

Perancangan Media Informasi Mengenai Kelainan Tulang Belakang

Designing of Information Media About Bone Diseases

Hari Prayoga Djati¹, Syarip Hidayat S.Sn ., M.Sn²

¹. Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

². Dosen Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹hariprayogadjati@gmail.com, ²syarip@telkomuniversity.ac.id,

Abstrak:

Perkembangan globalisasi membawa dampak yang cukup signifikan pada dunia kesehatan, khususnya dengan berkembangnya dunia semakin banyak penyakit yang akan diderita oleh manusia. Teknologi dan pendidikan yang kian maju semakin menuntun siswa untuk aktif, dimana keaktifan ini dapat berakibat buruk dan terjadi kesalahan pada tubuh siswa. Kejadian yang banyak terjadi yaitu pola sikap dan postur tubuh yang kerap menyebabkan trauma pada tulang. Kelainan tulang belakang khususnya Skoliosis memiliki jumlah yang cukup banyak, di Kota Bandung berdasarkan data dari RSKB Halmahera Bandung di tahun 2016-2017 akhir terdapat 272 penderita skoliosis. Skoliosis merupakan kelainan tulang belakang sehingga tulang belakang melengkung ke sisi kiri atau kanan. Skoliosis tumbuh pada usia muda (11 – 18 tahun), banyak remaja muda yang tidak paham dengan kelainan ini. Remaja muda yang memiliki skoliosis dengan derajat diatas 50° harus melakukan penanganan lebih lanjut seperti memakai *brace* (penyanggah tulang belakang) sehingga banyak remaja muda yang tidak mengetahui dan menimbulkan sifat ejek mengejek kepada remaja memakai *brace*. Oleh karena itu dibutuhkan media yang efektif dan menarik dalam memberi informasi serta mudah digunakan oleh remaja muda. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode campuran seperti kuisioner, wawancara, studi pustaka dan observasi. Hasil perancangan akhir berupa aplikasi *mobile* kesehatan tulang belakang dengan berbagai macam fitur. Diharapkan aplikasi *mobile* tersebut dapat membantu remaja muda memahami skoliosis dan dapat menerapkan pola hidup sehat, serta dengan mudah dapat mengakses aplikasi ini di waktu senggang dan bisa menikmati banyak fitur seperti konsultasi dengan dokter ahli, membaca artikel kesehatan terkini, dan remaja muda dapat bertukar cerita atau informasi terkait dengan kesehatan tulang belakang.

Kata kunci: Kesehatan, Tulang belakang, User Interface, remaja

Abstract:

The development of globalization has a significant impact on the world of health, especially with the development of the world more and more diseases that will be suffered by humans. Advanced technology and education increasingly leads students to be active, where this activity can be bad and errors occur in the student body. The most common occurrence is the pattern of posture and posture that often causes trauma to the bone. Spinal disorders, especially scoliosis has a considerable amount, in Bandung based on data from RSKB Halmahera Bandung in 2016-2017 end there are 272 people with scoliosis. Scoliosis is a spinal disorder so the spine curves to the left or right side. Scoliosis grows at a young age (11 - 18 years), many young adolescents who do not understand this disorder. Young adolescents who have scoliosis with a degree above 50° should perform further treatment such as wearing a brace so that many young teens who do not know and cause mock scorn to teenagers wearing brace. Therefore, it needs an effective and interesting media in giving information and easy to use by young teenager. In collecting data, this study used mixed methods such as questionnaires, interviews, literature study and observation. The final design result is a spine health mobile application with a wide range of features. It is hoped that the mobile app can help young people understand scoliosis and can adopt a healthy lifestyle, and can easily access this app in leisure time and can

enjoy many features such as consultation with an expert doctor, reading the latest health articles, and young teenagers can exchange stories or information related to spinal health.

