



### **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 Grafis

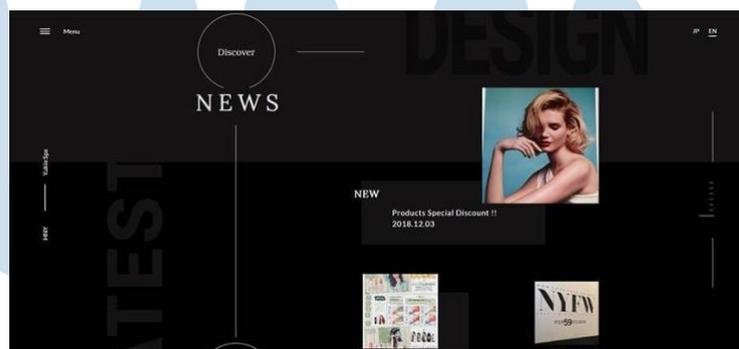
Desain Grafis merupakan suatu bentuk komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada audiensnya melalui representasi visual. Menyampaikan pesan dengan menggunakan representasi visual dapat menjadi solusi yang efektif, karena dengan visual orang bisa mendapatkan sebuah pemahaman yang pada akhirnya membentuk persepsi tertentu (Landa, 2014, hlm.1).

##### 2.1.1. Elemen-Elemen Desain

Elemen-elemen desain menurut Landa (2014) dibagi menjadi 4 macam, yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur.

##### 1) Garis

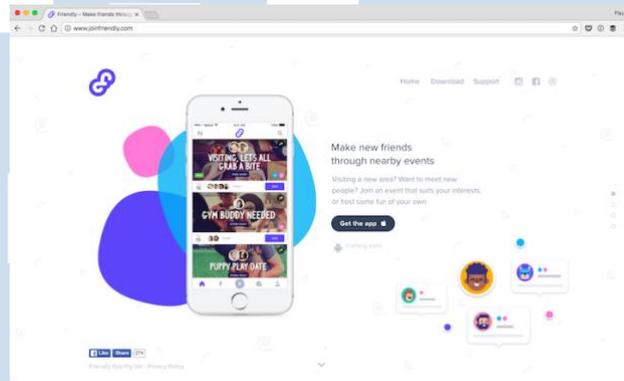
Hubungan antara 1 titik dengan titik lainnya yang berjajar memanjang, sehingga membentuk sebuah garis dengan bentuk lurus, lengkung dan lainnya. Garis berguna untuk membantu mengarahkan pandangan dan juga memberikan kesan teratur dalam sebuah desain (hlm.19).



Gambar 2.1 Garis  
(Sumber: <https://speckyboy.com/wp-content/uploads/2019/02/lines-in-web-design-11.jpg>)

## 2) Bentuk

Obyek 2 dimensi yang merupakan gabungan dari beberapa garis yang saling berdekatan, sehingga membentuk sebuah area yang tertutup. Bentuk dapat diukur panjang dan lebarnya (hlm. 20)



Gambar 2.2 Bentuk

(Sumber: <https://onextrapixel.com/wp-content/uploads/2017/03/Friendly-%E2%80%93-Make-friends-through-nearby-events-%E2%80%93-Visiting-a-new-area-Want-to-meet-new-people-make-new-friends-Join-an-event-%E2%80%A6-2017-01-21-17-47-50.png>)

## 3) Warna

Warna dibagi menjadi 2 jenis, yaitu RGB (warna yang muncul karena sinar/cahaya) dan CMYK (warna yang dibuat dalam unsur tinta/cat). Elemen warna terdiri dari *hue* (temperatur warna), *value* (tingkat keterangan) dan *saturation* (tingkat kecerahan) (hlm. 23).



Gambar 2.3 Warna

(Sumber: <https://designshack.net/wp-content/uploads/code-coda.jpg>)

#### 4) Tekstur

Visualisasi suatu permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat dan/atau diraba. Tekstur dibagi menjadi 2, yaitu tekstur asli dan visual. Tekstur asli dapat dirasakan dan diraba secara langsung (fisik), sedangkan tekstur visual biasanya dapat berupa ilustrasi maupun fotografi (hlm. 28).



