



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 Desain

Pengertian desain melekat dengan banyak sekali bentuk dari sebuah seni, mulai dari gambar, lukisan, video, film, computer grafis, animasi, dan kerajinan tangan lainnya seperti keramik, tekstik, kaca, arsitektur dan semua hal yang membutuhkan prinsip desain visual. Secara virtual semua bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang di produksi oleh manusia membutuhkan desain. (Lauer dan Stephen, 2011)

2.1.1 Elemen Desain

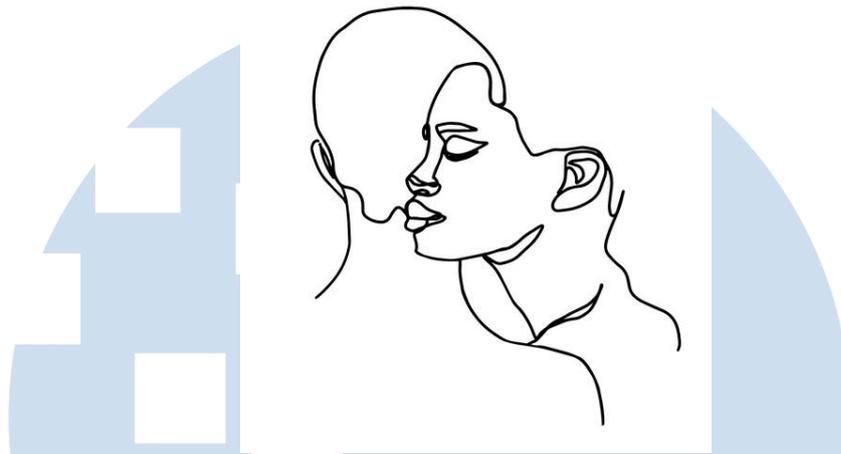
Berdasarkan buku *Graphic Design Solution* (2014) terdapat beberapa elemen-elemen desain grafis, sebagai berikut :

2.1.1.1 Titik

Titik merupakan bentuk terkecil yang biasanya di kenal dengan bentuk lingkaran. Dalam layar digital atau *screen based image* sebuah titik dapat terlihat dengan satu pixel cahaya, lebih terlihat bentuk kotak di bandingkan lingkaran, karena layar terbuat dari pixel yang berbentuk kotak. (hlm.19). Dalam sebuah media titik dapat berdampak seperti sebagai sebuah titik fokus atau sebagai sebuah dekorasi untuk memperindah sebuah media.

2.1.1.2 Garis

Garis adalah sebuah titik yang di perpanjang. Sering juga di sebut sebagai titik yang bergerak. Terdapat banyak alat yang dapat di gunakan untuk membuat sebuah garis. Sebuah garis lebih dikenal karena panjang di bandingkan dengan lebarnya. (hlm.19). Garis selain sebagai dekorasi, garis juga dapat di gunakan sebagai penuntun titik fokus, pemisah dalam sebuah media informasi.

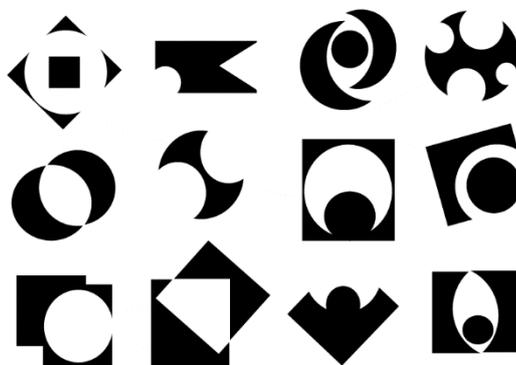


Gambar 2.1 Penerapan Desain Garis

sumber : <https://99designs.com/inspiration/designs/line>

2.1.1.3 Bentuk

Sebuah bentuk adalah sebuah garis tepi sebuah bentuk bisa disebut sebagai bentuk. Sebuah bentuk juga bisa diartikan sebagai bentuk tertutup atau *path* tertutup. Bentuk adalah sebuah area yang dibuat di sebuah permukaan dua dimensi yang dibuat secara sebagian atau menyeluruh atau menggunakan warna. (hlm20). Sebuah bentuk dalam media informasi dapat memberikan gambaran yang lebih mudah untuk di mengerti oleh pembaca dan tidak membuat pembaca merasa bosan dengan banyaknya tulisan. Informasi juga dapat di sampaikan dari bentuk.



