

PERANCANGAN WEBSITE PENCEGAHAN DIABETES TIPE II MELALUI POLA HIDUP SEHAT PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

DESIGNING PREVENTION WEBSITE FOR DIABETES TYPE II THROUGH HEALTHY LIFESTYLE FOR TEENAGERS IN BANDUNG CITY

Nouval Noor Muhammad, Arry Mustikawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Nvalnoor@student.telkomuniversity.ac.id , arrysoe@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Diabetes merupakan penyakit terbesar nomor 2 di kota Bandung, Penyakit ini disebabkan oleh gaya hidup yang tidak sehat mulai dari seringnya mengkonsumsi makanan cepat saji sampai minuman dengan gula yang berlebih. Penyakit diabetes tidak hanya menyerang orang dewasa, di tahun 2019 sudah banyak kasus dengan penyakit diabetes yang menyerang remaja di usia 18 sampai 24 tahun, yang kurang mendapatkan edukasi tentang bahaya diabetes dan cara pencegahannya jika terus dibiarkan, maka penyakit diabetes setiap tahunnya akan terus meningkat dengan sangat drastis. Hasil analisis di atas bisa penulis dapatkan dari metode analisis dengan cara wawancara juga dengan studi pustaka melalui buku dan Jurnal dan laman media massa yang *valid* seperti laman milik pemerintah dan portal berita yang sudah terpercaya, harapan penulis dari hasil akhir yang didapatkan Adalah sebuah website edukasi dengan ilustrasi yang menarik, mudah diminati, dan dipahami oleh remaja, lalu manfaat yang penulis harapkan untuk masyarakat adalah munculnya kesadaran masyarakat terutama remaja untuk menjaga tubuh dan mulai melakukan pola hidup yang sehat sebagai Pencegahan untuk penyakit diabetes yang menyerang kebanyakan orang dewasa pada usia 30 tahun.

Kata Kunci : Diabetes, Pencegahan, Edukasi, Pola Hidup, Remaja, Bandung

ABSTRACT

Diabetes is 2nd biggest disease in Bandung city, this disease caused by unhealthy lifestyle, from too often consuming fast food to drinking drinks with over sugar. Diabetes not only attacks adults, in 2019, there's a lot of cases with diabetes attacks teenagers from 18 to 24 years old, that lack of education about risk of diabetes and how to prevent it, if it left continuously, diabetes will raise drastically each year, result from above analysis can writer get from analysis methods with interview analysis from Journal and books valid mass media website like government website, and valid portal news, writer hope from final result that writer will work is a education website with attractive illustration that easy to enjoy and understand for teenagers also the benefit that writer hope for citizen is, raising awareness from people specially teenagers, to maintain their body and start to do a healthy lifestyle for preventing diabetes that attacks most adults on 30 years old.

Keyowrds: Diabetes, Prevention, Education, Lifestyle, Teenagers, Bandung.

1. PENDAHULUAN

Kasus diabetes di kota Bandung masih cukup tinggi, di tahun 2019, diabetes menempati urutan ke 2 penyakit terbesar di kota Bandung (Dinas Kesehatan Kota Bandung: 2019) dan ke 6 di dunia dengan jumlah 10,3 juta orang dan didominasi dengan diabetes tipe II (Dara Elisabeth, *Liputan6.com* 2019) dan penderita diabetes di Kota Bandung dari tahun 2018 sampai 2019 mengalami kenaikan dari 6,9% menjadi 8,9% dan dari data Dinas Kesehatan Kota Bandung, pada 2019 terdapat 22,996 pengidap diabetes di Kota Bandung, dan terbanyak adalah di kecamatan Batununggal dengan jumlah 2,493 pengidap diabetes.