Gambar 2.4 Tekstur

(Sumber: [https://www.webfx.com/blog/images/cdn.designinstruct.com/files/372-web\\_design\\_textures/web\\_design\\_textures\\_01collinsonpine.jpg](https://www.webfx.com/blog/images/cdn.designinstruct.com/files/372-web_design_textures/web_design_textures_01collinsonpine.jpg))

#### 2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Hendratman (2017), prinsip desain dibagi menjadi 4 bagian, yaitu keseimbangan, irama, penekanan dan kesatuan (hlm. 40).

##### 1) Keseimbangan

Mengatur komponen-komponen yang ada di dalam sebuah desain agar memiliki komposisi yang baik dan tidak berat sebelah. Terdapat 3 jenis keseimbangan, yakni keseimbangan simetris, asimetris dan radial.

##### a) Keseimbangan Simetris

Desain simetris memberikan kesan yang formal dan serius, selain itu juga mudah untuk ditangkap oleh mata (hlm. 41).



Gambar 2.5 Keseimbangan Simetris  
 (Sumber: <https://spyrestudios.com/wp-content/uploads/03-adham-dannaway-website-symmetrical-portfolio.jpg>)

b) Keseimbangan Asimetris

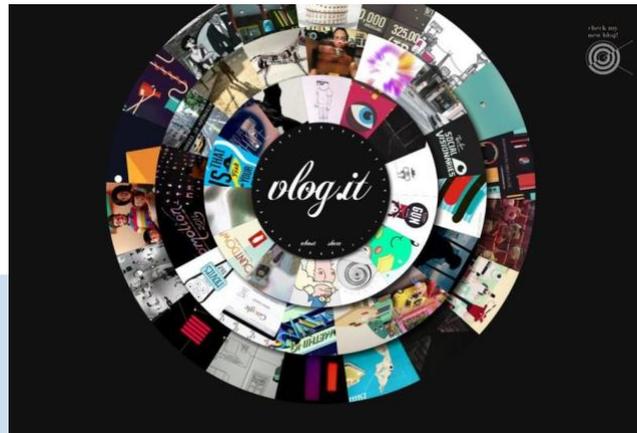
Memberikan kesan yang informal, bebas, dinamis dan juga modern. Pengaturan komponen desain tanpa menggunakan sumbu cermin, akan tetapi tetap mempertahankan keseimbangannya (hlm. 41).



Gambar 2.6 Keseimbangan Asimetris  
 (Sumber: <https://designmodo.com/wp-content/uploads/2013/09/The-Enterprise-Foundation.jpg>)

c) Keseimbangan Radial

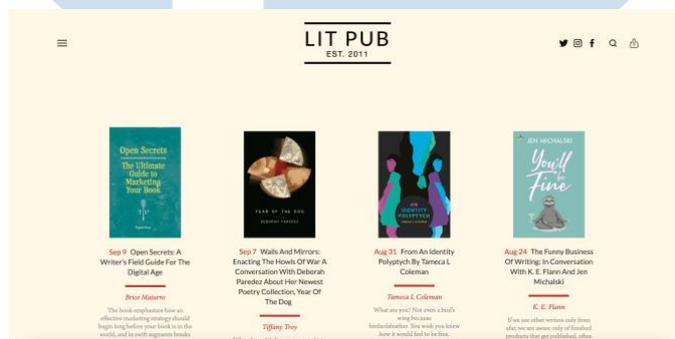
Memberikan kesan pancaran yang berasal dari tengah lingkaran, fokus utama diarahhkan ke titik pusat lingkaran. Biasanya komponen yang terpenting diletakkan pada bagian tengah lingkaran (hlm. 42-43).



Gambar 2.7 Keseimbangan Radial  
(Sumber: <https://vlog.it/>)

## 2) Irama

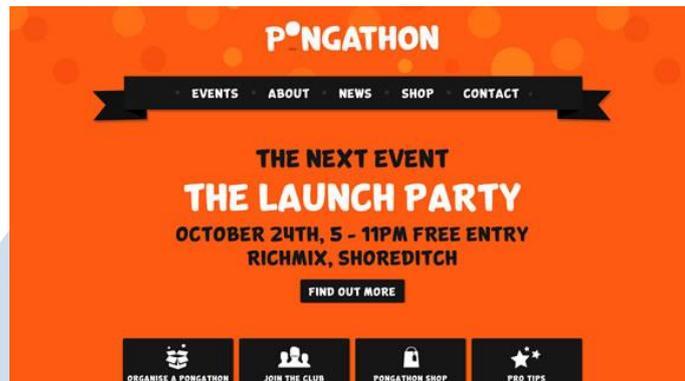
Ciri khas utama dari irama adalah adanya pengulangan dari beberapa komponen desain grafis yang konsisten dan variasi komponen desain untuk menciptakan visual yang lebih menarik ketika dilihat (hlm. 43).