Keywords: Health, Spine, User Interface, teenagers

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Sehat dan Kesehatan di Indonesia memiliki pengertian yang berbeda, sehat menjelaskan kondisi normal seseorang yang merupakan hak hidupnya. Sedangkan kesehatan menjelaskan sifat dan subyek misalkan kesehatan manusia, kesehatan masyarakat dan sebagainya, menurut batasan ilmiah sehat dan kesehatan dirumuskan dalam undang-undang No. 23 tahun 1992 menyatakan bahwa sehat adalah keadaan sejahtera dari badan dan jiwa, dan sosial yang memungkinkan hidup produktif secara sosial dan ekonomi. Dalam pengertian ini maka kesehatan harus dilihat sebagai satu kesatuan yang utuh dari unsur-unsur fisik, mental dan sosial didalam kesehatan jiwa merupakan bagian integral kesehatan.

Menurut Ketua MSI (Masyarakat Skoliosis Indonesia) Kak Asyifa mengatakan sebageian besar kelainan skoliosis ini tidak banyak di ketahui oleh penderita. Skoliosis ini rata-rata baru diketahui ketika si penderita sedang bercermin lalu mendapatkan kalau bahu kanan dan kiri tidak rata. MSI sendiri sebagai wadah untuk para penderita skoliosis disini banyak kegiatan yang rutin dilakukan mulai dari talkshow, pameran, dan skrining gratis. Banyak penderita yang terbilang muda yaitu umur 13-18 tahun mereka mengaku baru menyadari bahwa skoliosis pada tubuhnya sudah mencapai derajat yang terbilang tinggi yaitu diatas 50°, penderita yang derajatnya di atas 50 biasanya disarankan untuk menggunakan brace. Brace adalah alat bantu penyanggah untuk tulang belakang agar tidak bertambah parah derajat lengkungannya, namun pada kasus ini para remaja yang menggunakan brace biasanya sering di olok-olok oleh teman sebayanya karena terlihat aneh. Hasilnya banyak remaja yang memiliki kelainan ini menjadi tidak percaya diri atau minder, padahal menggunakan brace adalah salah satu penanganan ketika derajat skoliosis ini tinggi. Tindakan mengolok-olok ini terjadi karena tidak banyak yang tahu Skoliosis ini adalah sebuah kelainan. Seharusnya remaja muda perlu mengetahui dan memahami apa itu skoliosis, penyebab, dan penanganannya sejak dini.

Berdasarkan pemaparan diatas saya ingin menyampaikan informasi dengan pendekatan yang tepat untuk remaja muda (SMP). Kelainan tulang belakang sedang tumbuh saat usia muda (11-17), kelainan tulang belakang dapat mengganggu aktifitas dan tumbuh kembang anak jika mereka tidak peduli akan kesehatan tulang belakang. Penerapan pola hidup sehat dan bugar merupakan proses untuk menghindari terjadinya berbagai macam penyakit serta membuat anak menjadi terbiasa melakukan pola hidup yang benar dan mempersempit terjadinya kelainan tulang belakang di masa pertumbuhan. Beberapa media informasi yang membahas kelainan tulang belakang terutama diperangkat digital seperti artikel dan forum di internet porsinya tergolong masih minim, sarana aplikasi mobile dinilai tepat untuk menyampaikan informasi dengan lebih efesien terlebih lagi anak muda sekarang cenderung lebih sering berinteraksi dengan gadget. Untuk itu diperlukan perancangan aplikasi mobile tentang kelainan tulang belakang, agar diharapkan anak muda lebih peduli akan kesehatan nya dan meminimalisir terjadinya kelainan pada tulang belakang.

Identifikasi Masalah

Dengan melihat dan menganalisa permasalahan pada latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak (SMP) khususnya di Kota Bandung kurang peduli terhadap pola hidup dalam menjalankan aktifitas sehari-hari dan dapat memperburuk proses pertumbuhan tulang belakang.
2. Remaja muda belum mengetahui penanganan sejak dini untuk kelainan skoliosis.
3. Pentingnya informasi penerapan pola hidup sehat sejak usia muda, karena jika tidak, dapat mengganggu proses pertumbuhan dan akan lebih sulit untuk dicegah atau diobati.

Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media informasi yang efektif agar remaja muda menerapkan pola hidup sehat bugar agar dapat meminimalisir terjadinya kelainan tulang belakang ?

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan data pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Melakukan pengamatan lebih dalam dan seksama kepada remaja muda yang memiliki pola hidup yang asal dan tidak teratur.

