

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Informasi**

Coates (2014), mengemukakan bahwa media informasi memiliki banyak interpretasi. Salah satunya adalah sebagai representasi visual dari data dan pesan komunikasi dalam berbagai bentuk untuk menyampaikan informasi.

Media informasi berperan dalam penyebaran informasi tertentu dari perancang kepada audiens, membantu mereka memperoleh pemahaman yang cepat mengenai situasi yang berkembang. Sobur (2019) juga mendefinisikan media informasi sebagai alat grafis yang berperan dalam mengumpulkan dan menyampaikan kembali informasi.

##### **2.1.1 Jenis Media Informasi**

Klasifikasi media informasi menurut Coates (2014) terbagi menjadi tiga jenis utama yaitu:

###### **2.1.1.1 *Print-based Information Design***

*Print-based Information Design* merupakan jenis media yang mengandalkan representasi visual seperti gambar, teks, ilustrasi, diagram, dan bagan untuk menyampaikan suatu pesan. *Print-based information Design* hanya membutuhkan perhatian dari audiens tanpa memerlukan interaksi yang kompleks dari audiens. Dengan demikian, media ini fokus pada penggunaan elemen visual dan teks untuk efektif mengkomunikasikan pesan kepada pembacanya.

###### **2.1.1.2 *Interactive Information Design***

*Interactive Information Design* merupakan media yang memerlukan partisipasi aktif pengguna dalam mencari informasi yang diinginkan. Navigasi media ini sangat bergantung pada desainer yang merancang alur interaktivitas antara pengguna dan media informasi.

*Interactive information design* atau media informasi interaktif memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat

secara langsung (Griffey, 2020). Media interaktif juga sering kali bersifat non-linear, yang berarti tidak memiliki struktur berurutan seperti media informasi konvensional. Berikut merupakan contoh dari media informasi interaktif menurut Griffey:

1. *Website*

*Website* adalah kumpulan halaman terkait yang diakses melalui satu alamat domain. Situs web pada awalnya mirip dengan brosur elektronik karena keterbatasan teknologi. Namun, desain, fitur, dan interaksi situs web telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi sehingga kini website dapat diakses dari berbagai macam perangkat.

2. *Video game*

Video game adalah permainan yang dimainkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, perangkat mobile, maupun perangkat khusus dengan controller atau sensor layar. Pada awalnya video game dirancang hanya sebagai hiburan, namun video game kini telah menjadi alat pembelajaran dan pelatihan yang efektif. Menurut Griffey video game dapat dibedakan menjadi berbagai macam genre (hlm. 16):

1. *Action*: berfokus pada koordinasi penglihatan dan gerakan tangan.
2. *Adventure*: menekankan karakter, cerita, inventaris, dan teka-teki.
3. *Augmented Reality*: mengintegrasikan elemen permainan dengan dunia nyata melalui perangkat tambahan.
4. *Educational*: dirancang untuk menyenangkan sambil memberikan pengetahuan kepada pemain muda.
5. *Party*: dirancang untuk dimainkan oleh beberapa pemain dengan variasi permainan.
6. *Puzzle*: dirancang untuk menguji logika, observasi, dan kemampuan pemecahan masalah.

7. Rhythm: dirancang agar pemain mengikuti irama untuk mencetak poin.
8. Serious Game: serupa dengan genre educational namun cenderung fokus pada isu-isu sosial.
9. Shooter: pemain menembak lawan.
10. Simulation: simulasi situasi kehidupan nyata.
11. Sports: menampilkan berbagai kompetisi atletik.
12. Strategy: perencanaan dan pemikiran strategis.
13. Traditional: dirancang menyerupai dari permainan fisik yang sudah ada.
14. Vehicle Simulation: mensimulasikan pengendalian kendaraan.