Gambar 2.8 Irama  
(Sumber: <https://www.thelitpub.com/>)

## 3) Penekanan

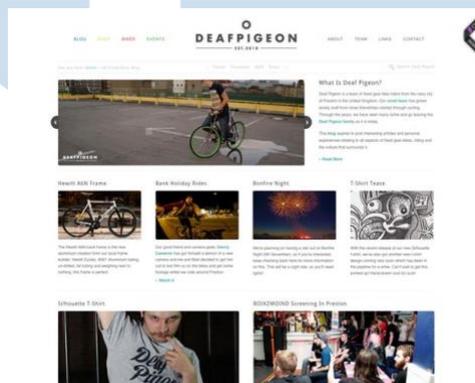
Tidak semua komponen grafis dalam suatu desain sama pentingnya, mata audiens harus terfokus pada komponen yang lebih besar atau kontras terlebih dahulu, kemudian baru akan melihat komponen yang lebih kecil lainnya (hlm. 46).



Gambar 2.9 Penekanan  
(Sumber: <https://pongathon.com/>)

#### 4) Kesatuan

Elemen-elemen desain yang jika disatukan akan terlihat saling melengkapi satu sama lain. Dengan adanya prinsip ini, audiens dapat menerima informasi dengan baik dan tidak bingung (hlm. 49).



Gambar 2.10 Kesatuan  
(Sumber: [https://i7x7p5b7.stackpathcdn.com/codrops/wp-content/uploads/2011/10/Continuation\\_Deaf\\_Pigeon.jpg](https://i7x7p5b7.stackpathcdn.com/codrops/wp-content/uploads/2011/10/Continuation_Deaf_Pigeon.jpg))

### 2.1.3. Media Interaktif

Menurut Dhir (investopedia.com, 2021), media interaktif adalah sebuah metode komunikasi yang hasil akhirnya bergantung dari interaksi penggunanya secara langsung. Media interaktif dapat menghubungkan satu sama lain, baik orang maupun organisasi. Contoh yang termasuk dalam media interaktif, antara lain *website*, *game*, *blog*, aplikasi, media sosial dan VR (*Virtual Reality*).

### 2.1.3.1. Website

Menurut Landa (2014), *website* merupakan sebuah kumpulan halaman yang digabungkan menjadi satu dan tersedia dalam *World Wide Web*. Mendesain sebuah *website* melibatkan beberapa hal, yakni strategi, kolaborasi, kreativitas, perencanaan, desain pengembangan dan implementasi (hlm. 331). Dalam *website* terdapat beberapa unsur penting, yakni: konten/isi, *information architecture*, sistem navigasi dan *home page* (beranda). Konten/isi merupakan sekumpulan informasi yang tersedia bagi para pengunjung *website* tersebut. Biasanya berupa teks dan gambar. Konten dapat mencakup data, berita, informasi umum, informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan minat pada merek, tujuan sosial dan masih banyak lagi (hlm. 333).

*Information architecture* dan sistem navigasi saling berhubungan satu sama lain, di mana *information architecture* merupakan sebuah susunan hirarki konten dari *website* agar dapat ditelusuri oleh para pengguna dengan mudah. Sedangkan sistem navigasi merupakan perancangan visual dari *information architecture*. Visual yang konsisten juga penting untuk memberikan kemudahan dalam penggunaan (hlm. 333-334). *Home page* atau beranda merupakan pintu masuk utama dari sebuah *website*. Bukan hanya sebuah halaman judul biasa, tapi juga berisikan informasi-informasi penting yang dibutuhkan pengunjung mengenai *website* tersebut. Beranda juga dapat membangun tampilan visual dan juga nuansa dari *website* (hlm. 334).

### 2.1.3.2. Jenis Website

Landa (2014) menyebutkan bahwa *website* melayani dalam berbagai sektor/bidang dan juga fungsinya, antara lain: untuk layanan publik, organisasi, komersial, pemerintah, pendidikan, promosi institusi/individu dan masih banyak lagi (hlm. 331-332).