2. Wawancara

Peneliti akan melakukan wawancara pada dinas kesehatan, komunitas yang berkaitan dengan masalah Tulang belakang, dokter spesialis tulang dan beberapa target sasaran. Studi Kepustakaan

3. Kuesioner

Peneliti akan melakukan studi pustaka dari buku-buku yang sekiranya memiliki keberkaitan dengan masalah yang diteliti, seperti buku literatur, buku kesehatan tulang belakang, buku pola hidup sehat, dan artikel.

Metode Analisis Data

Dalam sebuah proyek ada cara perencanaan strategis untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi, yaitu metode analisis *Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats* (SWOT).

2. Dasar Teori

2.1. Perancangan

Menurut (Alex Sobur, 2014:624) perancangan adalah sebuah kegiatan yang diterapkan pada banyak konteks yang berbeda dan memiliki inti untuk memperlihatkan ide, perencanaan, konsep, gambar dan model, lalu mengubahnya menjadi hal yang nyata dan diinginkan.

2.2. Media

Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan (Raharjo, 1989 dalam Alfajri Kurniawan, Asep Kadarisman, Syarif Hidayat. 2018:29)

2.3. Ilustrasi

Dalam pengertian yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936:284) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini (Salam Sofyan, 2017:2).

2.4. Mobile Aplikasi

Aplikasi mobile secara umum dapat dibagi menjadi aplikasi visual dan audio, komponen visual memiliki komponen utama seperti teks, data, gambar dan video. Sedangkan video memiliki komponen utama yaitu percakapan suara dan juga musik. (Widyaharsana, 2010:72-74)

2.5. User Interface

User interface yaitu suatu komunikasi antara user dengan sistem. UI dapat membantu mengarahkan alur penelusuran masalah hingga ditemukannya solusi. Teknik User Interface adalah sebuah pertemuan antara pengguna dengan aplikasi atau dengan program komputer. Segala hal yang pengguna lihat dapat berinteraksi bersama, membangun hal khusus dengan aplikasi android adalah user interface. (Jessica Thomsby, 2016:08)

2.6. Flat Design

Flat desain mengacu pada gaya dari user interface yang menghapus semua pilihan style yang memberikan efek ilusi tiga dimensi seperti bayangan, gradient, tekture, atau hal lain yang menambah style dan berfokus pada penggunaan elemen minimalis yang sederhana termasuk tipografi, bentuk dan warna (Turner, 2014).

2.7. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto Adi,2007:2).

2.8. Teori mengenai Desain

Tipografi

Menurut Adi Kusrianto (2007:190), tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak, suatu proses seni dalam menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak.

Layout

Usaha untuk menyusun, menata dan memadukan unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata cetak (Pujiriyanto, 2005:71)

Warna

Dalam bahasa Indonesia, warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan observer (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur) (Dameria, Anne.2007:10).

3. Pembahasan

3.1 Data Khalayak

Adapun segmentasi dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Demografi
 - Usia : 13 -116 tahun
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Pendidikan : SMP
- b. Psikografi
 - Gaya Hidup : Memiliki gaya hidup yang dinamis, aktif bersosialisasi di lingkungan sekolah maupun luar sekolah dan pengguna smartphone.
 - Status Sosial : Anak muda (SMP) dikota Bandung dengan golongan menengah
- c. Geografis
 - Kota : Bandung, Jawa Barat

3.2 Konsep Perancangan

3.2.1 Konsep Pesan

Penulis ingin menjadikan sebuah media pembelajaran bagi remaja muda agar mampu memahami pentingnya kesehatan tulang belakang bagi proses pertumbuhan, dengan memahami hal berikut remaja muda akan mengetahui bagaimana melakukan pola hidup sehat bugar untuk diterapkan disetiap aktifitasnya dan mencegah sejak dini terjadinya pertumbuhan *skoliosis* yang buruk. Maka pesan yang ingin penulis sampaikan pada perancangan ini yaitu Cegah Sedini Mungkin.