Gambar 2.2 Penerapan Teori Bentuk

sumber : <https://id.pinterest.com/pin/437412182530244931/>

2.1.1.4 Ruang

Ruang atau yang di sebut sebagai *Figure/ground* atau yang di sebut sebagai ruang negatif dan positif adalah prinsip dasar desain. Persepsi visual dari ruang berhubungan dengan bentuk di atas permukaan dua dimensional. Sebuah bentuk yang di buat diantara beberapa figur dikenal sebagai *negative space* atau *white space*. (hlm.21). Ruang dapat membantu mempermudah alur baca pembaca dalam sebuah media informasi, serta memberikan kesan penting tidaknya sebuah informasi.

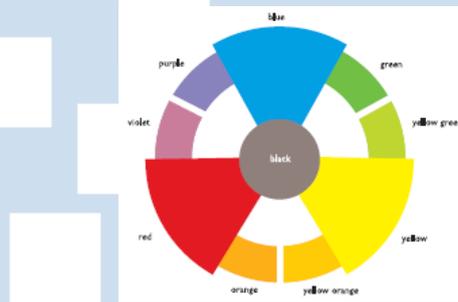
2.1.1.5 Warna

Warna adalah sebuah elemen desain yang kuat dan sering kali di gunakan. Warna merupakan sebuah property dari energi cahaya. Hanya dengan menggunakan cahaya kita dapat melihat warna. Warna yang seringkali kita lihat pada sebuah permukaan atau objek adalah pantulan dari sebuah cahaya atau pantulan warna. Disaat cahaya menerjang sebuah objek beberapa dari cahaya tersebut diserap kemudian ada beberapa cahaya yang terpantul. Karena alasan ini warna yang di pantulkan disebut sebagai *subtractive color*. (hlm.23).

Pigmen merupakan bahan kimia natural dalam sebuah objek yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan karakteristik sebuah warna. Secara natural pigmen di tambahkan kedalam sebuah permukaan seperti kertas, tinta dan plastik. Tetapi warna yang di dihasilkan oleh layar computer adalah warna hasil dari energi cahaya atau *wavelength* atau yang sering kita sebut sebagai warna digital. Warna terbagi menjadi dua bagian yaitu warna primer dan warna sekunder.(hlm.23). Warna dapat menarik mata pembaca serta memberikan dekorasi dan kesan estetik terhadap sebuah media informasi.



Gambar 2.3 *Additive Color System*



Gambar 2.4 *Subtractive Color System*

2.1.1.6 Tekstur

Tekstur merupakan sebuah kualitas dari sebuah permukaan atau representasi dari kualitas sebuah permukaan. Dalam seni visual terdapat dua kategori dari tekstur yaitu taktil dan visual. Tekstur Taktil terdapat sebuah tekstur asli atau tekstur yang dapat di sentuh. Hal ini dapat di hasilkan dengan menggunakan teknik tertentu untuk menghasilkan tekstur dalam lukisan yang ingin di gunakan. Tekstur visual adalah ilusi dari tekstur asli yang dibuat dengan tangan dengan meniru tekstur asli atau foto. Dengan memahami teknik ini seorang desainer dapat mengimplementasikan hal tersebut kedalam desainnya untuk menghasilkan tekstur yang bermacam-macam. (Landa,Robin.2014. hlm 19-28.). Berikut adalah beberapa gambaran jenis tekstur :

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dalam Media informasi Tekstur dapat menarik mata pembaca karena illusi yang di buat sebuah tekstur dalam sebuah media, serta dapat membantu untuk mencapai kesan estetik tersendiri dalam sebuah media.