### **2.1.1.3 Environmental Information Design**

*Environmental Information Design* merupakan desain informasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada audiens melalui lingkungan sekitar dengan memanfaatkan arsitektur, lanskap dan seni. Visibilitas dan kondisi lingkungan tempat media berada menjadi aspek penting dalam perancangan. Oleh karena diperlukan untuk dilakukannya analisis terhadap pencahayaan dan bayangan di sekitar, agar desain dapat memenuhi kebutuhan audiens yang pada area tersebut. (Coates, 2014).

## **2.2 Ilustrasi**

Menurut Male (2019), ilustrasi merupakan representasi visual yang memiliki konteks dan mampu untuk menyampaikan makna kepada mereka yang melihatnya.

### **2.2.1 Gaya Ilustrasi**

Elemen yang membedakan satu gambar dengan yang lainnya dikenal sebagai citra ilustrasi. Citra ilustrasi ini memberikan identitas dan makna khusus terhadap ilustrasi yang dibuat. Menurut Alan Male (2019) gaya ilustrasi dapat dibedakan menjadi dua:

### 2.2.1.1 *Visual Language*

*Visual Language* dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

#### 1. *Stylization*

Setiap ilustrator memiliki gaya visualnya sendiri yang mencerminkan bahasa visual mereka. Gaya visual ini menciptakan identitas unik dan memengaruhi kualitas ilustrasi.

#### 2. *Visual Intelligence*

Ini mencakup aspek estetika, emosi, warna, dan tekstur dalam sebuah gambar. Hal ini dapat memengaruhi apakah sebuah ilustrasi dianggap berhasil atau tidak.

### 2.2.1.2 *Pictorial Truth*

#### 1. *Stylized Realism*

Ilustrator dapat menggabungkan aspek realisme dengan stilisasi untuk menciptakan gaya visual yang menarik dan dapat dipercaya.

#### 2. *Sequential Imagery*

Merujuk pada cerita berurutan yang disampaikan melalui serangkaian gambar. *Sequential Imagery* dapat berbentuk komik, novel grafis, dan lainnya.

## 2.2.2 **Fungsi Ilustrasi**

Alan Male (2017) menyatakan bahwa ilustrasi memiliki fungsi penting dalam menyampaikan informasi, mendidik, dan memperluas pengetahuan. Fungsi utama ilustrasi adalah memengaruhi sikap, indra, persepsi visual, logika, dan imajinasi audiens, menjadikannya alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan kompleks atau abstrak. Selain itu, Alan Male juga mengidentifikasi 4 fungsi tambahan dari ilustrasi yaitu:

#### 1. *Illustration as Narrative*

Ilustrasi mampu menyampaikan cerita visual dengan gambaran literal. Melalui penggambaran mitologi, legenda, atau kejadian fiksi lainnya, ilustrasi memperkaya dunia fantasi dalam buku anak-anak, novel grafis, dan komik.

## 2. *Illustration as Persuasion*

Dalam periklanan, ilustrasi digunakan sebagai alat persuasi untuk mengkomunikasikan pesan persuasif kepada target tertentu. Tujuannya adalah mempengaruhi audiens agar tertarik atau terdorong untuk berpartisipasi dalam suatu tindakan atau membeli suatu produk.

## 3. *Illustration as Information*

Sebagai pembawa pesan informatif, ilustrasi menyampaikan penjelasan, edukasi, instruksi, dan referensi atas berbagai tema dan subjek. Berbagai bahasa visual ilustrasi informatif digunakan untuk menyajikan informasi dengan jelas dan menarik.

## 4. *Editorial Illustration / Commentary*

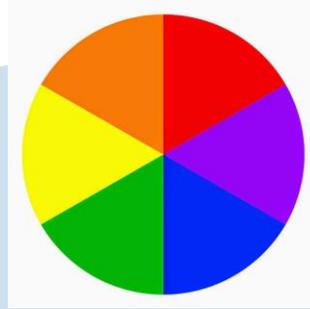
Ilustrasi editorial berfungsi sebagai medium komentar visual yang sering ditemukan di media cetak seperti koran dan majalah. Mereka menyampaikan komentar dan pandangan atas isu-isu politik, ekonomi, dan sosial dengan sentuhan provokatif dan argumentatif.

