

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang teori untuk perancangan ini yang berisi referensi perancangan dan referensi karya terdahulu, landasan teori dan teori desain.

2.1. Studi Pustaka

2.1.1 Penelitian berjudul “Perancangan *Booklet* Sebagai Media Informasi Pengaruh Gadget Terhadap Pemicu Kerusakan Mata Anak”

Penelitian yang berjudul “Perancangan *Booklet* Sebagai Media Informasi Pengaruh Gadget Terhadap Pemicu Kerusakan Mata Anak” yang disusun oleh Dana Nisrina Fitriani [5]. Penelitian ini membahas tentang bahayanya gadget yang dapat memicu kerusakan mata. Menurut data yang direkam di RS. Mata Cicendo pada tahun 2013–2015 terdapat 897 pasien berupa anak usia 6–12 tahun yang didiagnosis *myopa*. Metode yang digunakan di penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat yang induktif/kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara dan observasi, dengan menggunakan analisis SWOT.

Penelitian ini dan penelitian penulis memiliki persamaan yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan media *booklet*. Namun, ada beberapa perbedaan yaitu penulis membahas tentang penyakit *Rheumatoid Arthritis* dan pengumpulan data juga dilakukan melalui kuesioner kepada masyarakat yang belum mengetahui tentang penyakit tersebut. Selain itu, *booklet* akan dicetak berupa fisik dan *e-book*. Kelebihan dari *e-book* yaitu agar para pembaca bisa membaca *booklet* secara *online* ketika tidak mendapatkan *booklet* fisik.

2.1.2 Penelitian berjudul “Edukasi Melalui Media *Booklet* Terhadap Perilaku Pencegahan Penyebaran Covid-19 Pada Keluarga Dengan Lansia”

Penelitian ini dibuat oleh Icca Narayani Pramudaningsih dan Eny Pujiati tentang perilaku mencegah penyebaran COVID-19 pada keluarga dengan lansia [6]. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian analisis data numerik, yang dimana data numerik dikumpulkan dalam bentuk distribusi, frekuensi dan grafik. Data numerik menggunakan rata-rata nilai *mean*, *median*, modus, standar deviansi dan rentang *inter quartil range* (minimum dan maksimum) untuk setiap *variable*. Analisis bivariat digunakan untuk menganalisis keefektifan pada sebuah *Booklet* dalam mencegah penyebaran virus COVID-19 pada keluarga dengan lansia.

Penelitian ini juga menggunakan data kuesioner responden dengan berdasarkan usia, jenis kelamin, pendidikan dan pekerjaan. Data lainnya menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat berisikan data nilai pengetahuan pre-test pencegahan penyebaran virus COVID-19, nilai perilaku pre-test dan nilai pengetahuan post-test serta nilai perilaku post-test. Analisis Bivariat berisikan data melalui uji normalitas pada data masing-masing variabel penelitian yang didapat yaitu hasil uji normalitas dan hasil uji Wilcoxon.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah memberikan edukasi tentang penyakit *Rheumatoid Arthritis*, pengumpulan data kuesioner yang mengetahui dan belum mengetahui penyakit *Rheumatoid Arthritis* dan menggunakan metode wawancara dengan dokter subspecialisasi dalam bidang Reumatologi

2.1.3 Penelitian berjudul “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Audiovisual Dan Media *Booklet* Terhadap Perilaku *Caregiver* Dalam Mencegah Tuberkulosis Pada Anggota Keluarga”

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Audiovisual Dan Media *Booklet* Terhadap Perilaku *Caregiver* Dalam Mencegah Tuberkulosis Pada Anggota Keluarga” yang disusun oleh Sri Nur Hartiningsih [7]. Penelitian ini menjelaskan tentang pendidikan terhadap perilaku dalam mencegah

penyakit Tuberkulosis pada anggota keluarga. Metode penelitian yang digunakan berupa penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasy Eksperimen* dan rancangan *one group pretest-posttest with control group design* yang dimana penelitian ini dilakukan di 2 puskesmas yang berbeda di kabupaten bantul.

Pengambilan berupa sampel yang terdiri dari 30 responden keluarga dengan penderita Tuberkulosis yang di bagi 2 kelompok, 15 kelompok yang berada di puskesmas Pleret yang diberikan media audiovisual dan *booklet*, 15 kelompok yang berada di puskesmas Banguntapan yang diberikan media *booklet*.

Perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penggunaan media audiovisual, sedangkan pada penelitian penulis media yang penulis pilih yaitu media *booklet* agar pembaca mendapatkan dibutuhkan informasi yang diberikan. Persamaan dengan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu penggunaan media *booklet*. Lalu untuk perbedaan penyakit penelitian di atas membahas tentang penyakit Tuberkulosis sedangkan penelitian penulis membahas tentang penyakit *Rheumatoid Arthritis*. Data yang dikumpulkan dari penelitian di atas berupa jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian penulis data yang dikumpulkan melalui kuesioner berapa orang yang mengetahui dan belum mengetahui penyakit *Rheumatoid Arthritis* dan wawancara dengan dokter subspecialisasi dalam bidang Reumatologi.