Gambar 2.5 Penerapan Teori Tekstur

sumber : <https://medium.com/the-marketing-creative/a-guide-to-the-types-of-textures-in-visual-design-c7316f91b634>

2.1.2 Prinsip Desain

2.1.2.1 Format

Format merupakan sebuah Batasan atau perimeter dalam desain. Fromat dalam bidang desain diaplikasikan dalam sebuah kertas, layar *handphone*, *Billboard*, dan lainnya. (hlm.29). Format dalam sebuah Media informasi membantu desainer untuk lebih mudah mengikuti seperti format kertas, atau format *handphone* yang akan di buka oleh konsumen atau pembaca.

2.1.2.2 *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah salah satu prinsip yang di tangkap oleh desainer secara intuisi. Keseimbangan adalah kestabilan yang di hasilkan dari distribusi visual dengan menyebarkan beban visual ke berbagai tempat agar terlihat terdistribusi dengan baik dan seimbang. Disaat desain seimbang, desain dapat terlihat lebih harmonis. Komposisi sebuah desain

dapat berdampak pada bagaimana konsumen berinteraksi dengan desain. Keseimbangan adalah prinsip yang harus bekerjasama dengan prinsip desain lainnya. (hlm.30-31). *Balance* dapat meningkatkan kesan rapih dan mudah untuk di baca dalam sebuah media Informasi.

2.1.2.3 Hirarki / Emphasis

Hirarki Visual merupakan prinsip terpenting dimana seorang desainer harus dapat mengorganisir informasi yang akan dimasukkan kedalam karyanya. Penggunaan Hirarki Visual adalah dengan mengatur dan mengorganisir elemen visual yang digunakan. Dalam hirarki visual terdapat Emphasis dimana pengaturan elemen visual di dalam desain yang menunjukkan kepentingan atau penekanan dalam sebuah desain. Dalam penekanan visual atau emphasis ada beberapa hal yang harus di perhatikan, beberapa di antaranya adalah, Dimana kamu mau konsumen melihat pertama kali, dimana konsumen harus melihat selanjutnya. Seorang desainer harus menentukan apa yang harus di tekankan dan apa yang tidak harus di tekankan. Emphasis juga berdampingan dengan titik fokus atau *point of focus*. Ada beberapa metode untuk melakukan atau menerapkan emphasis diantaranya adalah emphasis dengan isolasi, emphasis dengan penempatan, emphasis dengan ukuran, emphasis dengan kontras, emphasis dengan penunjuk, dan emphasis dengan struktur diagram. (hlm. 33-35). Dalam Media informasi Hirarki dapat menuntun pembaca untuk menentukan mana informasi penting atau informasi yang harus di baca terlebih dahulu.

2.1.2.4 Rhythm

Ritme biasanya khas dengan musik atau puisi dimana dalam musik ritme dapat membuat ketukan dan membuat penekanan. Dalam desain grafis ritme memiliki sifat yang sama, ritme memberikan *pattern* yang kuat dan konsisten untuk membentuk sebuah ritme. Hal ini membuat mata konsumen atau *viewers* untuk melihat sekitar sebuah desain. Ritme dalam desain seperti desain buku, desain website, desain majalah merupakan hal penting dalam

membuat dan membentuk alur visual terhadap konsumen visual. Ada beberapa cara dalam menerapkan Ritme beberapa diantaranya adalah Repetisi dan Variasi. (hlm.35-36).

2.1.2.5 Unity

Unity atau kesatuan, bisa di lihat saat kita melihat sebuah website dimana seorang desainer dapat menyatukan semua bentuk gambar. Dari gestalt kita dapat mengetahui bahwa pemikiran visual dapat membentuk sebuah kesatuan visual dalam komposisi visual. Pikiran seseorang akan membuat urutan dan membuat koneksi dengan mencari kesatuan menggunakan *grouping* dengan menggunakan lokasi, orientasi, kesukaan, bentuk, dan warna. (Landa,Robin.2014.hlm 29-36).