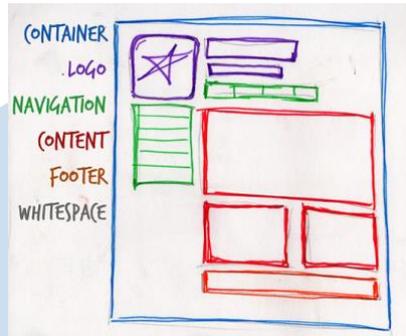


Gambar 2.11 Contoh *Website* Organisasi  
 (Sumber: <https://velocitydeveloper.com/wp-content/uploads/2018/06/contoh-website-organisasi.jpg>)

### 2.1.3.3. Anatomi *Website*

Menurut Beard, Walker dan George (2020), anatomi *website* terdiri dari *container* (wadah), logo, navigasi, konten, *footer* (catatan kaki), *whitespace/negative space* (hlm. 8-9):

- 1) *Container* (wadah): Bagian untuk meletakkan keseluruhan isi dari *website*.
- 2) Logo: Menunjukkan identitas, berupa logo gambar atau nama perusahaan. Berada di bagian atas tiap halaman *website*.
- 3) Navigasi: Biasanya terdapat pada bagian atas halaman *website*, agar mudah ditemukan dan digunakan oleh pengguna.
- 4) Konten: Merupakan bagian terpenting dari sebuah *website*. Biasanya terdiri dari teks, gambar ataupun video.
- 5) *Footer* (catatan kaki): Terletak di bagian bawah halaman. Biasanya berisikan informasi hak cipta, kontak dan hukum.
- 6) *Whitespace/negative space* (ruang kosong): Merupakan area yang tidak terdapat isi apapun. Ruangan kosong membantu menciptakan keseimbangan dan kesatuan dalam desain *website*.

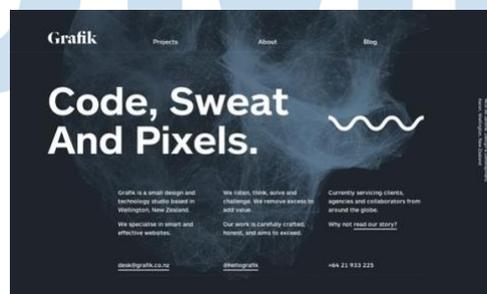


Gambar 2.12 Anatomi Website  
(Sumber: <https://uploads.sitepoint.com/wp-content/uploads/2011/06/layout-anatomy.jpg>)

#### 2.1.4. Tipografi

Menurut Landa (2014), jenis huruf merupakan desain dari satu set karakter yang disatukan oleh gaya visual yang sama/konsisten. Karakter tetap dapat dikenali meskipun jenis huruf telah diubah. Jenis huruf sendiri terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda baca dan aksen atau tanda diakritik (hlm. 44).

*Readability* dan *legibility* memiliki peran penting dalam tipografi. *Readability* (keterbacaan) memastikan teks dapat dengan mudah dibaca oleh audiens serta dalam pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, jarak, margin, warna dan pemilihan kertas juga sangat mempengaruhi hal ini. *Legibility* merupakan hubungan seberapa mudahnya audiens dapat mengenali huruf dari jenis huruf yang digunakan. Hal ini perlu diperhatikan, terutama dalam mendesain, sehingga informasi/pesan dapat tersampaikan dengan baik dan juga efektif (hlm. 337-338).



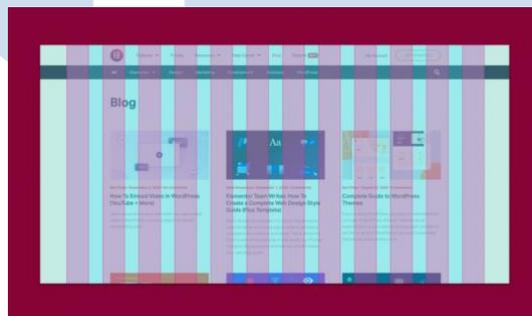
Gambar 2.13 Tipografi  
(Sumber: <https://storage.googleapis.com/webdesignledger.pub.network/WDL/2013/07/typography14.jpg>)

### 2.1.5. Grid

Landa (2014) menyatakan bahwa *grid* merupakan sebuah kerangka yang digunakan untuk menyusun tata letak suatu halaman dalam sebuah *website*. *Grid* menggambarkan sebuah batasan untuk area konten, banyaknya ruangan atau tempat yang dibutuhkan serta ruang negatif (hlm. 339-340).

