

PERANCANGAN INFOGRAFIS INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN PENYAKIT GASTROESOPHAGEAL REFLUX DISEASE (GERD) UNTUK ANAK REMAJA DI JAKARTA

Anindya Alvin Sayyida¹, Asep Kadarisman, M², Sri Soedewi³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

alvnsayyida@student.telkomuniversity.ac.id¹, kadarisman@telkomuniversity.ac.id²,
srisoedewi@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Penyakit lambung yang salah satunya GERD masuk kedalam sepuluh besar penyakit yang paling banyak diderita di Indonesia. GERD paling banyak diderita oleh penduduk yang berdomisili di kota-kota besar seperti Jakarta. Di Jakarta sendiri kasus GERD sudah mencapai 10% dari jumlah penduduk Jakarta yang ada. Sayangnya, masih banyak masyarakat yang tidak dapat membedakan antara penyakit GERD dengan Magh. Terlebih bagi remaja di Jakarta, karena masih dari mereka yang melakukan pola hidup tidak sehat dimana merupakan salah satu pemicu terbesar timbulnya GERD dan kurangnya media informasi seputar GERD sehingga mereka menjadi awam dengan penyakit ini. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dari Tugas Akhir ini adalah wawancara, kuesioner, dan Studi Pustaka. Perancangan ini difokuskan untuk memberikan informasi tentang GERD kepada remaja di Jakarta dalam bentuk Infografis Interaktif dengan media pendukung seperti poster campaign dan media pendukung lainnya. Diharapkan, dengan adanya perancangan ini remaja di Jakarta menjadi lebih tahu tentang GERD dan dapat menjaga pola hidup menjadi lebih baik.

Kata Kunci : Penyakit Lambung, Heartburn, GERD, Infografis, Media Informasi

Abstrac

Gastric disease, one of which is GERD, is included in the top ten diseases that are most prevalent in Indonesia. GERD is mostly suffered by residents who live in big cities such as Jakarta. In Jakarta alone, the GERD case has reached 10% of the total population of Jakarta. Unfortunately, there are still many people who cannot differentiate between GERD and Magh. Especially for adolescents in Jakarta, because they are still having an unhealthy lifestyle which is one of the biggest triggers for the emergence of GERD and the lack of information media about GERD so that they become unfamiliar with this disease. The methods used in collecting data from this Final Task are interviews, questionnaires, and literature studies. This design is focused on providing information about GERD to adolescents in Jakarta in the form of interactive infographics with supporting media such as campaign posters and other supporting media. It is hoped that with this design, adolescents in Jakarta will know more about GERD and can maintain a better lifestyle.

Keywords: Gastric Disease, Heartburn, GERD, Infographics, Information Media

1. Pendahuluan

Gangguan saluran pencernaan salah satu yang paling sering dikeluhkan masyarakat Indonesia. Keluhan yang paling banyak di temukan seperti mual dan nyeri lambung, yang juga merupakan salah satu gejala dari penyakit Gastritis. Kerusakan lambung yang tidak segera diatasi akan berakibat pada kerusakan lambung yang lebih parah seperti GERD (Gastroesophageal Reflux Disease) (Handayani 2015).

Banyak masyarakat yang salah mengartikan atau tidak dapat membedakan antara GERD dan Maag. Dr.Rabbinu menyebutkan, banyak masyarakat Indonesia yang belum paham serta mengetahui beda dari penyakit Maag serta GERD. Faktanya, kedua penyakit ini jelas berbeda. GERD adalah penyakit asam lambung yang naik ke kerongkongan sedangkan Maag yaitu radang lambung (Nabila 2021). Selain itu, gejala yang paling dapat dibedakan antara kedua penyakit tersebut yaitu timbulnya rasa sesak dan jantung yang berdebar kencang pada mereka penderita GERD. Dari gejala tersebut, banyak juga yang akhirnya mengira bahwa GERD adalah penyakit Jantung. Padahal yang terjadi sesungguhnya adalah penderita GERD bisa mengalami serangan cemas, panik (Anxiety), atau stress yang dapat menjadi pemicu serangan jantung. Data kementerian RI pernah mengungkapkan bahwa GERD menduduki sepuluh besar penyakit yang paling banyak di derita orang Indonesia. Pada tahun 2009, jumlah penderita GERD di Indonesia diperkirakan mencapai empat juta orang (Barus, 2020). Kebanyakan penderita tinggal di kota-kota besar seperti Jakarta, seperti yang terdapat dalam jurnal yang berjudul Hubungan Pola Makan dengan GERD dikatakan bahwa sebanyak 22,8% menunjukkan adanya gejala dispepsia seperti nyeri