2.2 Media

Pengertian media secara umum beraskan dari bahasa latin yaitu *medius* yang diartikan sebagai 'tengah', 'perantara', 'pengantar'. Media juga bisa di artikan sebagai alat saluran komunikasi, dimana media adalah perantara antara sumber pesan dengan penerima. Media terdapat beberapa bentuk beberapa di antaranya adalah media cetak, televisi, computer dan lain sebagainya. Terdapat banyak sekali ahli yang mengartikan media dengan cara yang berbeda, beberapa di antaranya, media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2013). Media merupakan alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan. (Boee, 1997).

2.2.1 Media Informasi

Pengertian dari Informasi adalah data yang sudah di olah menjadi bentuk lain yang di buat untuk menjadi lebih berguna dalam memberikan pengetahuan atau keterangan yang di tujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan di masa sekarang ataupun yang akan datang (Gordon B. Davis, 1990:11). Adapun pengertian media informasi lain yaitu media informasi adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap,

memproses, dan menyusun kembali sebuah informasi visual. (Sobur, 2006). Dapat di simpulkan bahwa media informasi merupakan kumpulan data yang di susun kembali kemudian di olah untuk menjadi sebuah media yang nantinya akan bermanfaat bagi penerima informasi.

2.2.2 Website

Menurut Lal (2013), *Website* yang menggunakan UI sebagai basis utamanya adalah web yang menggunakan HTML dan menggunakan *host* di file sistem lokal. (hlm.22). Website juga merupakan keberadaan *online* dari sebuah Individua tau korporasi. Biasanya sebuah laman web terdiri dari gambar, media, file, script, dan informasi lainnya yang tertanam dalam link. (hlm.52).