#### 2.1.5.1. Jenis Grid

Menurut Landa (2014), jenis *grid* dibagi menjadi 2 jenis, yakni *multicolumn grid* dan *modular grid*. *Multicolumn grid* memiliki format yang fleksibel, terutama untuk *web desktop* atau tablet. Teks atau gambar dapat menempati 1 kolom atau lebih, tidak semua ruangnya perlu diisi. Sedangkan *modular grid* memiliki pembagian horizontal dan vertikal yang konsisten. Hal ini dapat membantu dalam mengatur penempatan dan pemotongan gambar serta teks (hlm. 340-341).



Gambar 2.14 *Multicolumn Grid*

(Sumber: <https://elementor.com/marketing/wp-content/uploads/sites/9/elementor/thumbs/blog-with-columns-ov9diww9hu5slrxftnyfnhflirikmbftrz1kfs3r8k.png>)



Gambar 2.15 *Modular Grid*

(Sumber: <https://elementor.com/cdn-cgi/image/f=auto,w=1024/marketing/wp-content/uploads/sites/9/2020/09/modular-grid-posts.png>)

### 2.1.6. Penyedia Jasa

Jasa merupakan suatu keahlian khusus yang dimiliki oleh seseorang atau beberapa orang, yang dapat ditawarkan dan juga dipromosikan untuk membantu orang-orang yang membutuhkannya. Sedangkan penyedia jasa sendiri merupakan sebuah badan usaha atau perusahaan maupun perseorangan yang menyediakan layanan jasa (Kompasiana.com, 2018).

Pada pasal 11 UU no. 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, menyatakan bahwa setiap tenaga kerja berhak untuk memperoleh dan/atau meningkatkan dan/atau mengembangkan kompetensi kerja sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya melalui pelatihan kerja. Hal ini berarti setiap tenaga kerja wajib untuk memiliki kompetensi kerja (lsp-ipi.org, n.d.).

Sesuai dengan UU no. 31 tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional pasal 14 ayat (1), menyatakan bahwa setiap peserta pelatihan kerja yang telah berhasil menyelesaikan program pelatihan berhak untuk mendapatkan sertifikat pelatihan dan/atau sertifikat kompetensi kerja. Untuk pelayanan *homecare* hanya dapat dilakukan oleh tenaga kerja yang sudah memiliki kompetensi dan juga kewenangan dalam bidangnya, dikarenakan sifat pelayanannya yang promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif (jurnalmedika.com, 2019).

### 2.1.7. Homecare

Menurut Parellangi (n.d., hlm. 6), *homecare* merupakan sebuah layanan kesehatan yang dilakukan oleh seorang profesional di rumah pasien, tujuannya untuk membantu pasien mengatasi masalah kesehatan yang dialaminya. Para pengguna jasa layanan *homecare* berharap para perawat merupakan orang-orang ahli dengan kemampuan lebih yang dapat mengatasi setiap permasalahan yang muncul (hlm. 19).

Rice (dalam Parellangi, n.d.) mengatakan bahwa ada 2 jenis kasus yang dapat dilayani oleh *homecare*, yakni kasus pascaperawatan di rumah sakit dan kasus khusus yang ada dalam keseharian biasa. Contoh kasus yang merupakan pascaperawatan di rumah sakit antara lain: memiliki penyakit gagal jantung,

diabetes, HIV/AIDS, sedang dalam rehabilitasi, gangguan syaraf, terapi dengan menggunakan cairan infus di rumah. Sedangkan kasus khusus contohnya: orang yang berusia lanjut dan yang mengalami gangguan kesehatan mental.

Menurut Dr. Sebastian (mhomecare.co.id, 2021), harga sewa atau tarif layanan dari perawat *homecare* lansia dibedakan menjadi 3 macam sesuai dengan durasi kebutuhan layanan, yakni:

- 1) Tarif jasa harian, Rp 250.000-Rp 350.000/hari.
- 2) Tarif jasa mingguan, Rp 1.500.000-Rp 2.500.000/minggu.
- 3) Tarif jasa bulanan, Rp 2.500.000-Rp4.500.000/bulan.