perut yang tumpang tindih dengan gejala GERD yaitu heartburn. Di Jakarta sendiri, menurut Dr. Hasan Maulahela, SpPD, K-GEH berdasarkan sebuah penelitian yang pernah beliau baca terdapat sebanyak sekitar 10% penderita GERD dari jumlah populasi penduduk di Jakarta. Melihat jumlah penderita yang tinggi dan pola hidup tidak sehat yang banyak dilakukan masyarakat Indonesia terlebih pada anak remaja di Jakarta yang kurang olahraga, obesitas, pola makan yang tidak teratur, mengkonsumsi makanan-makanan pedas dan minuman-minuman kekinian yang sedang viral, sering mengalami stress yang memicu timbulnya anxiety yang merupakan pemicu terbesar munculnya penyakit GERD.

Pengenalan tentang GERD dapat membantu remaja untuk lebih mengenal gejala atau tanda-tanda bahwa mereka mungkin memiliki GERD, karena penyakit ini kerap muncul secara tiba-tiba seperti saat sedang tidur, makan, atau ditengah-tengah pekerjaan. Jika penyakit ini terus dianggap remeh karena disamakan dengan Maag, dan juga tidak adanya media informasi untuk mengenalkan penyakit ini kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja yang memiliki pola hidup tidak sehat, maka hal tersebut dapat memicu kasus penderita GERD akan semakin meningkat setiap tahunnya yang dapat menurunkan kualitas hidup penderitanya yang akan menimbulkan penurunan kualitas SDM di Indonesia. Maka diperlukannya media informasi dalam bidang desain grafis mengenai penyakit ini, agar anak remaja di Indonesia bisa mengenal lebih awal tentang penyakit ini dan bahayanya jika sering dianggap remeh dan disamakan dengan penyakit Maag, yang dapat menimbulkan kualitas hidup menurun.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Perancangan

Perancangan memiliki banyak pengertian dari para ahli. Salah satunya menurut Ladjamudin (Kasman 2018:1881) perancangan adalah penggambaran atau perencanaan dari beberapa elemen yang terpisah dalam satu kesatuan. Menurut Sobur (Djati dan Hidayat 2018:1905) Perancangan adalah memperlihatkan ide, perancangan, konsep, odel, dan dijadikan nyata. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses perencanaan system baru atau pengembangan system yang sudah ada sebelumnya.

2.2 Desain Komunikasi Visual

Menurut Yudho Yudhanto(2014) Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep kreasi serta ungkapan kreatif, juga media tempat menyampaikan gagasan atau pesan dengan pengolahan elemen desain grafis seperti warna, huruf, tata letak, dan bentuk gambar (Yudhanto 2014:4). Fungsi dari Desain Komunikasi Visual adalah sebagai sarana identifikasi, informasi dan instruksi, serta presentasi dan promosi. Elemen-elemen yang ada dalam DKV ini yaitu titik, garis, bidang, warna, dan ruang.

2.3 Infografis

Infografis (Infographics) adalah visualisasi data, informasi, gagasan atau pengetahuan melewati grafis, jadwal, dan bagan agar dapat ditampilkan tidak hanya teks dan mempunyai pengaruh visual yang lebih menarik. Dengan begitu akan meningkatkan kesadaran pembaca untuk lebih memahami dengan lebih cepat dan tepat (Kurniasih 2016). Proses perancangan infografis menurut (Saptamaji 2019) dibagi menjadi tiga bagian yaitu brain storming, penulisan, dan desain.

2.4 Website

Menurut (Rudianto 2011), website (web) adalah kumpulan halaman yang di dalamnya terdapat laman berisikan informasi dengan bentuk digital baik itu teks, animasi, ataupun gambar yang didapat melalui internet sehingga dapat diakses di seluruh dunia. Menurut (Desintha dan Garda 2020) Website merupakan rangkuman dari halaman web menjadi satu di dalam suatu domain memakai world wide web (WWW) pada internet. Penulisan halaman website ditulis dengan menggunakan format HTML (Hyper Text Markup Language) yang dapat diakses menggunakan protocol HTTP yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi yang tersimpan pada server hosting untuk user dengan bantuan web browser. Website dibagi menjadi dua jenis, yaitu website statis dan website dinamis.