Penyakit diabetes ini tidak hanya diderita orang dewasa, bahkan di puskesmas Kota Bandung ada pasien yang masih berusia 15 tahun, namun tetap diabetes didominasi oleh orang-orang dewasa, salah satu faktor utama penyakit ini disebabkan oleh gaya hidup konsumtif, salah satu penyebab diabetes yang dapat menghantui mereka yang mengkonsumsi berlebihan terutama di kalangan remaja. Untuk menjangkau anak muda, di era teknologi seperti ini, dibutuhkan sebuah media informasi dalam bentuk digital, salah satu media informasi yang efektif untuk pencegahan diabetes pada remaja adalah dengan merancang sebuah *website* yang berisikan informasi tentang pencegahan diabetes, melalui pola hidup sehat, dan didesain dengan visual yang menarik, agar dapat menarik hati remaja, yang nantinya akan menerapkan pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut (Suprpto Andi, 2015:31) Desain komunikasi visual adalah cara penyampaian pesan kepada penerima pesan secara visual,

2.2 Media

Menurut (Nasrullah, 2015) media adalah alat komunikasi, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

2.3 Media Informasi

Menurut (Alex Sobur, 2006) alat-alat grafis, fotografis dan elektronis, untuk memproses dan menyusun ulang sebuah informasi visual

2.4 Media Baru

Menurut (Flew, 2008: 2-3) sebuah media yang menggunakan basis internet yang menggunakan komputer dan telepon pintar.

2.5 Web

Menurut (Bekti, 2015:35) *Website* adalah media informasi yang berbentuk kumpulan halaman-halaman, yang berisi informasi teks, gambar diam atau gambar bergerak, animasi, suara.

2.6 User Interface

user interface adalah sendiri menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara komputer dan manusia. Pressman (2010,p312)

2.7 User Experience

user experience adalah efek yang dirasakan oleh pengguna sebagai hasil dari interaksi dan penggunaan sebuah sistem (Hartson Rex, 2012)

2.8 Design Thinking

Design thinking adalah sebuah metode dalam membuat proses desain. *Design thinking* merupakan metode menyelesaikan masalah yang berfokus pada *user* atau pengguna (Dewi Sashkia, 2017)

2.9 Layout

Layout terdiri dari Sequence, Emphasis, Balance dan Unity, dimana Sequence adalah urutan perhatian, Emphasis yang memberikan tekanan tertentu, Balance yang mengatur keseimbangan layout, dan Unity yang membuat keutuhan yang menyeluruh. (Rustan Suriyanto, 2004:74)

2.10 Tipografi

Tipografi adalah disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu. (Supriyono, 2010:20)

2.11 Logo

logo adalah gambar, tulisan atau ilustrasi yang menjadi sebuah simbol dalam sebuah identitas visual. (Swasty Wirania 2016:42)

2.12 Ilustrasi

Ilustrasi secara lebih lanjut tidak hanya menjadi sebuah sarana pendukung cerita, namun bisa menjadi penghias dari ruang kosong (Kusrianto Adi, 2009)

2.13 Warna

Warna juga merupakan elemen yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan *mood*, menggambarkan citra dari sebuah perusahaan dan lain-lain (Anggraini Lia, 2014:36)

2.14 Sosial Media

Media sosial adalah bentuk dari sebuah media yang didesain untuk mempermudah interaksi sosial secara dua arah (Paramitha, 2011:42)

2.15 Poster

Poster adalah media yang memiliki gaya dan bertujuan untuk menyampaikan pesan informasi, yang menjadi elemen dalam Desain Komunikasi Visual (Puntoadi, 2011:21)

3. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, studi pustaka dan metode analisis data yang digunakan adalah analisis matriks. Wawancara dilakukan kepada Dinkes Kota Bandung dan Ahli Gizi dan Pengidap Diabetes Berdasarkan hasil wawancara dengan Ahli Gizi dan Dinas Kesehatan Kota Bandung, yaitu:

1. Masyarakat kurang dapat mengatur pola hidup yang sehat, seperti mengonsumsi gula berlebih dan makan tidak teratur
2. Obesitas dapat menjadi indikasi seseorang terkena diabetes pada kasus tertentu dapat
3. Batas mengonsumsi gula harian maksimal 4 sendok makan per hari, dan sudah termasuk makanan dan minuman
4. mengurangi karbohidrat dalam diet, untuk mengurangi gula berlebih, karena karbohidrat salah satu penyumbang gula terbesar.
5. untuk pola gizi yang baik menggunakan program pemerintah yaitu Isi Piringku, dimana takaran dan porsi makanan sehari hari diatur sesuai gizi yang sempurna.
6. Obesitas dapat menjadi indikasi seseorang terkena diabetes

Analisis matriks menganalisis proyek sejenis yang sudah ada sebelumnya, yaitu Website *sobatdiabet* dan *sanofi indonesia*. Kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan yaitu website harus memiliki informasi yang lengkap dan kredibel dan memiliki fitur dan visual yang dapat menarik minat anak muda.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

untuk merubah *mindset* remaja pesan yang disampaikan harus memiliki kedekatan emosional terhadap pengguna, dan dilakukan proses *mind mapping* untuk menemukan kata kunci pesan untuk perancangan yaitu “**Pengaruh**” kata kunci yang digunakan adalah Pengaruh, Sederhana, Efektif

Setelah menemukan kata kunci, maka dicari sebuah *tagline* dengan metode *what to say*, sebagai konsep pesan utama yang diambil dari kata kunci “pengaruh”, maka *what to say* untuk konsep pesan pada perancangan ini adalah “Care to change”, dan didasari karena anak muda yang masih acuh terhadap kesehatan dirinya sendiri, maka dari itu, pesan dibuat untuk memberi pengaruh kepada anak muda untuk lebih peduli untuk berubah menjadi lebih baik, untuk dirinya sendiri

4.2 Konsep Kreatif

untuk merancang konsep kreatif dibutuhkan metode *how to say* agar pesan visual tersampaikan kepada target audiens, *how to say* dalam perancangan ini adalah “Akrah” yang ditemukan setelah melakukan pencarian data melalui metode *consumer insight* kepada target audiens yang sesuai, alasan pemilihan pesan “Akrah” adalah untuk memberikan kesan *familiar* sehingga muncul kedekatan emosional, karena unsur grafis diambil dari aktifitas, dan keseharian pengguna.

4.3 Konsep Media

4.3.1 Konsep Media Utama

Website akan digunakan sebagai media utama. Penggunaan website sebagai media utama untuk memberikan informasi yang lebih banyak juga dengan teknologi dapat diakses lebih mudah khususnya untuk anak muda.

4.3.2 Media Pendukung

Media pendukung akan digunakan sebagai media untuk mengkampanyekan tentang pencegahan diabetes dan websitenya. Selain itu media pendukung digunakan agar pengguna dapat mengakses media utama

1. Poster digunakan sebagai media informasi untuk sosialisasi diabetes dan promosi website kepada anak muda di kampus se-bandung.

2. Media Sosial digunakan untuk menyebarkan *awareness* dan informasi tentang media utama yaitu website, juga berisi informasi tentang diabetes secara ringkas.
3. Kaos T-shirt sebagai *merchandise* yang didapatkan melalui sosialisasi juga sebagai media menyebarkan *awareness* untuk media utama.

4.4 Konsep Visual

Menggunakan warna utama merah, biru dan hijau, juga warna *flat* untuk warna tokoh karakter untuk menyesuaikan dengan target utama, yaitu anak muda. Juga menggunakan tipe typeface yaitu sans serif agar menunjukkan kesan dinamis dan modern, ilustrasi menggunakan gaya *flat design*, untuk menyesuaikan dengan target utama dan agar terlihat modern.

4.5 Hasil Perancangan

4.5.1 Media Utama

Website akan digunakan sebagai media utama, yang berisikan informasi tentang diabetes dan pencegahannya juga pola hidup sehat, yang didukung dengan visual yang menarik dan fitur-fitur baru untuk menarik pengguna target utama yaitu anak muda.