### 2.3 *Color (Warna)*

Elemen desain berikutnya yang dianggap penting dalam peranan dan fondasi desain grafis adalah warna menurut penelitian yang dilakukan oleh Landa. Warna dijelaskan sebagai energi cahaya yang memiliki kekuatan dan daya provokatif (Landa, 2014, hlm. 23). Ketika kita melihat warna, sebenarnya kita melihat pantulan cahaya dari permukaan benda, yang tercermin karena sebagian cahaya diserap dan sebagian lainnya dipantulkan, sehingga yang terlihat adalah warna subtraktif. Robin Landa (hal. 23, 2014), menjelaskan bahwa warna dibagi menjadi tiga kategori yang terdiri dari:

#### 2.3.1 *Hue*

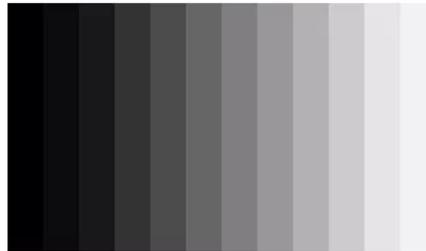
Hue, menurut Lauer dan Pentak (2016, hlm. 274), adalah sinonim dari warna. Hue mengklasifikasikan warna seperti merah, kuning, biru, dan hijau serta mampu menggambarkan sensasi visual dari spektrum warna.



Gambar 2.1 *Hue*  
(<https://www.kategreendesign.com>)

### 2.3.2 *Value*

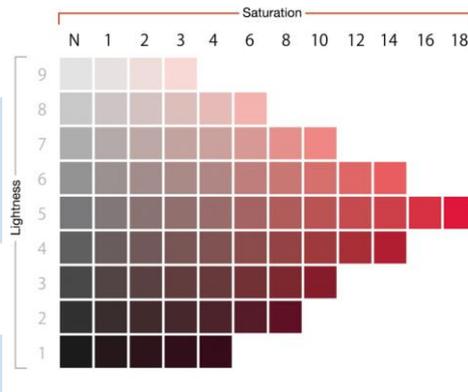
Value dalam desain grafis merujuk pada susunan terang-gelapnya suatu warna atau luminositas (Landa, 2014, hlm. 26). Contohnya dapat dilihat dari merah muda hingga merah tua. Value menentukan nuansa, pola, dan variasi warna. Hitam dan putih dianggap sebagai warna neutral atau achromatic karena tidak terdapat dalam spektrum warna, melainkan sebagai pigmen warna.



Gambar 2.2 *Value*  
(Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>)

### 2.3.3 *Saturation*

Saturasi, menurut Landa (2014, hlm. 27), merupakan tingkat intensitas atau chroma suatu warna, dilihat dari kecerahan dan kekurangannya. Dengan meningkatkan intensitas warna, hue akan dikategorikan sebagai saturasi, namun saturasi tidak mencampurkan warna neutral seperti hitam, putih, atau abu-abu dikarenakan pencampuran warna tersebut hanya akan menambah kegelapan pada warna.



Gambar 2.3 *Saturation*

(Sumber: <https://a2lacademycustomers-kb05222019.groovehq.com/help/color-what-is-saturation>)

Seiring berjalannya waktu, manusia menemukan kombinasi warna yang dianggap memiliki kesinambungan sehingga nyaman untuk dilihat. Hal tersebut dikenal sebagai *color schemes* (Mollica, 2018). Beberapa skema warna umum meliputi:

2.3.3.1 *Monocromatic*: Menggunakan satu warna dengan variasi shade, tint, dan tone.

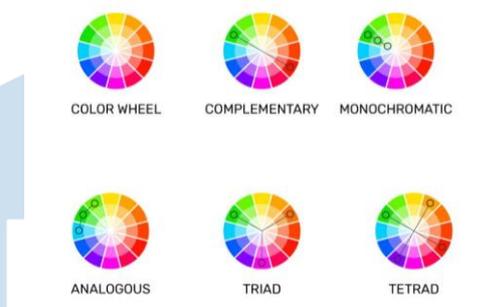
2.3.3.2 *Analogous*: Terdiri dari warna yang berdampingan pada *color wheel*, dengan satu warna sebagai primer dan warna lain untuk memperkuatnya.

