihat menjadi sebuah kesatuan (Landa, 2014, p. 32).
- *Continuity*  
Elemen terlihat sebagai sebuah lanjutan dari elemen-elemen sebelumnya dan terlihat terikat satu sama lain, memberikan impresi bahwa elemen tersebut bergerak (Landa, 2014, p. 32).
- *Closure*  
Elemen yang terlihat tergabung menjadi sebuah bentuk, unit, atau pola yang tergabung sempurna (Landa, 2014, p. 32).
- *Common Fate*  
Elemen yang akan dilihat sebagai sebuah kesatuan jika semua elemen bergerak atau mengarah ke arah yang sama (Landa, 2014, p. 32).
- *Continuing Line*  
Elemen garis yang terbentuk terputus-putus dan memiliki arti tersirat sesuai dengan arah gerakannya (Landa, 2014, p. 32).

## 2.2 Ilustrasi

Ilustrasi telah ada sejak jaman dahulu kala. Menurut Male (2017), ilustrasi merupakan sebuah media bahasa visual dengan penggunaan berbagai macam, seperti gambar iklan, lukisan, dan buku bergambar anak. Jenis ilustrasi terbagi

mejadi 4 jenis, yaitu *visual language*, *visual metaphor*, *pictorial truth*, dan *aesthetic & non-aesthetics*.

### **2.2.1 Visual Language**

*Visual language* mencakup dari gaya gambar ilustrator dan terdiri dari 2 jenis, yaitu *literal illustrations* dan *conceptual illustrations*. *Literal illustrations* merupakan gaya ilustrasi yang berdasarkan deskripsi nyata akurat, sedangkan *conceptual illustrations* merupakan gaya ilustrasi dimana ilustrator menggunakan metafora dari sebuah subjek, ide, atau teori. Penerepaan kedua gaya ilustrasi ini masuk dalam 5 konteks, yaitu *information*, *commentary*, *narrative fiction*, *persuassion*, dan *identity*. Walau begitu, gaya ilustrasi juga bergantung konteks dan target tujuan ilustrasi. Jika tidak menyesuaikan, arti dari ilustrasi bisa tidak tersampaikan dengan baik.

### **2.2.2 Visual Metaphor**

*Visual metaphor* muncul karena adanya keinginan untuk mempresentasikan ilustrasi kepada pengamat dengan penggambaran yang ambigu dan enigmatik. Jenis ilustrasi ini memiliki penggambaran yang dramatis dan menggunakan perumpamaan. Penggunaan ilustrasi metafora visual sering kali untuk memberikan kritik dengan unsur surealisme dan ekspresionisme abstrak.

### **2.2.3 Pictorial Truth**

Pada masa dahulu kala, lukisan menjadi sebuah media menangkap apa yang terlihat secara nyata. Seiring waktu berjalan, kegunaanya menjadi lebih luas hingga mencakup media hiburan dan persuasi. Ilustrasi ini secara inti terbagi menjadi 2 gaya, yaitu *linear illustrations* dan *tonal illustrations*. *Linear illustrations* menggunakan garis untuk menggambarkan semua aspek major pada sebuah lukisan, sedangkan *tonal illustrations* menggunakan

penggambaran dengan efek *tone* warna. *Tonal illustrations* memberikan kesan lebih realistis.

#### **2.2.4 Aesthetic & Non-aesthetic**

Jenis ilustrasi ini berperan sebagai pelengkap dalam bahasa visual. Fokusnya pada estetika membuat ilustrasi ini bergantung pada pergerakan budaya yang terjadi sehingga dapat berubah kapan saja mengikuti waktunya. Pemakaian jenis ilustrasi ini biasanya ada pada pembuatan sebuah konsep.