2.2. Referensi Karya

2.2.1 Bentuk Karya Booklet “*Quarantine Booklet*”



Gambar 2.1 Bentuk *Booklet* “*Quarantine Booklet*”

Sumber : Behance

(<https://www.behance.net/gallery/112886803/Quarantine-Booklet/modules/645223117>)

Penulis menggunakan referensi karya booklet dari *behance* yang dirancang oleh Abanoub Atef. *Booklet* ini berisi halaman tentang edukasi virus COVID-19 dan langkah-langkah bagaimana cara melindungi diri dari virus COVID-19, selain itu juga terdapat halaman permainan teka-teki, permainan kata-kata mendatar dan menurun dan mewarnai. Penulis

memilih sebagai referensi halaman *booklet* tersebut yang berbentuk *landscape* dan memuat Ilustrasi.

2.2.2 Karya Handbook “*Design & Illustration Project*”



Gambar 2. 2 Cover Handbook Desain & Illustration Project

Sumber : Behance

(<https://www.behance.net/gallery/147099189/Handbook-Design-Illustration-Project/modules/831003397>)

Penulis menggunakan referensi visual karya *Handbook “Design & Illustration Project”* yang dirancang oleh Natasya Fedotova, Irene Neyman dan Kate Karpenkova. *Handbook* ini berisi tentang cerita pengalaman saat membuat project ilustrasi. Penulis memilih karya tersebut sebagai referensi visual cover booklet tersebut karena menggunakan ilustrasi *style “Flat”*.

2.2.3 Layout Booklet Yayasan Sime Darby Annual Report “*Growing The Future*”



Gambar 2.3 Layout Booklet Yayasan Sime Darby Annual Report
Sumber : *Behance*

(<https://www.behance.net/gallery/99156451/YAYASAN-Sime-Darby-Annual-Report-2020>)

Penulis menggunakan referensi visual karya layout *Booklet* Yayasan Sime Darby Annual Report “*Growing The Future*” yang dirancang oleh Betty Qui dari Kuala Lumpur, Malaysia. Penulis memilih referensi visual layout tersebut karena transisi dua halaman yang digabung menjadi satu warna dari halaman layout ke halaman layout lainnya, ilustrasi yang mendukung pada *Booklet* tersebut dan terdapat foto seseorang yang dimana penulis menempatkan foto seorang narasumber wawancara yang berisi hasil wawancara.

2.3. Landasan Teori

2.3.1 *Rheumatoid Arthritis*

Rheumatoid Arthritis adalah penyakit yang mengalami gangguan peradangan pada sendi kronis autoimun yang dimana imun seseorang terganggu dan menyebabkan kehancuran pada organ sendi [8]. Penyakit ini disebabkan oleh kelainan sistem imun yang ditugaskan untuk melindungi tubuh, menyerang organ-organ tubuh yang sehat dianggap sebuah penyakit oleh imun sendiri. Penyakit *Rheumatoid Arthritis* lebih menyerang ke area persendian yang menyebabkan pembengkakan dan kaku di area persendian. Sendi yang terkena penyakit tersebut sendi dibagian pergelangan tangan, tangan, jari-jari tangan, siku, lutut dan pergelangan kaki. Orang yang menderita penyakit ini lebih menyerang wanita dibanding pria. Gejala yang dirasakan oleh penderita penyakit tersebut berupa rasa sakit di bagian sendi disertai rasa panas, bengkak, nyeri dan warna kemerahan. Penyebab penyakit *Rheumatoid Arthritis* sendiri belum diketahui secara pasti, tetapi faktor lingkungan bisa terjadi timbulnya penyakit seperti genetik yang menyebabkan terjadinya penyakit *Rheumatoid Arthritis*. Kasus penyakit *Rheumatoid Arthritis* di Indonesia untuk penduduk dewasa sekitar 0,1% sampai 0,3%, penduduk berupa remaja dan anak prevalensinya sekitar satu per 100.000 orang. Kasus penyakit *Rheumatoid Arthritis* di Indonesia diperkirakan sekitar 360.000 orang [9].

2.3.2 *Booklet*

Menurut Mulyana, *booklet* merupakan terbitan yang tidak berkala dan terdiri dari satu dan sejumlah kecil halaman yang tidak terkait dengan terbitan lainnya serta selesai dalam satu kali terbit. Halaman yang dijadikan satu, biasanya memiliki sampul akan tetapi tidak menggunakan jilid yang keras. *Booklet* adalah sebuah buku kecil yang terdapat beberapa halaman dan tidak tebal yang berisi publikasi foto, ilustrasi dan tulisan yang tidak terlalu

banyak [10]. *Booklet* ini mencakup elemen grafis yang terdiri dari ilustrasi, fotografi, warna dan layout untuk memperkuat isi buku tersebut secara singkat dan jelas.