2.3.3.3 *Triadic*: Menggunakan tiga warna dengan jarak yang sama di *color wheel*, menciptakan kontras dan keseimbangan alami.

2.3.3.4 *Complementary*: Menggunakan dua warna yang berlawanan di *color wheel*, menciptakan kontras visual yang kuat.

2.3.3.5 *Split Complementary*: Menggunakan satu warna dan dua warna yang berdampingan dengan warna yang berlawanan, menciptakan kontras yang lebih ringan dari skema komplementer.

2.3.3.6 *Tetradic*: Menggunakan dua warna terpisah oleh satu hue di *color wheel*, bersama dengan dua warna komplementer.



Gambar 2.4 *Color Scheme*

(Sumber: <https://www.tadmint.com/blog/8-color-palettes-with-green-hex-codes-included>)

## 2.4 Tipografi

Menurut Landa (2014), tipografi merupakan proses merancang atau menyusun karakter dalam dimensi dua atau tiga, memungkinkan desainer membentuk kata dan kalimat secara visual untuk menyampaikan pesan. Sekumpulan font atau serangkaian karakter yang memiliki konsistensi visual disebut sebagai typeface, yang meliputi huruf, angka, simbol, tanda baca, dan tanda aksen.

### 2.4.1 Jenis *Typeface*

Secara garis besar, Landa (2014) mengklasifikasikan typeface menjadi 8 jenis berdasarkan gaya dan sejarahnya. Berikut merupakan klasifikasi typeface menurut Landa:

1. *Old style* adalah jenis roman typefaces yang muncul pada akhir abad ke-15, dengan ciri khas serif kecil di ujung atas atau bawah karakter.
2. *Transitional* merupakan jenis serif typefaces dari abad ke-18, yang merupakan evolusi dari old style ke bentuk yang lebih modern.
3. *Modern* adalah jenis serif typefaces yang muncul pada akhir abad ke-18, sering ditandai dengan *stroke* tebal.
4. *Slab serif* dikenal dengan serif yang berat dan tebal pada karakternya, muncul pada awal abad ke-19.
5. *Sans serif* adalah typefaces tanpa serif yang muncul pada awal abad ke-19.
6. *Blackletter* muncul pada abad pertengahan, juga dikenal sebagai gothic, dengan ciri khas *stroke* tebal dan karakter padat.

7. *Script* menyerupai tulisan tangan, sering miring dan memiliki sambungan pada awal dan akhir karakter.
8. Display typefaces digunakan untuk headlines dan judul dengan ukuran besar, sulit dibaca saat kecil.



Gambar 2.5 Jenis-jenis *Typeface*

(Sumber: <https://albanileriaunai.es/?o=font-psychology-here-s-everything-you-need-to-know-ll-mRRDB9Sx>)

## 2.5 UI & UX

Ketika mengembangkan media interaktif digital, *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) menjadi elemen krusial. UI mencakup tampilan visual yang dipersepsikan oleh pengguna, sementara UX melibatkan interaksi dan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan sebuah media interaktif digital.

### 2.5.1 *User Interface*

Sebuah permainan dapat mengusung berbagai jenis *user interface* (UI). Antarmuka pengguna bertujuan untuk memberikan informasi dan konteks kepada pemain terkait permainan yang dibuat. Dalam merancang UI, penting untuk mempertimbangkan agar pemain tidak perlu menekan lebih dari tiga tombol untuk mengakses menu tertentu. Berikut beberapa layar dan antarmuka pengguna yang umum dalam permainan.

### 1. *Title Screen*

*Title screen* merupakan sebutan untuk tampilan awal yang dilihat oleh *user*. Fungsi dari *title screen* yaitu menciptakan kesan pertama yang menarik bagi *user*. Bentuk layar awal yang umum digunakan antara lain poster film, gambar misterius, dan logo.