Website Statis adalah web yang tidak merubah halamannya, untuk melakukan perubahan biasanya dilakukan secara manual dengan cara mengubah kode. Di dalam informasi Website statis merupakan informasi satu arah, yaitu berasal dari yang memiliki softwarena saja, dan hanya pemiliknya yang bisa memperbaharui. Contohnya profil perusahaan.

Website Dinamis adalah web yang selalu update halamannya, biasanya ada pada halaman administrator, yaitu halaman yang dipakai untuk menambah atau mengubah konten. Database dibutuhkan pada web dinamis untuk menyimpan. Website dinamis memiliki arus informasi dua arah, yaitu dari pengguna dan pemilik, sehingga pengguna dan pemilik website dapat melakukan pembaharuan.

2.5 UI

Menurut Thomsby (dalam Djati dan Hidayat 2018:1905) Segala hal yang pengguna lihat dapat berinteraksi bersama, membangun hal khusus dengan aplikasi android adalah user interface.

User interface adalah bagian system informasi yang memerlukan interaksi dari pengguna untuk proses input maupun output. Tujuan dari user interface yaitu teknologi informasi yang memudahkan penggunaannya. Adapun langkah-langkahnya yaitu; User research, design and prototyping, evaluation.

2.6 UX

User experience adalah pengalaman pengguna menggunakan produk digital yang kita buat. Menurut (Iskandar, Hardiansyah, dan Harliana 2019:13) User Experience merupakan istilah pengalaman pengguna dalam merasakan suatu kemudahan dan efisiensi dalam interaksi manusia dengan komputer.

Adapun Langkah-langkah dalam pembuatan User experience menurut (Lam 2016) adalah sebagai berikut:

- Melakukan Wawancara Kepada Pengguna
User research merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan user. Salah satunya dengan melakukan wawancara.
- Membuat User Persona
User persona adalah dokumentasi berisi penjelasan karakter user yang digabungkan dengan tujuan, kebutuhan, serta karakteristik user sesuai target.
- Membuat User Story (Site Map)
Site map adalah peta yang berisi semua konten yang ada dalam perancangan yang akan dibuat.
- Membuat Wireframe dan Desain Prototype
Wireframe merupakan kerangka dasar dalam merancang aplikasi atau web. Berisikan pembahasan fitur, konten, interface, dan elemen penting lainnya.

2.7 Ilustrasi

Ilustrasi adalah penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera maupun fotografi. Ilustrasi juga bisa diartikan sebagai gambar yang dihasilkan secara manual (Fitriah, 2018 : 36). jenis-jenis gambar ilustrasi menurut (Suryadi 2008) yaitu Ilustrasi manuskrip, ilustrasi bacaan, ilustrasi komik, ilustrasi cerita pendek, ilustrasi sudut halaman, dan ilustrasi pelajaran.

2.8 Tipografi

Menurut (Fitriah 2018), Tipografi merupakan sebuah seni menyusun huruf sehingga tetap dapat dibaca tanpa mengurangi dan tetap mempunyai nilai desain dan digunakan untuk menerjemahkan kata-kata dalam bentuk tulisan. Kemudian dalam tipografi, setiap huruf dapat dikelompokkan masing-masing sebagai berikut:

- Sanserif
Memiliki ciri-ciri bentuk huruf yang tidak berkait, bertangkai tebal, sederhana dan lebih mudah dibaca. Sifat huruf jenis ini kurang formal.
- Serif
Cirinya memiliki kait dengan ketebalan kontras, dan jenisnya masuk kedalam jenis huruf formal.
- Huruf Latin atau script
Huruf yang merupakan dasar bentuk yang ditulis tangan, kontras dari tebal dan tipisnya sedikit saling berhubungan dan mengalir. Dapat memberikan kesan kenagungan dan sentuhan pribadi.
- Huruf dekoratif

Memiliki ciri sangat rumit desain hurufnya. Sering dipakai untuk headline dibandingkan dengan body copy, sehingga penggunaannya sangat terbatas.