3.2.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan digunakan adalah media informasi melalui aplikasi mobile yang di beri nama “Skoliosisku” yang dimana memiliki arti bahwa setiap manusia itu pasti memiliki “*skoliosis*” namun derajat lengkungannya berbeda-beda. Yang membedakan adalah pola hidup dan kebiasaan manusia itu sendiri, semakin baik pola hidupnya maka akan semakin kecil derajat lengkungannya, sebaliknya jika pola hidup dan kebiasaanya tidak baik maka dapat membuat buruk derajat lengkungannya. Ini memberikan makna bahwa aplikasi ini adalah media terbuka sebagai tempat untuk memahami dan mengerti betapa pentingnya kesehatan bagi pertumbuhan tulang belakang yang dapat di akses oleh siapapun namun lebih diperuntukan untuk remaja muda (13-16) tahun karena disitu sedang terjadinya proses pertumbuhan, agar dapat mencegah sejak dini bertambahnya derajat skoliosis tersebut.

3.2.3 Konsep Media

Penggunaan media digunakan untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan persuasive sehingga pesan dan tujuan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh target sasaran.

3.2.4 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan pada aplikasi ini adalah Flat design. Flat design adalah pendekatan desain foto/ilustrasi dalam bentuk vector yang sederhana, tanpa ada bayangan, tekstur tetapi berfokus pada tipografi dan warna – warna sejuk. Dengan tampilan sederhana bukan berarti desain yang dihasilkan tidak menarik, warna – warna sejuk yang cukup dominan dengan elemen desain lainnya, bias menjadi daya Tarik tersendiri.

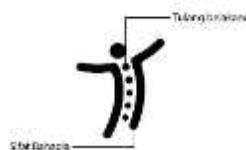
Sketsa Logo



Sketsa Wireframe



Logo





SKOLIOSIS)KU

Warna



Tipografi

Roboto Thin & Thin Oblique
Roboto Light & Light Oblique
Roboto Regular & Oblique
Roboto Medium & Medium Oblique
Roboto Bold & Bold Oblique
Roboto Black & Black Oblique
Roboto Condensed Light & Condensed Light Oblique
Roboto Condensed & Condensed Oblique
Roboto Condensed Bold & Condensed Bold Oblique

Tampilan Interface



Tampilan Awal



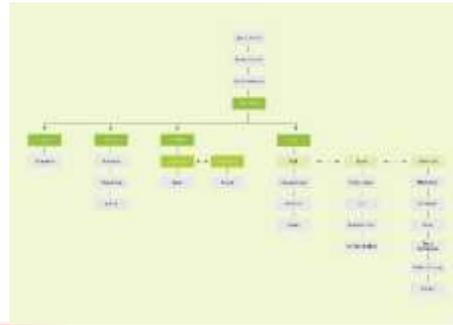
Loading Started



Menu Aplikasi



Flow Chart



4. Kesimpulan

Perancangan aplikasi mobile ini bertujuan sebagai media untuk membuat remaja muda memahami dan mengerti pola hidup sehat dan dapat mencegah sedini mungkin agar skoliosis tidak bertambah buruk. Pola hidup atau gaya hidup yang benar akan membuat pertumbuhan remaja menjadi lebih baik terutama tulang belakang karena tulang belakang lah yang berfungsi menahan dua pertiga berat badan manusia, dan mengerti dengan jelas kelainan skoliosis ini akan membuat remaja muda lebih aware terhadap kesehatannya sendiri. Alasan mengapa aplikasi mobile ini dipilih sebagai media utama karena di jaman yang semakin canggih dan banyak remaja muda yang menggunakan smartphone dalam kesehariannya, disamping itu juga remaja muda memiliki banyak kegiatan didalam sekolah maupun diluar sekolah sehingga setelah mereka menghabiskan waktu beraktifitas, remaja muda meluangkan waktu istirahatnya dengan bermain smarthphone. Sehingga dengan ini penulis perlu dibuatkan suatu platform/aplikasi mobile untuk memudahkan remaja dalam memahami dan mengerti kelainan skoliosis. Selain itu didalam aplikasi ini terdapat juga artikel, forum dan konsultasi langsung dengan dokter ahli. Hal ini akan membantu remaja muda untuk mendapatkan informasi secara mudah dan bisa diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja. perancangan yang telah dilaksanakan mulai dari identikasi masalah, rumusan masalah, hingga perancangan aplikasi mobile, penulis simpulkan bahwa remaja muda perlu memahami dan mengerti pentingnya kesehatan tulang belakang dan pencegahan sejak dini agar skoliosis tidak menghambat pertumbuhan remaja itu sendiri. Tujuan penulis adalah agar remaja muda mampu menerapkan pola hidup sehat, mengerti pentingnya kesehatan tulang belakang dan dapat mencegah sejak dini terjadinya kelainan tulang belakang (*skoliosis*).