### 2. HUD (*Heads-Up Display*)

HUD adalah antarmuka visual yang muncul di layar pemain untuk memberikan informasi secara cepat. Elemen-elemen umum dalam HUD meliputi indikator kesehatan, penunjuk target, indikator amunisi, inventaris, skor/pengalaman, peta, dan petunjuk interaksi.

### 3. *Pause Screen*

*Pause screen* muncul saat permainan dihentikan sementara. Layar ini berisi opsi penting yang dapat diakses dengan cepat oleh pemain. Meskipun pemain biasanya menggunakan layar jeda untuk istirahat, desainnya juga harus menarik agar tetap menarik bagi pemain.

### 4. *Loading Screen*

*Loading screen* berfungsi untuk mengisi kekosongan yang terjadi ketika transisi antar level dalam permainan sedang berlangsung. Walaupun layar loading dapat mengganggu alur cerita dan pengalaman bermain dari *user*, namun komponen UI ini tidak dapat dihindari karena batasan teknis.

### 5. *Icon*

*Icon* digunakan untuk menggambarkan status, objek, senjata, dan elemen UI lainnya dengan efektif. Dalam merancang ikon, perhatikan kejelasan, desain yang mudah diingat, penggunaan warna, dan hindari penggunaan teks atau angka yang dapat mengurangi keterbacaan.

### 6. Font

Pemilihan jenis huruf harus mempertimbangkan *clarity* dan *legibility*. Font juga dapat digunakan untuk memperkuat tema

permainan, namun pastikan bahwa font yang dipilih tetap mudah dibaca.

### 2.5.2 User Experience

User experience dalam sebuah game meliputi semua interaksi dan pengalaman yang dialami oleh pemain selama bermain (Hodent, 2018). Terdapat dua elemen kunci dalam desain pengalaman pengguna (UX) suatu game, yaitu kegunaan (usability) dan keterlibatan (engage-ability).

Kegunaan merujuk pada kemampuan sistem untuk menyampaikan informasi dengan tepat dan memberikan konteks yang cukup bagi pemain untuk mengoperasikan permainan. Salah satu cara untuk meningkatkan kegunaan adalah dengan mengurangi frustrasi yang mungkin timbul akibat desain sistem yang tidak sesuai dengan pola pikir manusia. Usability yang buruk bisa membuat pemain kesulitan menyelesaikan tujuan permainan, bahkan yang seharusnya mudah. Beberapa desainer memilih untuk tidak menggunakan HUD guna menciptakan pengalaman yang lebih imersif, tetapi penghapusan HUD juga dapat mengurangi kegunaan dan membuat pemain kesulitan karena minimnya informasi. Berikut tujuh pilar utama user interface, antara lain:

1. *Signs and feedback*

*Signs and feedback* adalah petunjuk yang memberi informasi kepada pemain tentang situasi dalam game melalui audio, haptik, visual, dan lainnya.

2. *Clarity*

*Clarity* berfungsi untuk mengukur sejauh mana pemain dapat memahami petunjuk dan umpan balik yang disediakan.

3. *Form follows function*

*Form follows function* merupakan prinsip di mana semua elemen dalam game didesain untuk menyampaikan informasi.

4. *Consistency*

*Consistency* menilai tingkat kekonsistenan elemen desain dan interaksi yang terdapat didalam game.

5. *Minimum workload*

*Minimum workload* adalah prinsip yang menyatakan bahwa menu harus dirancang untuk digunakan dengan mudah oleh pemain.

6. Error prevention and error recovery

Error prevention and error recovery merupakan metode untuk mencegah dan memperbaiki kesalahan yang mungkin dilakukan pemain.