### **2.3 Grid**

*Grid* memberikan struktur untuk menempatkan gambar dan tulisan (Malamed, 2015, p.55). Walau bukan menjadi solusi pasti dalam menyelesaikan masalah pada desain, *grid* memberikan sebuah kerangka dan mempercepat proses mendesain. Dalam pemakaiannya, *grid* seharusnya membantu dalam struktur desain dan bukan menghadang proses desain. *Grid* terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu *column grid*, *modular grid*, dan *hierarchial grid*.

#### **2.3.1 Column Grid**

*Column grid* digunakan pada desain halaman yang memiliki banyak teks, misalnya buku manual dan halaman web (Malamed, 2015, p.55). Cara pembuatan *grid* ini dengan meletakkan garis-garis secara vertikal dengan memberikan beberapa bagian *white space* sebagai *margin* dan jarak antar kolom. Ukuran kolom bisa berbeda antar kolom, bergantung pada isi yang akan ada pada desain.

#### **2.3.2 Modular Grid**

*Modular grid* menggunakan gabungan garis horisontal dan vertikal. Garis horizontal disebut dengan *flowlines* dan berfungsi untuk memecah ruang pada desain menjadi kesatuan tersendiri (Malamed, 2015, p.58). Penggunaan *grid* ini berguna untuk desain yang membutuhkan bagian-bagian kecil untuk mengisi informasi, atau memerlukan area desain yang konsisten.

#### **2.3.3 Hierarchical Grid**

*Hierarchical grid* menggunakan *modular grid* dan mengubah ukuran area sesuai dengan bagian apa yang lebih penting (Malamed, 2015, p.58). *Grid* menggunakan area yang tidak memiliki kesamaan ukuran, dengan area paling besar untuk elemen desain yang menonjol.

## **2.4 Tipografi**

Tipografi merupakan sebuah hasil keterampilan yang membuat sebuah bahasa dapat dilihat (Cullen, 2012, p.12)). Tipografi ada dimana saja, mulai dari *interface*, *packaging*, media cetak, dan media *digital*. Dalam penggunaannya, tipografi berguna untuk menyampaikan pesan atau perasaan (Cullen, 2012, p.12)). Oleh karena itu, gaya tipografi yang akan digunakan pada desain akan bergantung pada tema dan tujuan dari desain tersebut.

Dua istilah dalam tipografi sering sekali dianggap sama, yaitu *typeface* dan *font*. *Typeface* merupakan desain yang konsisten dengan desain visual yang khas (Cullen, 2012, p.43). *Font* merupakan bagian dari *typeface* yang terdiri atas ukuran, ketebalan, dan gaya tulisan misalnya *italic* (Cullen, 2012, p.43). Penggunaan perbedaan *font* pada *typeface* yang sama sering digunakan untuk membedakan kepentingan dalam penulisan.

## **2.5 Game**

Menurut Kramer (2020), sebuah *game* selain membawa kesenangan juga harus memiliki beberapa *game* agar dapat dipanggil *game*. Beberapa kriteria tersebut yaitu sebagai berikut.

### **2.5.1 Rules**

*Rules* merupakan peraturan yang ada dalam permainan. Semua bagian dari peraturan merupakan bagian dari permainan itu sendiri. Pemain secara suka rela setuju untuk terikat dalam peraturan ini dalam menjalankan permainan.

### **2.5.2 Goal**

Semua permainan memiliki tujuan akhir, baik berdasarkan kondisi tertentu dalam permainan maupun dengan sebuah strategi dari pemain.

Walau jenis permainan beragam jumlahnya, semua permainan tetap memiliki tujuan dan cara memenangkannya. Penentuan menang kalah dari sebuah permainan harus jelas dan dapat diukur, baik dengan poin maupun dengan situasi yang terjadi dalam permainan (misalnya sampai pada area tertentu dalam papan).

### **2.5.3 Chance**

Peluang merupakan sebuah aspek permainan yang dapat merubah pemenang dan yang kalah dalam sebuah permainan. Adanya peluang membuat permainan tidak mudah ditebak dan menarik, membuat pengalaman bermain berbeda-beda. Peluang dapat muncul karena adanya *random generator* (Misalnya dadu), mulai dengan cara yang berbeda (Misalnya kartu yang terbagi rata per pemain), informasi yang tidak sepenuhnya (adanya strategi pemain yang berbeda-beda dan tersembunyi), dan pilihan bergerak yang banyak.