Daftar Pustaka

- Adi, Kusrianto (2009) *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Publisher
- Irianto, Djoko Pekik. 2000. *Panduan Olahraga untuk Kesehatan dan Kebugaran*. Yogyakarta: Andi.
- Kurniawan, A., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2017). *Perancangan Media Informasi Berkendara Untuk Pengguna Vespa Di Jakarta*. eProceedings of Art & Design
- Mudric G Robert (1986) *Sistem Informasi untuk Manajemen Modern*. Subang : PT erlangga

- Raharjo, A. S Sudirman, dan Amung H (1989) *Media pendidikan*. Jakarta : Grafindo Persada
- Romli, Asep Syamsul M. (1999) *Jurnalistik Praktis untuk pemula*. Jakarta: Grasindo.
- Safanayong, Yongki (2006) *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Arte intermedia
- Sobur, Alex (2009) *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Rosda
- Supriyono, Rakhmat (2010) *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Andi Publisher
- Soekidjo Notoatmojo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Pujiriyanto (2005) *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta : Andi Publisher
- Weiss Rudolf-Hans (2013) *Saya Menderita Skoliosis*. German : Lap Lambert Academic Publishing
- Widyarsana, James.IW (2010). *Mobile Marketing sebagai Media Pemasaran*. Jakarta : Penerbit PPM

Sumber Lain

- Kien M Lee (2014), Ahli skoliosis dalam kesehatan tulang belakang. Diakses pada https://hiyh.info/id_ID/ahli-skoliosis-dr-kevin-lau-dalam-mengatur-kesehatan-tulang-belakang/ (31 Januari 2018, 14.29).
- Nengoche (2016), 8 kelainan tulang belakang dan penyebabnya. Diakses pada <https://dosenbiologi.com/manusia/penyakit-tulang-belakang> (31 Januari 2018, 16.44).
- Fitri Ramayanti Spd (2013) Teori Komunikasi. Diakses pada https://www.slideshare.net/Fitri_Ramayanti/teori-komunikasi-28348027 (3Februari 2018, 19.22)
- Dr. dr. Luthfi Gatam, Sp. OT, FICS, Spine Surgeon (2016) Skoliosis, salah satu kelainan tulang belakang. Diakses pada <http://www.rspondokindah.co.id/id/health-articles/detail/94/skoliosis,-salah-satu-kelainan-struktur-tulang-belakang> (7 februari 2018, 20.11)
- Bella Nursholihah (2014) Sistem Muskuloskeletal, diakses pada <http://bellanursholihah31.blogspot.co.id/2014/10/sistem-muskuloskeletal-makalah-skoliosis.html> (28 april 2018, 20.37)
- Bebby Sekarsari (2017) Skoliosis bisa terjadi pada remaja tanpa sebab. Diakses pada <http://Ihealth.id/id/article/category/sehat-a-z/skoliosis-bisa-terjadi-pada-remaja-tanpa-sebab.html> (28 April 2018, 23.11)
- Permana Yana, Ini dia perbedaan Aplikasi Native, Hybrid atau Web. <https://www.codepolitan.com/apa-bedanya-aplikasi-native-hybrid-dan-web> diakses pada 10 Juni 2018, 15:08 WIB
- Gredi, Febri adhim PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE PASAR KAMPUS <http://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/121926/perancangan-user-interface-aplikasi-mobile-pasar-kampus.html> (10 juni 2018, 15.31)
- Arifin Yuliani, Pengenalan Tentang Persona, <https://socs.binus.ac.id/2016/12/28/pengenalan-tentang-persona/> (10 Juni 2018, 15:58)
- Cousins, Carrie (2013) *Principles of flat design* <https://designmodo.com/flat-design-principles/> (11 juni 2018, 13.22)