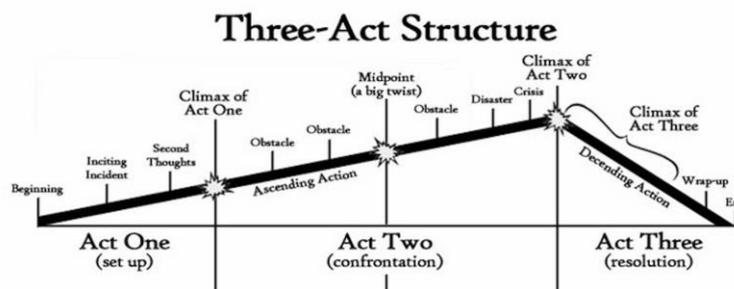
7. *Flexibility*

*Flexibility* merupakan tingkat personalisasi sistem dan menu sesuai preferensi pemain, yang membuat game lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan.

## 2.6 Story

Cerita merupakan kumpulan ekspresi naratif yang menggambarkan sebuah wacana. Cerita juga merupakan dasar kuat untuk berargumen bahwa narasi adalah struktur dari media gambar bergerak (Chatman, 1978, hlm. 19-20). Menurut Hart (2011), sebuah cerita umumnya dimulai dengan adanya karakter yang menginginkan sesuatu dan berjuang menghadapi tantangan maupun hambatan untuk mencapai apa yang diinginkan. Cerita terdiri dari serangkaian tindakan yang terjadi ketika karakter berhadapan dengan situasi yang rumit (hlm. 10).

### 2.6.1 Three Act Structure



Gambar 2.6 Three act structure

(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>)

Setiap babak dalam struktur ini mengandung tiga titik plot utama. Anggaplah mereka sebagai versi miniatur dari struktur tiga babak yang terdapat dalam bentuk keseluruhan.

#### 2.6.1.1 Act 1

*Act 1* (Persiapan) terdiri dari 3 tahap yaitu eksposisi, insiden pemicu, dan titik balik pertama. Tahap eksposisi merupakan fase awal memperkenalkan protagonis, latar, dan hubungan kunci. Tahap Insiden pemicu adalah peristiwa penting yang mendorong protagonis ke dalam aksi utama cerita. Dan tahap titik balik pertama menandai akhir babak satu dan secara tegas mengikat protagonis pada perjalanan mereka.

#### 2.6.1.2 Act 2

*Act 2* (Konflik) terdiri dari 3 tahap yaitu aksi meningkat, titik tengah, titik balik kedua. Tahap aksi meningkat adalah fase memperdalam tantangan serta konflik protagonis. Tahap titik tengah yaitu fase memberikan *twist* atau pengungkapan signifikan yang mengubah arah cerita. Sedangkan tahap titik balik kedua fase meningkatnya ketegangan secara dramatis dan membuka jalan menuju klimaks.

#### 2.6.1.3 Act 3

*Act 3* (Resolusi) terdiri dari 3 tahap yaitu persiapan klimaks, klimaks cerita, dan resolusi. Tahap pertama yaitu persiapan klimaks adalah momen tepat sebelum klimaks, di mana ketegangan dan antisipasi mencapai puncaknya. Tahap Klimaks adalah bagian/momen paling intens dalam cerita, konfrontasi atau peristiwa yang menjadi puncak dari semua aksi sebelumnya. Dan pada tahap akhir yaitu penyelesaian merupakan fase mengikat ujung-ujung naratif yang lepas dan menyelesaikan konflik cerita.

### 2.7 Pertolongan Pertama

Pertolongan pertama merupakan upaya awal dalam memberikan bantuan dan perawatan sementara kepada korban sebelum mereka mendapat perawatan lebih komprehensif dari dokter atau paramedik. Ini dilakukan oleh petugas medis atau orang awam yang pertama kali menemui korban (Kartono, 2005).

### **2.7.1 Tujuan Pertolongan Pertama**

Menurut Smith (2005), tujuan dari pertolongan pertama meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

1. Menyelamatkan nyawa atau menghindari kematian dengan mendeteksi kondisi yang mengancam seperti perdarahan dan mungkin melaksanakan Resusitasi Jantung dan Paru.
2. Mencegah kondisi yang lebih parah atau cacat dengan melakukan diagnosis, memberi pertolongan pada korban sesuai dengan prioritas, dan melakukan antisipasi terhadap kondisi yang belum dapat terlihat pada saat itu.
3. Mendukung proses penyembuhan dengan meminimalisir rasa sakit dan kecemasan, mencegah terjadinya infeksi, serta merencanakan langkah-langkah medis dan transportasi yang tepat bagi korban.