- Monospace
Cirinya mempunyai jarak atau lebar yang sama setiap antar hurufnya.

2.9 Layout

Layout atau tata letak adalah salah satu elemen dalam desain grafis yang terdiri dari kumpulan huruf, gambar, warna, bentuk, ruang yang disusun atau dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menjadi susunan yang baik untuk mendukung sebuah pesan komunikasi yang efektif (Tinarbuko, 2015 : 70). Perinsip-perinsip dalam layout yaitu sequence, emphasis, balance, unity.

2.10 Design Thinking

Menurut (Saptra, 2016) pengguna design thinking dapat memahami penerapannya dari berbagai aspek. Ada beberapa aspek yang ada pada metode Design thinking, diantaranya; empathize, define, ide, prototype, dan test.

- Empathize
Empati tahapan proses mengamati, melakukan wawancara secara mendalam dengan tujuan mengetahui secara lebih dalam apa yang sedang dirasakan audience.
- Define
Pada fase ini, tahapan mengidentifikasi masalah yang ada pada audien yang selanjutnya setelah sudah mengetahui secara menyeluruh masalah, lanjut masuk ke tahapan ide.
- Ide
Pada fase ini tahapan penggunaan logika yang inovatif maupun kreatif yang tinggi. Fase ini mencakup peta konsep, kerangka berpikir, dan desain prototype.
- Prototype
Tahapan ini merupakan tahapan yang dapat mengurangi resiko kerugian akibat dari produk yang gagal.
- Test
Fase pengujian pada prototype yang telah dibuat. Tahap ini juga memungkinkan kita sebagai desainer kembali pada tahap awal yaitu empati, karena pengujian ini mendapatkan respon langsung dari audien.

2.11 Metode Perancangan

Metode yang dilakukan penulis sebelum melakukan perancangan media informasi tentang penyakit GERD yaitu dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Maleong, Metode Kualitatif adalah penelitian ilmiah yang memiliki tujuan memahami fenomena secara alami dengan cara mengutamakan interaksi yang mendalam antara penulis atau peneliti dengan fenomenanya (Ardianto, 2019).

Pengumpulan data melalui wawancara yang tujuannya untuk menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber tentang suatu kejadian yang tidak bisa diamati secara langsung oleh peneliti, selanjutnya penyebaran kuesioner yang merupakan metode pengumpulan data yang lebih efisien jika peneliti sudah mengetahui apa yang diharapkan responden. Maka dari itu, peneliti menggunakan metode ini untuk kelengkapan data yang dibutuhkan, dan Studi Pustaka digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan seperti dokumen, buku, majalah, sejarah, dsb. Dengan mengumpulkan teori-teori yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat atau diteliti sebagai acuan analisis pada data yang didapat dengan bentuk fisik ataupun digital.

Selanjutnya dilanjutkan dengan analisis data menggunakan analisis visual yaitu analisis yang menggunakan enam element seperti warna, font, judul, ruang kosong, ukuran, dan alat peraga. Untuk mendapatkan gambaran tentang struktur dan elemen-elemen visual yang terdapat produk-produk sejenis, maka dilakukan analisis dengan menggunakan teori dari Edmund Feldman, Aland & Darby dalam (Soewardikoen 2019:49), yang menganalisis karya visual dalam 4 tahapan, yaitu deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian. Kemudian analisis matriks perbandingan yaitu membandingkan dengan karya visual satu dengan yang lain dengan cara mensejajarkan dengan teori yang digunakan (Soewardikoen, 2019:56).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan latar belakang kurangnya media informasi tentang penyakit GERD pada remaja di Jakarta, banyak dari mereka yang belum paham gejala yang timbul pada penderita GERD. Maka pesan yang ingin penulis sampaikan yaitu informasi tentang penyakit GERD, seperti gejalanya, faktor penyebab, dan cara mencegah terjadi GERD. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan Dokter Ahli penyakit dalam bagian pencernaan, GERD bukan merupakan penyakit yang fatal (penyebab kematian seperti Jantung), dan juga tidak bisa dengan penyakit lambung lainnya seperti Maag.