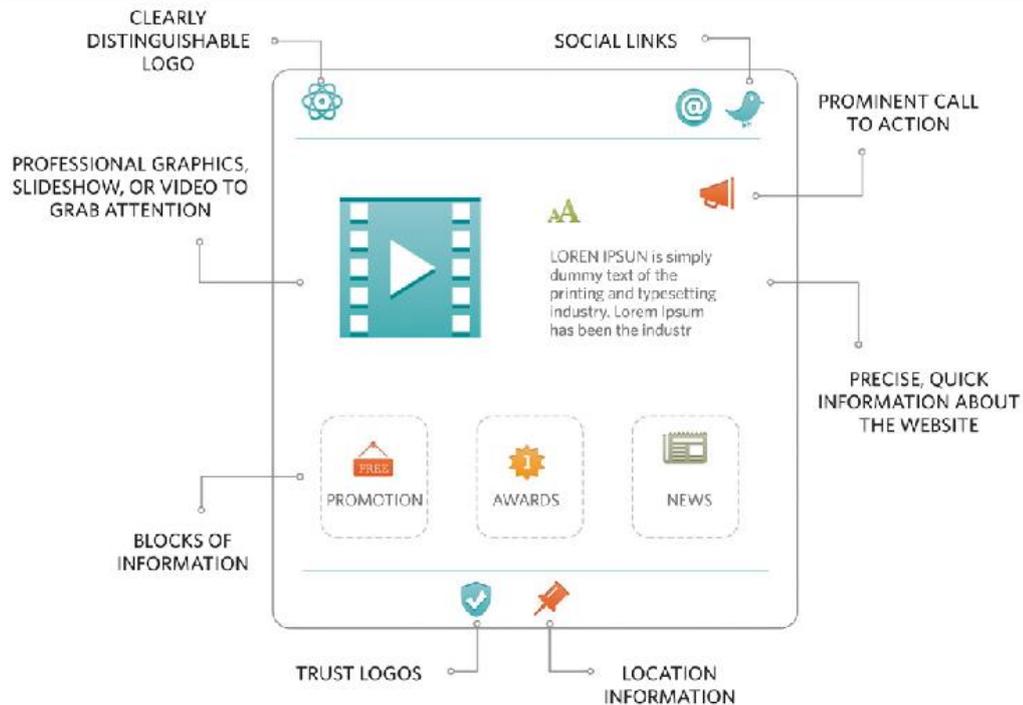
2.2.2.1 Homepage

Menurut Lal (2013), Homepage adalah laman pertama yang dimuat saat seseorang membuka sebuah website. Biasanya digunakan untuk menyambut pengunjung website tersebut dan memberikan informasi kepada pengunjung seperti Index, konten, beserta isi Sebagian besar website tersebut. (hlm.24)



24 Homepage

A HOMEPAGE IS THE LANDING PAGE OF THE WEBSITE



Gambar 2.6 Homepage

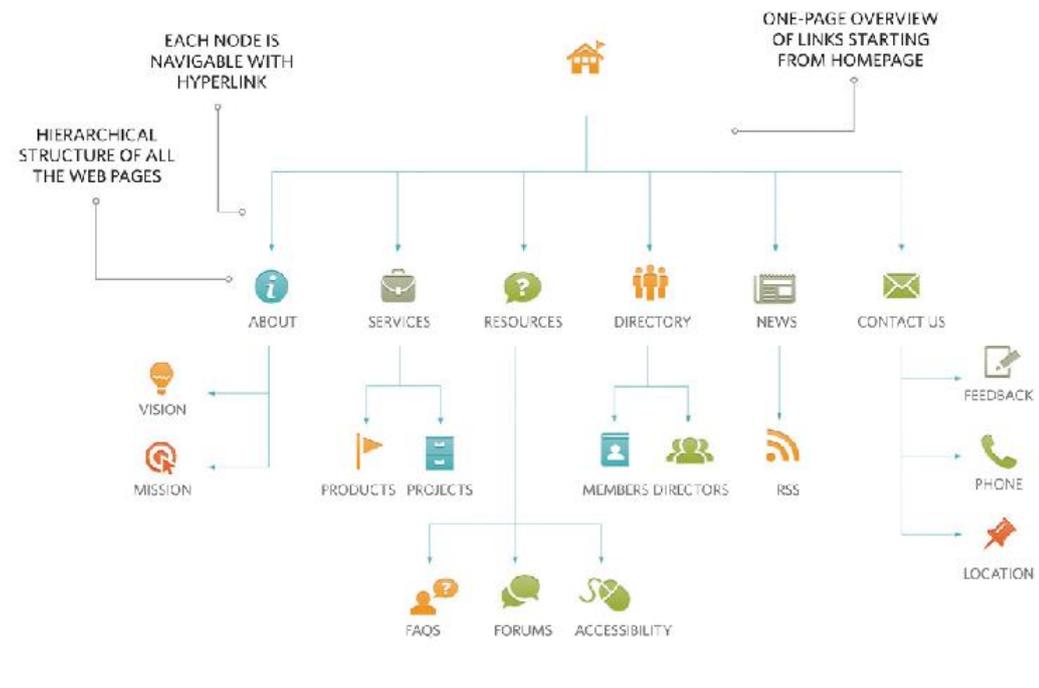
2.2.2.2 Sitemap

Menurut Lal (2013), *Sitemap* adalah peta navigasi yang terstruktur dengan memetakan semua halaman yang ada di dalam website tersebut, beserta dengan *hyperlinks* yang terhubung untuk memudahkan akses pengunjung laman tersebut. Didalamnya terdapat beberapa konten yang tidak dapat di akses langsung melalui homepage.