### **2.1.8. Lansia**

Sesuai dengan yang tertulis pada UU No. 13 tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lansia, yang termasuk ke dalam kategori lansia adalah orang-orang yang berusia 60 tahun ke atas. Lansia ditandai dengan adanya perubahan fisik dan juga penurunan fungsi tubuh yang dapat menimbulkan berbagai macam masalah kesehatan yang dapat mempengaruhi aktivitas dari lansia tersebut (Nestlehealthscience.co.id, n.d.).

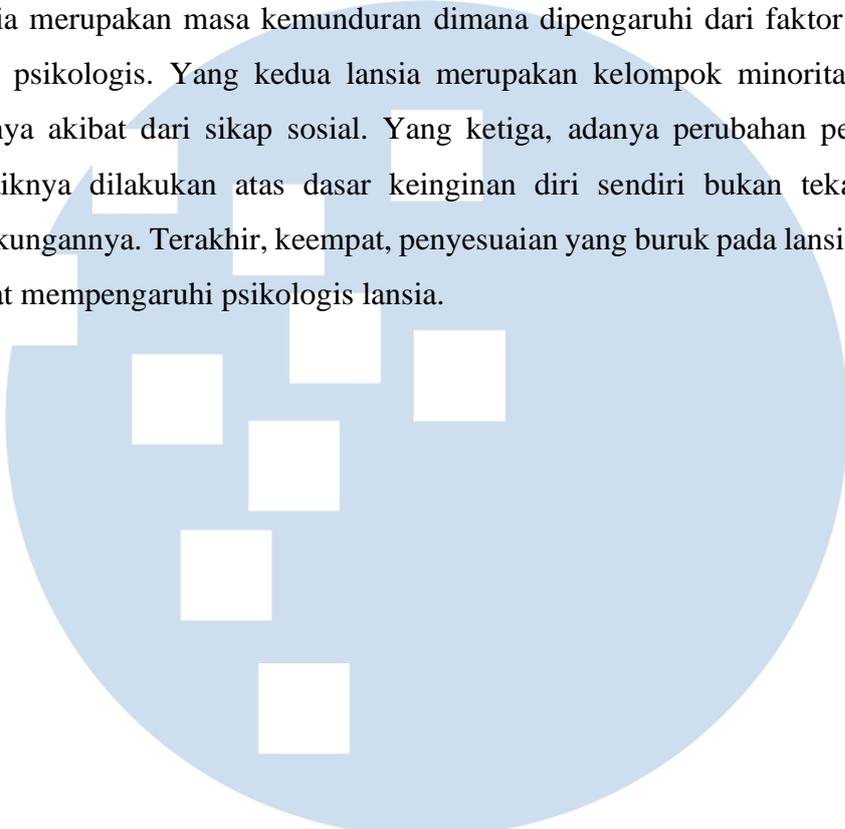
Lansia memiliki batasannya masing-masing dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan Depkes RI (dalam Kholifah, 2016). Berdasarkan WHO, batasan lansia dibagi menjadi 3, yakni:

- 1) Usia lanjut (*elderly*), usia antara 60-74 tahun.
- 2) Usia tua (*old*), 75-90 tahun.
- 3) Usia sangat tua (*very old*), usia lebih dari 90 tahun.

Sedangkan batasan lansia menurut Depkes RI juga dibagi menjadi 3 sebagai berikut:

- 1) Usia lanjut presenilis, 45-59 tahun.
- 2) Usia lanjut, 60 tahun ke atas.
- 3) Usia lanjut beresiko, 70 tahun ke atas atau 60 tahun ke atas yang memiliki masalah kesehatan.

Menurut Kholifah (2016), terdapat 4 ciri-ciri lansia. Yang pertama yakni lansia merupakan masa kemunduran dimana dipengaruhi dari faktor fisik dan juga psikologis. Yang kedua lansia merupakan kelompok minoritas dimana adanya akibat dari sikap sosial. Yang ketiga, adanya perubahan peran yang sebaiknya dilakukan atas dasar keinginan diri sendiri bukan tekanan dari lingkungannya. Terakhir, keempat, penyesuaian yang buruk pada lansia, dimana dapat mempengaruhi psikologis lansia.



# UMMN

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