Pesan dalam perancangan ini yaitu “GERD bukanlah penyakit fatal, tetapi dampaknya dapat menurunkan kualitas hidup bagi penderitanya”. Informasi yang disampaikan dalam perancangan diharapkan dapat meningkatkan awareness pada remaja di Jakarta pada penyakit ini.

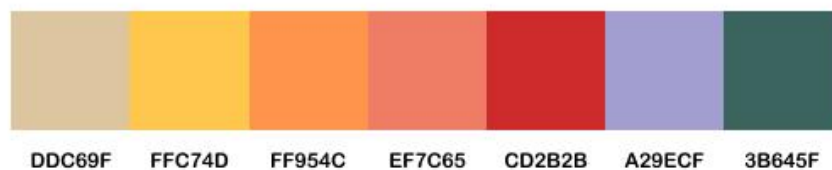
Kata Kunci: Informatif, Awareness, dan menarik.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan diterapkan pada media utama dan media pendukung dalam perancangan ini memperhatikan berbagai elemen dan unsur desain seperti warna, tipografi maupun elemen lainnya dengan tujuan agar dapat diterima oleh target audiens dan menunjukkan kesan yang sesuai dengan karakteristik target audiens.

- Warna

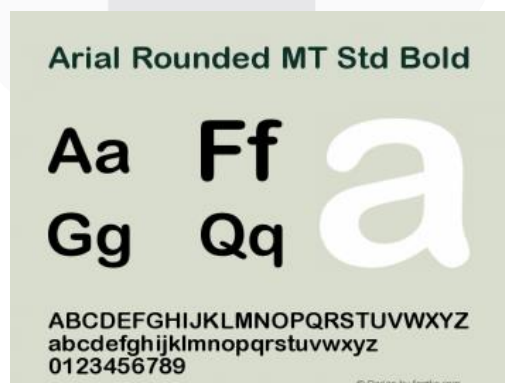
Warna yang digunakan dalam perancangan Interaktif Infografis ini yaitu dengan menggunakan warna-warna cerah yang menggambarkan kesan muda. Diambil dari beberapa objek yang berkaitan dengan isi pembahasan dalam infografis tersebut. Seperti contohnya warna biru pada baju dokter bedah.



Gambar 1. Color Palette
Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)

- Tipografi

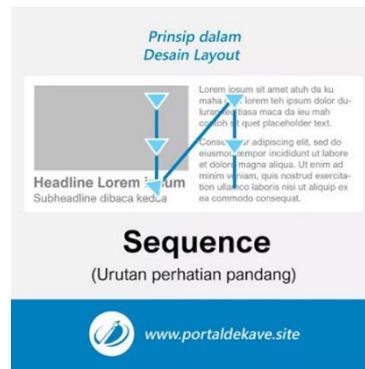
Tipografi yang digunakan diambil dari jenis san serif yaitu Arial Rounded MT Bold



Gambar 2. Font Arial Rounded MT Bold
Sumber: (en.fontke.com, 2021)

- Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan Interaktif Infografis ini yaitu Sequence, dimana semua dari di susun secara berurutan. Mulai dari loading, opening, dan pembahasan.



Gambar 3. Desain Layout Sequence
Sumber: (www.portaldekave.site, 2021)

- **Ilustrasi**
Menggunakan ilustrasi campuran antara Ilustrasi Pelajaran (Gambar Lambung) dan jenis aliran dalam Seni Lukis yaitu Fauvisme, dengan dominan yang mengarah pada karya Henri Matisse. Ilustrasi yang dibuat disesuaikan dengan target audiens, dimana penggunaan garis dalam fauvisme sudah disederhanakan sehingga audiens dapat dengan mudah mengenali bentuk benda tanpa harus menggunakan banyak detail.

Gambar 4. The Lute



Sumber: (wikioo.org, 2021)

- **Gaya Bahasa**
Gaya bahasa yang digunakan yaitu semi formal dengan sedikit penggunaan bahasa inggris yang santai, asik dan mudah dimengerti sesuai dengan target audiens yang tinggal di Ibu Kota Jakarta.

3.3 Konsep Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan AISAS. AISAS merupakan model komunikasi pemasaran yang digunakan terutama dengan adanya perkembangan teknologi. AISAS terdiri dari Attention, Interest, Search, Action dan Share.