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

39 Sitemap

A WEB PAGE THAT SHOWS AN OVERALL STRUCTURE AND HIERARCHY OF A WEBSITE



Gambar 2.7 Sitemap

2.2 Literasi Media Informasi dan Kesehatan

Kesehatan yang sering disebut sebagai harta yang paling berharga. Dimana kita selalu diajak untuk berinvestasi dalam menjaga pola hidup yang sehat, dan pola konsumsi yang sehat. Segala sesuatu yang berhubungan dengan kesehatan mulai dekat dengan kita, di tambah dengan adanya covid-19 ini. Mulai dari produk kesehatan, layanan kesehatan sampai ke informasi kesehatan yang beredar di sekitar kita. Komunikasi Kesehatan merupakan area studi dan pemanfaatan komunikasi yang memberikan informasi serta mempengaruhi individu atau komunitas tertentu untuk mempraktikkan pengetahuan mengenai kesehatan. (Thomas, 2006, h.1).

Informasi Kesehatan, merupakan beragam informasi atau pesan yang terkait dengan kesehatan seperti gaya hidup sehat, cara penanggulangan penyakit, obat-obatan, sampai ke akses layanan kesehatan. Hal ini tentu penting untuk

meningkatkan kondisi kesehatan masyarakat. Akses Informasi kesehatan pada jaman ini tentu sangat di permudah dengan adanya teknologi, dengan memasukan beberapa kata kunci dalam pencarian kita dapat mendapatkan solusi dari masalah masalah kesehatan yang mungkin kita hadapi. Beberapa hal penting yang harus dilihat dan diterapkan dalam sebuah media informasi untuk menyampaikan edukasi atau informasi mengenai kesehatan adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah Penyampaian Informasi
2. Menghindari kesalahan persepsi.
3. Memperjelas Informasi.
4. Mempermudah Pengertian.
5. Mengurangi Komunikasi yang Verbalistik
6. Menampilkan Objek yang tidak bisa ditangkap dengan mata.
7. Memperlancar Komunikasi.

Beberapa hal tersebut harus di perhatikan dalam membuat sebuah media yang nantinya akan membagikan informasi kesehatan, dan pemanfaatannya pun harus tepat. Sebuah Media Informasi mengenai kesehatan harus akurat dan tepat, dimana informasinya harus bisa di pertanggungjawabkan. Jangan sampai media informasi yang di buat menjadi *hoax*, atau berita bohong yang dapat menyesatkan. Dimana telah ditemukannya angka tertinggi *hoax* yang beredar di masyarakat adalah tentang kesehatan, dengan persentase 27%. Angka tersebut mengalahkan angka *hoax* politik di angka 22%.

Remaja yang dianggap sebagai generasi muda, merupakan bagian masyarakat yang sangat dekat dengan teknologi komunikasi terkini. Kemampuan remaja dengan teknologi terkini untuk mengakses informasi kesehatan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi kesehatan. Literasi Kesehatan sendiri adalah tingkat yang di capai individu untuk memproses dan memahami informasi mengenai kesehatan yang dibutuhkan untuk mengambil keputusan yang tepat

mengani kesehatannya. (Zoellner, et.al.,2011,h. 1013). Hal ini tentu penting bagi masyarakat agar sebuah media informasi mengenai kesehatan dapat lebih efektif di masyarakat.

2.3 Hipertensi

Hipertensi atau penyakit tekanan darah tinggi merupakan penyakit tidak menular yang terbilang mematikan, dimana penyakit ini membahayakan nyawa sekaligus meningkatkan risiko terjadinya penyakit jantung dan stroke. Tekanan darah merupakan kekuatan yang di berikan oleh sirkulasi darah terhadap dinding arteri tubuh. Semakin banyak darah yang di pompa oleh jantung, semakin sempit pembuluh darah arteri yang membuat tekanan darha akan semakin tinggi. Orang yang dikategorikan sebagai darah tinggi memiliki pembacaan tekanan darah sistolik 140mmHg dan diastolic 90mmHg pada dua hari berturut-turut. Penyakit ini akan terus berkembang mengikuti perkembangan umur, dimana jika tindakan pencegahan tidak dimulai sejak dari dini, maka resiko komplikasi yang mematikan bisa saja menghantui pengidap hipertensi saat tua nanti.