Gambar 1 Landing Page Website

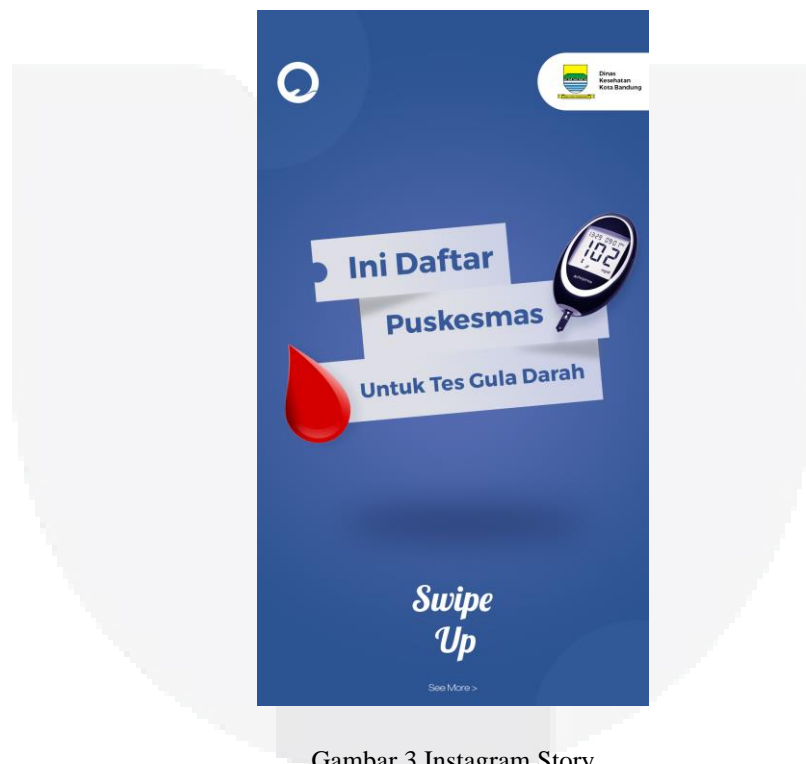
Sumber: Nouval Noor Muhammad, 2020

4.5.2 Media Pendukung

Media pendukung akan digunakan sebagai media untuk mengkampanyekan tentang pencegahan diabetes dan websitenya. Ada beberapa media pendukung yang digunakan, yaitu *T-Shirt*, sosial media, gantungan kunci dan poster, twibbon dan *X Banner* yang masing-masing memiliki kegunaannya masing-masing.