<i>Attention</i>	Poster, <i>Instagram Ads (Story dan Post)</i> , <i>Merchandise</i> , <i>Xbanner</i>	Tahapan dimana perlun adanya konten yang menarik perhatian audien. kemudian audien akan melihat isi konten yang telah diunggah agar timbul rasa ketertarikan pada konten tersebut.
<i>Interest</i>	Poster, <i>Instagram Ads (Story dan Post)</i> , <i>Merchandise</i> , <i>Xbanner</i>	Tahap ini merupakan tahap dimana audien merasa tertarik dengan unggahan

		mengenai konten tersebut. Rasa tertarik itu bisa dibuktikan dengan meningkatnya feedback dari Instagarm karena banyak audien yang menyukai postingan, melihat story Instagram.
<i>Search</i>	Poster, <i>Instagram Ads (Story dan Post)</i> , <i>Merchandise, Xbanner</i>	Setelah merasa tertarik, di tahap ini audien mulai mencari tahu lebih lanjut isi konten yang mereka lihat. Bisa dengan menggunakan fitur <i>swipe up</i> pada Instagram story, klik link yang tersedia pada feed mengenai konten tersebut, atau scan dan cari melalui link yang tersedia di poster, baliho, xbanner, maupun merch.
<i>Action</i>	<i>Website</i>	Audien mulai membuka website tersebut yang berisi informasi seputar GERD dalam bentuk interaktif infografis.
<i>Share</i>	<i>Instagram Feed, Instagram Story</i>	Tahap dimana audien membagikan pengalamannya seperti pada kolom komentar yang ada dalam feed Instagram.

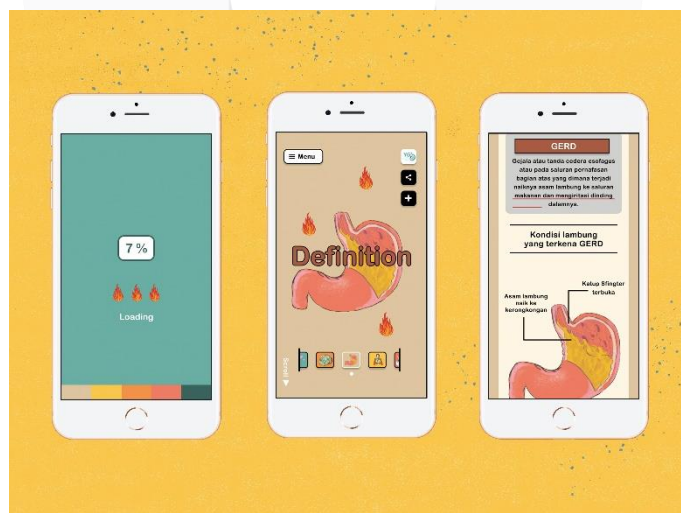
Tabel 1. AISAS

Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)

3.4 Hasil Perancangan

- Media Utama

Berikut tampilan hasil perancangan dari Tugas Akhir baik dari tampilan laptop atau *smartphone*:



Gambar 5. Tampilan Laptop
 Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 6. Tampilan Smartphone
Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)

Untuk hasil prototype perancangan ini, dapat diakses melalui link berikut:

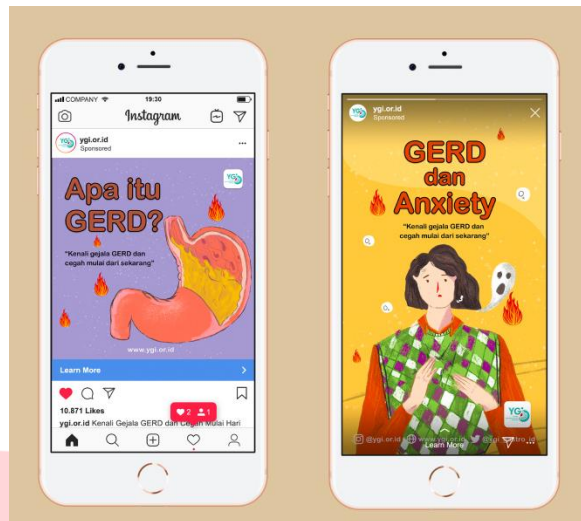
<https://www.figma.com/proto/8L8IrMsXMacaPLkdxKnbyF/Sidang?page-id=178%3A1173&node-id=178%3A1174&viewport=212%2C287%2C0.03125&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=178%3A2349>