### **2.5.4 Competition**

Dalam sebuah permainan akan ada sebuah kompetisi untuk melihat siapa yang dapat memenangkan permainan duluan. Pada permainan *co-op* sekalipun, pemain tetap akan bekerja sama melawan sistem yang ada pada permainan. Oleh karena itu, sulit untuk merancang permainan yang tidak membuat pemain menjadi agresif.

## **2.6 Board Game**

Permainan *board game* telah ada sejak jaman dahulu kala. Walau ide datangnya mirip dengan permainan digital, permainan papan biasanya dimainkan dengan cara yang berbeda atau dengan mekanisme yang sangat berbeda (Silverman, 2013).

### **2.6.1 Jenis**

Luasnya *board game* memunculkan banyak jenis *board game* lain. Jenis tersebut terdiri dari beberapa jenis berdasarkan cara main dan pengaplikasian permainan tersebut. Berikut merupakan jenis permainan menurut Silverman (2013).

#### 1) *Classic Board Games or Family Games*

Jenis permainan ini membutuhkan pemain untuk berlomba pada papan permainan atau mengikuti pola yang ada untuk menang. Jenis permainan ini terkadang juga menggunakan sistem poin dan sangat bergantung pada keberuntungan ketimbang strategi. Jenis ini lebih sering menjadi basis permainan untuk membangun kebersamaan ketimbang permainan yang fokus pada permainan secara penuh.

#### 2) *Euro-Style Games*

Jenis permainan ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan poin. Batasan pada permainan biasanya berupa banyak giliran atau hingga seorang pemain mencapai poin tertentu. Jenis permainan ini cocok untuk memberikan informasi berhubungan dengan mengatur aset yang ada atau membutuhkan negosiasi. Selain itu, permainan jenis ini memiliki keseimbangan antara keberuntungan dan strategi.

#### 3) *Tumpukan-Building Games*

Pada jenis permainan ini, pemain akan menyiapkan sebuah *tumpukan* kartu. Penyusunan *tumpukan* kartu berasal dari koleksi kartu yang sama dengan pemain lain. Permainan biasanya selesai jika koleksi kartu bersama telah habis atau adanya kondisi tertentu yang tercapai.

#### 4) *Abstract Strategy Games*

Pemain pada jenis permainan ini mempunyai strategi main masing-masing. Pemain akan berusaha untuk menang melawan satu sama lain. Penentu pemenang bukan berasal dari hasil lemparan dadu atau kombinasi kartu, melainkan dari posisi alat permainan yang berada pada posisi tertentu.

#### 5) *Strategy Games*

Permainan strategi menggunakan papan atau naratif penting untuk membawa permainan maju. Banyak permainan *co-op* dan kompetitif termasuk kedalam jenis ini, memaksa pemain untuk membuat atau memutuskan aliansi selama permainan berlangsung. Pemain akan

lebih terjun dalam narasi permainan dan akan memakan waktu yang sangat lama untuk menyelesaikannya.

#### 6) *Card-Based Strategy Games*

Jenis ini merupakan permainan strategi dengan kartu sebagai elemen permainan utama. Permainan jenis ini akan lebih menitikberatkan di keberuntungan dan kesempatan acak. Penentu menangnya seorang pemain terlihat dari poin, selesainya sebuah set kartu, atau eliminasi pemain lain.

### 2.6.2 Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan

Dalam perancangannya, pembuatan *board game* memperhatikan beberapa aspek yang menjadi penentu apakah permainan papan layak dimainkan atau tidak. Berikut merupakan aspek penting *board game* menurut Slack (2017).