### **2.7.2 Prinsip Dalam Pertolongan Pertama**

Prinsip-prinsip tindakan pertolongan pertama menurut Kartono (2008) terdiri dari beberapa hal:

1. Tetap tenang dan cekatan tanpa panik. Dalam situasi kecelakaan yang massal, korban dengan luka ringan dapat dimobilisasi untuk memberikan bantuan, dengan memberikan instruksi secara tenang dan jelas.
2. Perhatikan pernafasan korban. Jika pernafasan terhenti, segera lakukan pernafasan buatan dari mulut ke mulut. Tindakan ini dapat menyelamatkan nyawa korban.
3. Hentikan perdarahan segera. Perdarahan dari pembuluh besar dapat membahayakan dan perlu dihentikan dalam waktu 3-5 menit. Pastikan bagian yang berdarah diletakkan lebih tinggi dari bagian tubuh lainnya.
4. Hindari memindahkan korban secara tergesa-gesa. Sebelum memindahkan korban, pastikan jenis dan tingkat keparahan cederanya. Saat mengangkat korban, pastikan kepala tetap dilindungi dan perhatikan agar saluran pernafasan tidak tersumbat.

## 2.7.3 Tindakan Pertolongan Pertama

### 2.7.3.1 Luka Ringan

Penanganan luka ringan dapat dilakukan dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Bilas luka dengan air mengalir untuk membersihkannya secara menyeluruh.
2. Oleskan betadine di sekitar luka untuk membunuh bakteri dan mencegah infeksi.
3. Jika luka mulai berdarah lagi, berikan tekanan langsung dengan kassa untuk menghentikan perdarahan.
4. Mencari pertolongan medis jika luka memiliki risiko tinggi terkena infeksi, seperti luka yang dalam atau terkontaminasi. Ini akan memastikan perawatan yang tepat dan pencegahan komplikasi lebih lanjut.

### 2.7.3.2 Pingsan

Penanganan korban pingsan dimulai dengan pemahaman bahwa pingsan adalah kondisi di mana fungsi otak terganggu sehingga korban kehilangan kesadaran. Pingsan sering terjadi, terutama saat upacara bendera, karena kondisi kesehatan yang buruk atau faktor-faktor lain seperti tidak sarapan, terlalu lama terpapar sinar matahari, dehidrasi, atau perubahan posisi tubuh secara mendadak. Pertolongan pertama untuk kasus pingsan meliputi langkah-langkah berikut:

1. Segera baringkan korban di tempat yang aman untuk mencegah cedera tambahan.
2. Perhatikan pernafasan korban untuk memastikan aliran udara yang adekuat.
3. Kendurkan pakaian korban seperti kerah maupun ikat pinggang yang dapat membuat terhambatnya pernafasan maupun peredaran darah.

4. Letakkan kaki korban lebih tinggi dari kepala untuk meningkatkan sirkulasi darah ke otak.
5. Posisikan kepala korban secara miring jika terdapat kemungkinan akan muntah, untuk menghindari risiko tersedak yang dapat mengganggu pernafasan.
6. Gunakan waslap yang direndam dalam air dingin atau tissue basah untuk meredakan suhu tubuh korban.
7. Perhatikan adanya tanda-tanda cedera pada tubuh korban, seperti lebam atau luka yang parah, dan segera minta pertolongan medis jika diperlukan.

#### 2.7.3.3 Mimisan

Epistaksis, atau mimisan, merupakan kondisi di mana terjadi perdarahan dari hidung akibat robeknya pembuluh darah. Kejadian epistaksis umumnya meningkat pada siswa-siswa berusia 10 tahun.