2.3.1 Gejala Penyakit Hipertensi

Gejala hipertensi sebenarnya seringkali dikatakan sebagai gejala yang samar-samar, dimana pengidap hipertensi tidak merasakan gejala gejala yang parah saat mereka mengidap hipertensi. Namun beberapa gejala yang akan dirasakan oleh penghidap hipertensi adalah sakit kepala, lemas, masalah pengelihatan, nyeri dada, sesak napas, aritmia, dan adanya dalah dalam urin.

2.3.2 Jenis Hipertensi

2.3.2.1 Prahipertensi

Fase ini dimana seseorang dengan tekanan darah sistolik 120-139mmHg dan 80-89 mmHg distolik dapat di golongan sebagai prahipertensi. Dimana individu tersebut digolongkan sebagai individu yang berisiko tinggi terkena hipertensi.

2.3.2.2 Hipertensi Tingkat 1

Fase Hipertensi tingkat satu dimana seseorang yang bertekanan darah 140-159 sistolik dan 90-99mmHg distolik maka dapat di sebut sebagai pengidap hipertensi tingkat satu. Pasien pengidap hipertensi tingkat satu harus sudah memerlukan pengobatan dikarenakan meningkatnya resiko terjadinya kerusakan pada organ.

2.3.2.3 Hipertensi Tingkat 2

Seseorang yang mengidap hipertensi tingkat dua memiliki tekanan darah sistolik diatas 160mmHg atau distolik lebih dari 100mmHg. Di tahap ini penderita harus membutuhkan lebih dari satu obat, dan biasanya kerusakan organ tubuh mungkin saja sudah terjadi, walaupun belum tentu memiliki gejala.

2.3.2.4 Hipertensi Krisis

Pada fase hipertensi krisis, seseorang dengan tekanan darah melebihi 180/120mmHg. Pada fase ini individu tersebut harus segera menghubungi dokter, bisa saja diikuti dengan gejala kerusakan organ seperti nyeri dada, sesak napas, sakit punggung, mati rasa, perubahan pada penglihatan, atau kesulitan berbicara. Biasanya tekanan darah juga dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis, maka dari itu pemeriksaan tekanan darah diperlukan minimal dua kali dengan jarak satu minggu.

2.3.3 Penyebab Hipertensi

2.3.3.1 Gaya Hidup

Faktor penyebab meningkatnya resiko hipertensi yang pertama ialah dikarenakan adanya gaya hidup yang kurang baik. Berikut adalah beberapa gaya hidup kurang baik yang dapat meningkatkan resiko hipertensi :

1) Stress

Kondisi stress pada seseorang dapat meningkatkan tekanan darah, jika stress berlanjut pada jangka waktu yang panjang, kemungkinan untuk mengalami hipertensi akan semakin meningkat.

2) Konsumsi Garam

Sifat garam ialah menahan cairan. Jika terlalu banyak cairan yang tertahan di dalam pembuluh darah maka beban kerja jantung dan pembuluh darah akan meningkat dan akhirnya meningkatkan tekanan darah. Maka dari itu konsumsi garam berlebih dapat meningkatkan resiko hipertensi.

3) Kekurangan Kalium

Kalium dapat mengurangi garam di dalam tubuh, Ketika tubuh mengalami kekurangan kalium, maka tubuh tidak dapat mengurangi kadar garam yang ada di tubuh.

4) Kelebihan Berat Badan

Darah dalam tubuh memasok oksigen untuk tubuh. Semakin berat tubuh semakin banyak pula darah yang dibutuhkan oleh tubuh, maka semakin banyak pula darah yang melewati pembuluh darah, hal ini membuat tekanan darah pada dinding arteri meningkat.