#### 1) *Player Experience*

Selama merancang, perancangan harus memperhatikan pengalaman seperti apa yang ingin terpicu selama pemain memainkan permainan. Ingin adanya rasa senang merupakan sesuatu yang subjektif dan berbeda-beda tiap permainan (Slack, 2017, p. 78).

#### 2) *Theme and Mechanics*

Tema dan mekanisme merupakan dua hal yang berbeda. Tema merupakan cerita yang ada dalam permainan, sedangkan mekanisme merupakan prosedur untuk dapat mencapai kemenangan dalam permainan (Slack, 2017, p. 85). Namun begitu, tema dan mekanisme berhubungan erat satu sama lain. Mekanisme akan menyesuaikan dengan tema yang telah menjadi pilihan pada permainan.

#### 3) *Rules*

Peraturan harus mudah dalam pengertiannya dan tersusun dengan urutan yang logis. Penggunaan bahasa pada peraturan harus

menggunakan bahasa yang umum untuk tidak menyebabkan kebingungan (Slack, 2017, p. 136). Penyebutan juga harus konsisten. Pembuatan peraturan secara penulisan biasanya juga menggunakan visual sebagai pendukung.

#### 4) *Art*

Desain visual yang ada dalam permainan harus logis dengan pemilihan tema dan cara bermain. Visual berperan sebagai aspek yang menaikkan pengalaman bermain dari pemain ((Slack, 2017, p. 149). Perancangannya memperhatikan banyak hal, misalnya umur dan tema yang menjadi basis permainan.

## 2.7 COVID-19

Pandemi yang kini sedang terjadi terjadi oleh adanya virus SARS-CoV-2 yang merupakan virus dalam keluarga *Coronavirus*. Virus jenis ini menginfeksi banyak jenis hewan dan dapat menginfeksi manusia. Oleh karena itu, virus ini terhitung sebagai zoonosis (Marzuki, et al. 2021). *Case Fatality Rate (CFR)* di Indonesia per tanggal 21 Juni 2021 mencapai angka 2,7%, lebih besar ketimbang *CFR* global sebesar 2,2% (Pusparisa, 2021).

### 2.7.1 Gejala

Berikut merupakan gejala umum yang menjadi penanda terinfeksi COVID-19 menurut Marzuki, et al. (2021) dalam bukunya yang berjudul “COVID-19: Seribu Satu wajah”.

#### 1) Demam

Demam merupakan gejala yang paling sering terjadi pada penderita COVID-19. Umumnya gejala ini membuat pengecekan suhu menjadi sesuatu yang sering terjadi untuk mendeteksi COVID-19. Demam dapat berlangsung hingga 14 hari, oleh karena itu isolasi mandiri berlaku selama setidaknya 14 hari jika mengalami gejala (Marzuki, et al. 2021, p. 25).

#### 2) Batuk kering

Batuk kering terjadi karena virus yang masuk ke tenggorokan dan memicu respon imun (Marzuki, et al. 2021, p. 25). Efeknya adalah tenggorokan terasa kering dan memicu batuk kering. Gejala ini merupakan gejala yang paling membangun rasa waspada walaupun tidak semua batuk menandakan terkenanya COVID-19.

### 3) Sesak Nafas

Sesak nafas dapat terjadi karena virus menyerang saluran pernafasan. Sesak nafas pada COVID-19 dapat bertahan lama dan sifatnya lebih parah. Salah satu pembeda sesak nafas karena suhu atau kelelahan dan COVID-19 yaitu adanya penurunan saturasi oksigen secara tiba-tiba (Marzuki, et al. 2021, p. 25).

Gejala tidak umum juga bisa terjadi pada penderita COVID-19 (Marzuki, et al. 2021). Gejala tersebut terdiri sebagai berikut.

#### 1) Gangguan Pencernaan/Diare

Diare merupakan salah satu gejala tidak umum pada pasien COVID-19. Terjadinya diare karena adanya reseptor khusus COVID-19 yang menyerang pernafasan dan juga area colon (Marzuki, et al. 2021, p. 26).