2.3.2 Edukasi dan Media Edukasi

Edukasi merupakan sesuatu yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik kelompok atau masyarakat dan seorang individu sehingga dilakukan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Edukasi adalah sebuah proses belajar suatu hal dari tidak tahu menjadi tahu [11]. Media Edukasi adalah media yang berfungsi untuk menjelaskan suatu topik edukasi isi di dalam media. Jenis edukasi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu edukasi kesehatan yang membahas tentang penyakit *Rheumatoid Arthritis*. Edukasi tersebut disampaikan melalui media *Booklet* agar lebih efektif dan mudah menyampaikan tujuan kepada *audiens*. Bedanya media Informasi yaitu media informasi merupakan media yang berisi suatu keterangan, gagasan yang ingin disampaikan kepada masyarakat yang perlu diketahui.

2.3.3 Teori Desain

a. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah seni yang diproses atau pembuatan pada foto atau diagram, gambar dan tulisan berupa naskah tercetak, terucap atau bahkan dalam bentuk elektronik [12]. Jenis Ilustrasi yang digunakan oleh penulis menggunakan jenis *flat design*.

1) *Flat Design*

Flat Design menurut Hasanudin dan Adityawan, merupakan sebuah jenis desain yang memiliki sifat yang minimalis. Ilustrasi ini memiliki khas warna cerah, gambaran ilustrasi yang fleksibel dan berbentuk dua dimensi [13]. Pada penelitian ini, penulis memilih jenis Ilustrasi "*Flat Design*" karena Ilustrasi yang minimalis serta mudah menangkap sebuah informasi apa yang ingin disampaikan oleh *audiens*.

b. Warna

Warna merupakan sebuah pantulan cahaya dari berbagai benda yang dibiarkan sehingga warna menjadi unsur pertama yang dilihat oleh mata dari suatu benda. Menurut Sulasmi, warna merupakan unsur keindahan dalam sebuah seni secara visual dan memberi sebuah kesan perbedaan bentuk fisik dari suatu benda [14]. Warna dalam elemen grafis, merupakan salah satu yang paling berpengaruh untuk memiliki keterikatan dengan pikiran manusia. Pada penelitian ini, penulis menggunakan warna

pastel yang mengarah ke warna muda. Warna yang dipakai adalah warna biru yang dapat memberikan pesan komunikasi dan ekspresi. Warna biru melambangkan ketenangan hati pikiran dan keheningan, selain itu juga memberikan suasana hati yang baik, kuning menggambarkan rasa bahagia, pikiran positif, senang dan rasa sukacita. Kuning juga melambangkan meningkatkan sebuah metabolisme dan juga membantu seseorang lebih bahagia dan ceria, hijau identik melambangkan simbol alam dan memberikan efek menenangkan dan memberi kesan yang baik. Warna hijau juga dekat dengan perumpamaan orang yang memiliki kedamaian, putih yang melambangkan kemurnian, kesucian, bersih dan segar. Selain itu juga menciptakan suasana hati yang tenang. Warna ini juga melambangkan rasa kebebasan dan terbuka. Di dunia kesehatan, warna putih dapat memberi kesan yang bersih dan steril dan digunakan untuk menjalankan terapi untuk meringankan rasa nyeri pada tubuh [15].

c. Tipografi

Tipografi merupakan sebuah ilmu dalam menata dan memilih huruf dengan pengaturan dalam penyebaran di ruang-ruang tertentu untuk menciptakan sebuah kesan tertentu, sehingga dapat membantu para pembaca untuk membaca secara nyaman. Sebagai representasi visual dari komunikasi verbal, tipografi adalah atribut visual yang penting dan efektif. Menurut Kartono dan Sembiring, tipografi adalah sarana komunikasi yang sangat berarti untuk manusia dan huruf merupakan saksi yang menuliskan sebuah kata dan menceritakan peradaban manusia selama berabad-abad [16]. Tipografi pada elemen grafis memiliki pengaruh pikiran manusia. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Tipografi yang jenis *font* sans serif yang berkesan modern dan menarik dan serif yang berkesan elegan formal dan klasik.

d. *Layout*

Menurut Rustan, *layout* adalah tata letak elemen desain terhadap suatu bidang media tertentu yang mendukung suatu konsep dan pesan yang dibawakan. Lalu menurut Poulin mengatakan tata letak komposisi dinamis dan harmonis yang tersusun dari kombinasi-kombinasi kolom yang diisi bidang gambar dan teks yang aktif [16]. *Layout* adalah tata letak yang memiliki visual elemen yang terdiri dari teks, garis, gambar bentuk dan ruang putih untuk menyampaikan sebuah pesan. Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis *layout* “*Axial Layout*” yang dimana terfokus pada objek utama

yang diletakkan di bagian tengah halaman dan elemen-elemen visual berada di sisi kanan dan kiri.

e. *Copywriting*

Copywriting adalah teknik menyusun sebuah kata-kata pada sebuah iklan dalam tujuan tertentu seperti membujuk para *audience* [17]. Tugas dari seorang *copywriter* yaitu mengkomunikasikan sesuatu kepada *audience* apa yang di inginkan. *Copywriting* juga menghasilkan ketertarikan terhadap para masyarakat untuk memperluas sebuah produk. *Copywriting* juga didukung dalam bentuk gambar ilustrasi, tipografi dan warna.