5) Fisik tidak aktif

Seseorang yang aktif secara fisik seperti olahraga, akan memiliki detak jantung yang lebih rendah saat beristirahat dibandingkan dengan yang tidak aktif secara fisik. Semakin berat kerja jantung semakin tinggi tekanan pada dinding pembuluh darah.

6) Merokok

Merokok dapat menyebabkan hipertensi yang diakibatkan oleh zat-zat kimia yang terkandung dalam tembakau, terutama nikotin yang dapat merangsang saraf simpatis, hal ini dapat membuat jantung bekerja lebih cepat, dan terjadinya penyempitan di pembuluh darah. Serta karbon monoksida yang

dapat menggantikan oksigen dalam darah sehingga memaksa jantung untuk memenuhi kebutuhan oksigen tubuh.

2.3.3.2 Faktor Usia

Penambahan usia merupakan salah satu faktor risiko hipertensi. Pada wanita darah tinggi biasa di mulai pada usia 65 tahun. Pada pria di mulai pada usia 45 tahun.

2.3.3.3 Faktor Keturunan

Hipertensi pada seseorang yang memiliki riwayat hipertensi pada keluarga memiliki peluang 2,69 kali lebih besar di bandingkan dengan remaja yang tidak memiliki riwayat hipertensi keluarga.

2.3.3.4 Hipertensi Sekunder

Hipertensi sekunder bisa terbilang muncul tiba-tiba dan menyebabkan tekanan darah yang bisa lebih tinggi dari hipertensi primer. Kondisi ini bisa di sebabkan karena hal hal seperti, Obstruktif *sleep apnea* (OSA), masalah ginjal, tumor kelenjar adrenal, masalah tiroid, cacat bawaan di pembuluh darah, obat-obatan seperti pil KB, obat flu, dekongestan, penghilang rasa sakit yang di jual bebas serta obat-obatan terlarang.

2.3.4 Pencegahan Hipertensi

Pencegahan hipertensi dapat dimulai dengan memulai pola hidup yang lebih baik lagi, dan melakukan hal-hal seperti, mengkonsumsi makanan sehat, membatasi asupan garam, mengurangi kafein yang berlebihan, berhenti merokok, melakukan aktifitas fisik secara teratur seperti berolahraga. Mengurangi konsumsi minuman beralkohol serta menjaga berat badan. Hal tersebut dapat membantu untuk menurunkan resiko hipertensi pada saat usia dewasa nanti, dan menurunkan resiko rusaknya organ dikarenakan hipertensi.

2.3.5 Pengobatan Hipertensi

Sebagai pengidap hipertensi, seseorang harus mengonsumsi obat seumur hidup untuk mengatur tekanan darahnya. Penurunan dosis obat dan pemberhentian dosis obat juga dapat terjadi jika tekanan darah sudah turun melalui perubahan gaya hidup, dikarenakan penggunaan obat pasti memiliki efek samping. Berikut adalah beberapa obat-obatan yang umumnya diberikan kepada pengidap hipertensi :

- 1) Obat untuk membuang kadar garam yang berlebih melalui urin.
- 2) Obat untuk melebarkan pembuluh darah.
- 3) Obat untuk memperlambat detak jantung dan melebarkan pembuluh darah.
- 4) Obat penurun tekanan darah yang membuat dinding pembuluh darah lebih rileks.
- 5) Obat penghambat renin, obat ini menghambat kerja enzim dimana enzim renin dapat berfungsi untuk menaikkan tekanan darah. Jika enzim renin berlebihan maka tekanan darah bisa naik tidak terkendali.

Selain menggunakan obat-obatan, pengobatan hipertensi bisa dilakukan dengan metode lain yaitu terapi relaksasi, seperti meditasi ataupun terapi yoga. Namun hal yang terpenting ialah, pengobatan hipertensi harus turut dibantu dengan adanya perubahan pola hidup yang sehat, seperti pola makan yang sehat dan olahraga yang teratur.

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