- **Media Pendukung**

Terdapat beberapa Media Pendukung yang terdapat dalam perancangan ini. Seperti Xbanner, Ads Instagram, Merchandise berupa Totebag yang di dalamnya terdapat; mask, tumblr, notebook, bookmark dan pulpen. Berikut tampilan dari media pendukung:



Gambar 7. Xbanner
Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)



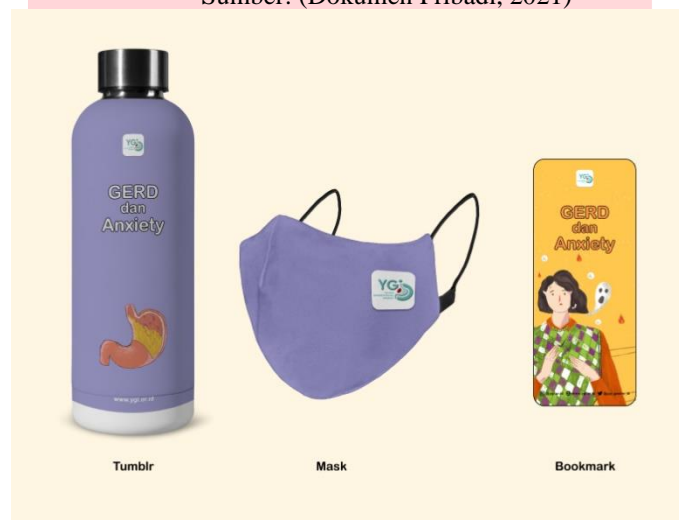
Gambar 8. Ads Instagram
Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 9. Totebag
Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 10. Notebook dan Pulpen
Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 11. Tumbler, Masker, dan Bookmark
Sumber: (Dokumen Pribadi, 2021)

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa media informasi tentang penyakit GERD bagi remaja di Jakarta masih kurang, terlebih infografis interaktif yang masuk kedalam ranah media keilmuan Desain Komunikasi Visual. Menurut penulis, Infografis Interaktif ini dapat dikatakan potensial untuk digunakan dalam menyampaikan informasi seputar topik yang dibahas kepada anak remaja di Jakarta. Karena media yang dibuat mudah diakses dan digunakan.

Penulis berharap, pembuatan Infografis Interaktif dengan judul “Apa Itu GERD?” dapat membantu remaja di Jakarta mendapatkan informasi tentang penyakit GERD. Sehingga remaja tidak lagi menyamakan penyakit ini dengan penyakit lambung lainnya dan bisa lebih berhati-hati dengan lebih memperhatikan kesehatan dari segi pola hidup dan pola pikir yang benar.

Referensi

Anindita, Tyas. “DONGENG ANAK NUSANTARA LENGKAP.” <http://www.grasindo.id/buku/dongeng-anak-nusantara-terlengkap/> (July 5, 2021).

Ardianto, Yoni. 2019. “Memahami Metode Penelitian Kualitatif.” *DJKN*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>.