Beberapa faktor yang menyebabkan epistaksis antara lain trauma ringan seperti mengorek hidung, bersin, atau trauma hebat seperti terpukul atau jatuh. Selain itu, iritasi akibat gas, zat kimia, atau udara panas juga dapat menjadi penyebab. Faktor lingkungan seperti tinggal di daerah dengan tekanan udara rendah juga dapat memicu epistaksis, begitu pula dengan infeksi seperti rhinitis atau sinusitis. Perawatan untuk epistaksis meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Duduk dengan tubuh condong ke depan untuk mencegah darah mengalir ke dalam saluran pernapasan.
2. Menghentikan perdarahan dengan menggunakan kassa atau kain bersih yang dibasahi air.
3. Membersihkan area hidung dari pendarahan.
4. Melakukan penekanan pada bagian pangkal hidung selama sekitar 5 menit sambil menyuruh korban bernapas melalui mulut.

5. Dalam waktu 10-15 menit jika perdarahan terus berlanjut, segera cari bantuan medis.

#### 2.7.3.4 Luka Tertusuk

Penanganan luka yang disebabkan oleh benda yang tertanam dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah perawatan sebagai berikut:

1. Membuka area luka dengan hati-hati dan melepaskan pakaian yang menutupinya.
2. Tidak mengeluarkan atau menggerakkan benda yang tertanam untuk menghindari perdarahan lebih lanjut.
3. Memberi tekanan di sekitar benda agar dapat memperlambat perdarahan.
4. Menstabilkan benda dengan menggunakan perban atau kain bersih.
5. Memotong dan memendekkan benda yang tertanam hanya jika diperlukan untuk keperluan medis lebih lanjut.

#### 2.7.3.5 Patah Tulang

Fraktur, atau patah tulang, adalah kondisi di mana terjadi terputusnya kontinuitas tulang biasanya akibat trauma atau tenaga fisik. Fraktur dapat dibedakan menjadi fraktur tertutup (tanpa luka terbuka di sekitar tempat fraktur) dan fraktur terbuka (dengan adanya luka terbuka di sekitar tempat fraktur yang memungkinkan ujung tulang yang patah keluar kulit). Langkah-langkah perawatan untuk cedera tulang adalah sebagai berikut:

1. Periksa area cedera dengan hati-hati.
2. Stabilkan bagian yang cedera untuk mencegah gerakan yang dapat memperparah kondisi.
3. Jika terjadi fraktur terbuka, hindari mendorong atau menekan tulang.

4. Gunakan kompres es untuk mengurangi rasa nyeri.
5. Mencari pertolongan medis dengan segera

#### 2.7.3.6 Keseleo atau Terkilir

Cedera seperti keseleo atau terkilir sering terjadi saat melakukan aktivitas fisik. Terjadinya keseleo atau terkilir yang rentan terjadi pada bagian pegelangan tangan dan kaki terjadi akibat peregangan atau robekan pada otot, tendon, atau ligamen. Pendarahan dalam yang terjadi pada area cedera biasanya akan mengalami pembengkakan sehingga dibutuhkan penanganan agar tidak menyebabkan kerusakan lebih lanjut. Langkah-langkah untuk menangani keseleo pergelangan kaki adalah sebagai berikut:

1. Istirahatkan bagian tubuh yang cedera untuk mencegah pembengkakan yang lebih parah.
2. Gunakan kompres es untuk mengurangi nyeri dan pembengkakan. Lakukan kompres selama 15 menit setiap 2 jam selama 24 jam pertama, kemudian 15 menit setiap 4 jam selama 24 jam berikutnya.
3. Lakukan pembalutan sederhana dari bawah area cedera ke arah atas dengan menggunakan perban. Balut secara tumpang tindih setiap lapis.
4. Tinggikan area yang terluka untuk mengurangi pembengkakan dengan menggunakan bantal atau kursi.
5. Segera periksakan cedera yang parah ke dokter di rumah sakit terdekat.
6. Hindari penggunaan kompres panas atau krim hangat dalam 48 jam pertama setelah cedera. Juga hindari aktivitas berat dan jangan melakukan pemijatan pada area cedera.