#### 2) Sakit Kepala

Selama periode infeksi, pasien bisa saja mengalami sakit kepala. Sakit dapat muncul di beberapa titik yang berbeda. Pasien lebih mungkin untuk merasakan gejala neurologis selama positif (Marzuki, et al. 2021, p. 26).

#### 3) Konjungtivitis

Konjungtivitis merupakan sebuah gejala yang menyebabkan mata pada pasien menjadi merah. Gejala ini terjadi karena adanya infeksi pada jaringan konjungtiva (Marzuki, et al. 2021, p. 27). Virus sendiri bisa menyebar melalui sentuhan pada area mata.

#### 4) Hilangnya Kemampuan Pengecap Rasa

Menurunnya fungsi indera pengecap bisa menjadi dampak COVID-19 pada otak dan sistem saraf (Marzuki, et al. 2021, p. 27). Pada proses skrining, gejala ini menjadi salah satu penanda seseorang kemungkinan besar terinfeksi COVID-19. Gejala ini biasanya muncul pada awal infeksi.

#### 5) Hilangnya Kemampuan Mencium Bau

Pada penderita COVID-19, hilangnya kemampuan mencium bau hilang secara total. Penyintas COVID-19 juga masih bisa mengalami gejala setelah sembuh. Adanya gejala ini karena terjadi pembengkakan atau penyumbatan rongga hidung dan membuat bau tidak terdeteksi sistem saraf hidung (Marzuki, et al. 2021, p. 28).

### 2.7.2 Cara Penyebaran

Penyebaran COVID-19 dapat terjadi melalui tetesan kecil yang keluar saat orang yang terinfeksi batuk atau bersin. Tetesan kecil bisa jatuh pada benda sekitar dan menjadi terkontaminasi. Selain itu, bisa juga menghirup tetesan kecil dari penderita (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020). Adanya penyebaran seperti inilah mengapa penerapan protokol kesehatan perlu terjadi secara ketat.

### 2.7.3 Protokol Kesehatan

Pencegahan penyebaran COVID-19 mengikuti protokol kesehatan yang bernama 5M. Berikut merupakan 5M menurut Makarim (2021).

#### 1) Mencuci Tangan

Rutin mencuci tangan efektif dalam mencegah penyebaran COVID-19. Aktivitas cuci tangan dilakukan selama 20 detik sebelum melakukan kegiatan, terutama jika memegang sesuatu. Cuci tangan dapat menggunakan sabu dan air, atau menggunakan pembersih tangan basis alkohol dengan konsentrasi 60% (Makarim, 2021).

## 2) Memakai Masker

Penggunaan masker untuk mencegah penyebaran tetesan kecil atau droplets ketika batuk atau bersin, terutama ketika beraktivitas di luar rumah (Makarim, 2021). Pemakaian masker dalam rumah jika ada anggota keluarga yang terinfeksi atau berpotensi terinfeksi, merasa terinfeksi, berada dalam ruangan yang sempit, dan tidak dapat menjaga jarak.

## 3) Menjaga Jarak

Penjagaan jarak untuk menghindari terkena droplets dari orang yang berbicara, batuk, serta agar tidak berdesakan. Jarak minimal dalam menjaga jarak yaitu 1 meter. Alternatif dari penjagaan jarak yaitu adanya pembatasan jumlah orang, rotasi pada jadwal, dan penggunaan partisi pembatas (Makarim, 2021).

## 4) Menjauhi Kerumunan

Menjauhi kerumunan akan menurunkan kemungkinan untuk terinfeksi (Makarim, 2021). Ketika bertemu dengan banyak orang, kemungkinan terinfeksi akan semakin tinggi. Menghindari keramaian perlu dilakukan terutama jika sedang sakit.

## 5) Mengurangi Mobilitas

Mengurangi mobilitas bertujuan untuk menghindari bertemu dengan banyak orang. Seperti menjauhi kerumunan, mengurangi mobilitas menurunkan kemungkinan untuk terpapar virus (Makarim, 2021).

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