- Barus, Herry. 2020. "Terkait Kebiasaan Hidup Tak Sehat GERD Duduki 10 Besar Penyakit Paling Banyak Diderita Orang Indonesia." *Industryoid*. <https://www.industry.co.id/read/67476/terkait-kebiasaan-hidup-tak-sehat-gerd-duduki-10-besar-penyakit-paling-banyak-diderita-orang-indonesia>.
- Desintha, Siti, and Nazhesca Garda. 2021. "PERANCANGAN WEBSITE MARARGA MENGENAI PERNIKAHAN ADAT BATAK TOBA BAGI ANAK MUDA." *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/165141/perancangan-website-mararga-mengenai-pernikahan-adat-batak-toba-bagi-anak-muda.html>.
- Djati, Hari, and syarip Hidayat. 2018. "Perancangan Media Informasi Mengenai Kelainan Tulang Belakang." *e-Proceeding of Art & Design* 5, No.3: 1905.
- Fitria, Linda, and Ifdil Ifdil. 2020. "Kecemasan Remaja Pada Masa Pandemi Covid -19." *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 6: 2. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>.
- Fitriah, Maria. 2018. *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Yogyakarta: Deepublish.
- Handayani, Indah. 2015. *Angka Penderita Maag Di Jakarta Capai 58,1 %*. <https://www.beritasatu.com/kesehatan/320674/angka-penderita-maag-di-jakarta-capai-581->.
- Holsgrove, Cara. 2012. "The Land of Nod." *Februari*. <https://cargocollective.com/caraholsgrove/The-Land-of-Nod> (July 5, 2021).
- Iskandar, Khalid, Luthfi Hardiansyah, and Harliana. 2019. "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes." *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS* 01: 11–21.
- Jonata, Willem. 2021. *Asam Lambung Bisa Picu Komplikasi, Jangan Anggap Sepele*. <https://www.tribunnews.com/kesehatan/2021/01/20/asam-lambung-bisa-picu-komplikasi-jangan-anggap-sepele#:~:text=TRIBUNNEWS.COM - Refluks merupakan penyakit,mengiritasi lapisan dalam saluran makanan>.
- Kasman, Hendra. 2018. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DAN TRANSAKSI DOWNLINE DISTRICT PULSA PEKANBARU BERBASIS WEB." *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis* 9: 1881.
- Kurniasih, Nuning. 2016. "Infografis." Padjajaran.
- Lam, Thai. 2016. "6 Steps in A Common UX Design Process." *26 September*. <https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e> (July 5, 2021).
- Mirzaqon, Abdi. 2018. "STUDI KEPUSTAKAAN MENGENAI LANDASAN TEORI DAN PRAKTIK KONSELING EXPRESSIVE WRITING." : 3.
- Mudan. 2018. "Warna Dari Teori Webster." *Agustus*. <https://mudanfiveblog.blogspot.com/2018/08/warna-dari-teori-brewster.html> (July 5, 1BC).
- Nabila, Ardela. 2021. "4 Fakta GERD, Penyakit Asam Lambung Yang Kerap Dikira Maag." *detikHealth*. https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5396521/4-fakta-gerd-penyakit-asam-lambung-yang-kerap-dikira-maag?_ga=2.198456815.1317430426.1616214618-1007058430.1580402563.
- Pool. 2017. "Ketika Indonesia Muncul Di Komik Marvel Dan DC." *April*. <https://inet.detik.com/fotoinet/d-3469790/ketika-indonesia-muncul-di-komik-marvel-dan-dc/7> (July 5, 2021).
- Reaven. 2018. "Organ-Organ Yang Berperan Dalam Proses Pencernaan Pada Manusia." <https://www.myrightspot.com/2018/11/organ-organ-yang-berperan-dalam-proses-pencernaan-makanan.html> (July 5, 2021).
- Rudianto, Arief. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Saptamaji, Rolip. 2019. *Infografis Digital*. POLIGRABS Creative Studip.
- Saptra, Tommy. 2016. "IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DALAM MEMBANGUN INOVASI MODEL BISNIS PERUSAHAAN PERCETAKAN." : 836. <https://media.neliti.com/media/publications/287285-implementasi-design-thinking-dalam-memba-cf7b23ea.pdf>.

- Soewardikoen, Didit. 2019a. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*.
- . 2019b. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Suryadi. 2008. “Ilustrasi Yang Ilustratif.” *Dimensi* 6.
- Swasty, Wirania. 2017. *Serba Serbi Warna*. Remaja Rosdakarya PT.
- Team, Pixelmator. 2017. “Illuminated Manuscripts.” *November*.
<https://www.pixelmator.com/blog/2017/11/03/illuminated-manuscripts/> (July 5, 2021).
- Tesler, Into. 2020. “The Main Steps of The User Interface Design.” *June 11th*. <https://intetics.com/blog/the-main-steps-of-the-user-interface-design/>.
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. “Munsell Colour System.”
<https://www.britannica.com/science/brown-color> (July 5, 2021).
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Wahyuningsih, Sri. 2015. *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Madura: UTM PRESS.
- YGI, Team. “Tentang Yayasan Gastroenterologi Indonesia.” <http://ygi.or.id/tentang-ygi/> (July 7, 2021).
- Yudhanto, Yudho. 2014. *Desain Grafis*. https://issuu.com/desain-grafis-d3ti-uns/docs/e-book_m3112115_m3112121_tic_1.