Gambar 2 Poster Sosialisasi
Sumber: Nouval Noor Muhammad, 2020

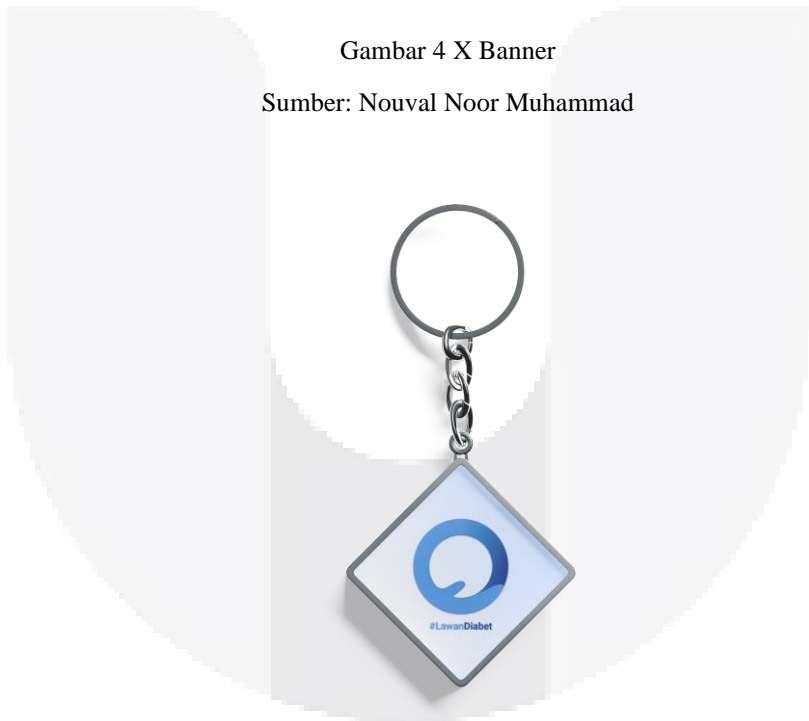


Gambar 3 Instagram Story
Sumber: Nouval Noor Muhammad, 2020



Gambar 4 X Banner

Sumber: Nouval Noor Muhammad



Gambar 5 Gantungan Kunci

Sumber: Nouval Noor Muhammad



Gambar 6 Twibbon

Sumber: Nouval Noor Muhammad



Gambar 7 T-Shirt

Sumber: Nouval Noor Muhammad

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pemahaman tentang pencegahan diabetes dan pola hidup sehat sangat diperlukan untuk remaja zaman sekarang, dimana remaja sekarang masih belum peduli terhadap kesehatan tubuhnya sendiri. Terlebih anak muda zaman sekarang sangat rentan terkena diabetes, karena pola hidupnya yang tidak sehat, dengan mengkonsumsi makanan tidak sehat dan bergizi juga tidak suka melakukan olahraga, terlebih dan remaja perlu diberikan edukasi bahwa, diabetes adalah penyakit mematikan, dan tidak dapat disembuhkan, dengan pencegahan sejak dini, maka diharapkan diabetes tidak akan menyerang anak muda, sekarang maupun ketika mereka sudah menjadi dewasa.

Dengan adanya website pencegahan diabetes dan pola hidup sehat, dengan segmentasi anak muda, diharapkan dapat meningkatkan awareness terhadap diabetes kepada anak muda, dan mencoba memulai pola hidup sehat, untuk dirinya sekarang dan yang akan datang, sehingga dapat tercipta kehidupan yang lebih berkualitas.

Daftar Pustaka

- [1] Adi Kusrianto, 2009 *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta, Andi
- [2] Adobe, 2018 *Introduction UX & UI design*
- [3] Alex Sobur. 2006. *Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya, Analisis Teks Media Suatu*
- [4] *Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis framing*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Anggraini Lia, dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia
- [6] Arsyad, 2013 *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- [7] Bekti. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI
- [7] Elisabeth, Dara. <https://www.liputan6.com/health/read/3949563/indonesia-peringkat-ke-6-penderita-diabetes-terbanyak-di-dunia> (16 April 2019)
- [8] Fitriana, R., Mustikawan, A., & Julianto, I. N. L. (2015). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos Paud Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok. *eProceedings of Art & Design*, 2(2).
- [9] Flew, 2008 *New Media an Introduction*. Oxford University
- [10] Fryzia, Adelia https://www.kompasiana.com/adelia_fryzia21/54f9372ea3331178178b477e/gaya-hidup-remaja-konsumtif (19 November 2014)
- [11] Hartson Rex, 2012. *The UX Book, Process and Guidelines for ensuring a quality user experience*
- [12] Marianti. Diabetes. <https://www.alodokter.com/diabetes> (6 November 2018)
- [13] Mustikawan, A., & Julianto, L. (2015). COMMUNICATION STRATEGY OF BATIK CIMAHI BRAND: BANDUNG CREATIVE MOVEMENT 2015 2nd International Conference on Creative Industries “Strive to Improve Creativity”.
- [14] Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- [15] Puntoadi, 2011 *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media*, PT Elex Komputindo, Jakarta
- [16] Rustan, Suriyanto. (2014). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- [17] Dewi, Sashkia. (2017) *Design Thinking*, sis.Binus.ac.id
- [18] Suprpto Andi, 2015 *Ada Mitos Dalam DKV*, PT Lintas Kreasi Imaji
- [19] Swasty Wirania 2016. *Branding Memahami dan Merancang Strategi Merek*
- [20] Tim. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190906135232-255-428144/obesitas-dan-diabetes-hantui-pengabdi-boba> (08 September 2019)

