

Analisis Peran Desain Visual Dalam Meningkatkan Edukasi Medis Tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan

Diba Nur Hanifa

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan
Jaya Tangerang Selatan, Banten 15413, Indonesia
diba.nurhanifa@student.upj.ac.id

Received 28 March 2022, Revised 28 March 2022, Accepted 4 April 2022

Abstract — *First aid is treatment that is given immediately to people who are injured or suddenly sick. First aid does not replace proper medical care. First aid only provides temporary assistance until competent medical care is obtained, if necessary, or until the opportunity to recover without medical treatment is met. Children need to know how to use first aid kits in an accident for their own safety. Illustrated books are a form of information media that are widely used for children and are easy to understand. By using illustrated books, it is hoped that it can provide the education needed by children in order to provide emergency medical assistance effectively.*

Keywords: *first aid, medic, mobile application, treatment, visual communication design*

Abstrak — Pertolongan pertama adalah perawatan yang diberikan segera pada orang yang cedera atau mendadak sakit. Pertolongan pertama tidak menggantikan perawatan medis yang tepat. Pertolongan pertama hanya memberi bantuan sementara sampai mendapatkan perawatan medis yang kompeten, jika perlu, atau sampai kesempatan pulih tanpa perawatan medis yang terpenuhi. Anak-anak perlu mengetahui bagaimana cara menggunakan alat pertolongan pertama pada kecelakaan untuk keselamatan dirinya. Buku ilustrasi merupakan bentuk media informasi yang banyak digunakan untuk anak-anak dan mudah dipahami. Dengan menggunakan buku ilustrasi, diharapkan dapat memberikan pendidikan yang dibutuhkan oleh anak-anak agar dapat memberikan bantuan medis darurat secara efektif.

Kata Kunci: pertolongan pertama, medis, aplikasi, perawatan, desain komunikasi visual

PENDAHULUAN

Pertolongan pertama adalah langkah cepat, sementara dan sederhana dengan minimal tidak menggunakan peralatan medis yang dilakukan di luar rumah sakit untuk menyelamatkan nyawa seseorang ataupun mencegah kondisi korban agar tidak memburuk sembari menunggu kedatangan penyedia layanan kesehatan untuk pertolongan yang lebih intens. (Fitriami, 2018). Pertolongan Pertama (PP) merupakan tindakan segera yang dilakukan oleh tim medis atau awam terlatih untuk meringankan rasa sakit serta memberikan rasa nyaman kepada korban yang cedera. Minimnya pengetahuan dasar medis yang dimiliki masyarakat bisa menyebabkan kesalahan pertolongan yang fatal bahkan dapat berpotensi menambah cedera pada korban atau skenario terparah adalah dapat menimbulkan korban jiwa.

Dari hal ini, diperlukan adanya pemahaman yang baik mengenai tindakan pertolongan pertama (*first aid kit*). Ada baiknya anak remaja sudah diberikan edukasi mengenai dasar ilmu pertolongan pertama (PP) yang sesuai dengan prosedur medis guna menghindari kesalahan dalam tindakan pertolongan pertama. (Heru Wibisono Wijayanto, 2020). Di Indonesia cenderung masih sedikit masyarakat yang memiliki pemahaman tentang pertolongan pertama pada suatu situasi yang genting terhadap korban cedera. sebagai contoh apabila terjadi kecelakaan lalu lintas kebanyakan orang hanya melihat atau menghubungi ambulans lalu menunggu korban dijemput mobil ambulans. Masyarakat sekitar hanya mengevaluasi korban seadanya tanpa mengetahui cara mengevakuasi dengan baik. Hal ini tentu membahayakan korban karena tanpa pengetahuan yang cukup mengenai pertolongan pertama, penolong dapat memperparah keadaan korban, dan di sinilah pentingnya pengetahuan mengenai pertolongan pertama bagi masyarakat (Khoirul Anwar, 2014). Pentingnya pengetahuan seputar medis agar diterapkan juga ke dalam media interaktif. Di era 4.0 ini, teknologi digital semakin berkembang, buku-buku mulai terganti dengan e-book berbasis dari aplikasi ataupun media interaktif seperti *website* dan *game*. Bahkan Penelitian di tahun 2012 menunjukkan bahwa ketergantungan generasi muda pada teknologi media interaktif adalah 40% untuk anak di bawah umur. (Bagus Fikri Ananda, 2019). Rata-rata remaja dan anak-anak bisa menghabiskan 2 sampai 5 jam lebih bermain gadget. Aplikasi media interaktif kini sangat mudah di akses dan banyak diminati oleh anak muda. Hal ini juga menyebabkan mengurangnya minat baca langsung dari buku dan media interaktif melalui gadget terlihat lebih menarik di mata anak muda. Dan sampai saat ini Media Interaktif yang mengangkat tema seputar pertolongan pertama dirasa jarang. Dengan itu Penulis tertarik untuk menganalisis bagaimana Peran Visual dapat meningkatkan edukasi seputar medis serta mempengaruhi anak remaja yang kurang suka membaca jadi lebih suka membaca melalui media interaktif.

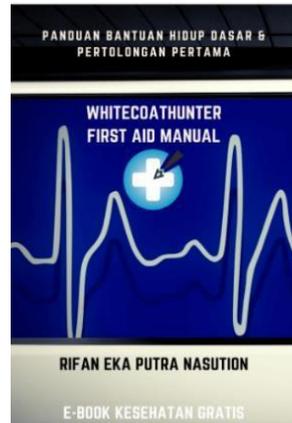
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa kata-kata, gambar. Menurut Bongdan dan Taylor, Penelitian Kualitatif merupakan “Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Moleong (2002:3). Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui hasil observasi pada e-book yang berjudul Panduan Bantuan Hidup Dasar & Pertolongan Pertama Pada Luka. Dengan melakukan observasi terhadap konten visual dan *feedback* dari pembaca *e-book*, tahap analisis menjadi perbandingan dari teori karya ilmiah yang sudah ada.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Buku berjudul “Panduan Bantuan Hidup Dasar & Pertolongan Pertama Pada Luka” karya Dr. Rifan Eka Putra Nasution, S.Ked. merupakan buku yang berisi tentang ilmu medis seputar Pertolongan Pertama. Buku ini diterbitkan pada tahun 2020 oleh Whitecoathunter sebagai penerbitnya. Dalam buku ini penulis berpesan bahwa, manusia tidak pernah tahu kapan kecelakaan atau bencana akan datang. Manusia juga tidak pernah tahu kapan orang yang kita cintai mendapatkan cedera atau mengalami luka. Namun, ketika kondisi darurat terjadi maka kita harus siap memberikan bantuan hidup dasar atau pertolongan pertama.

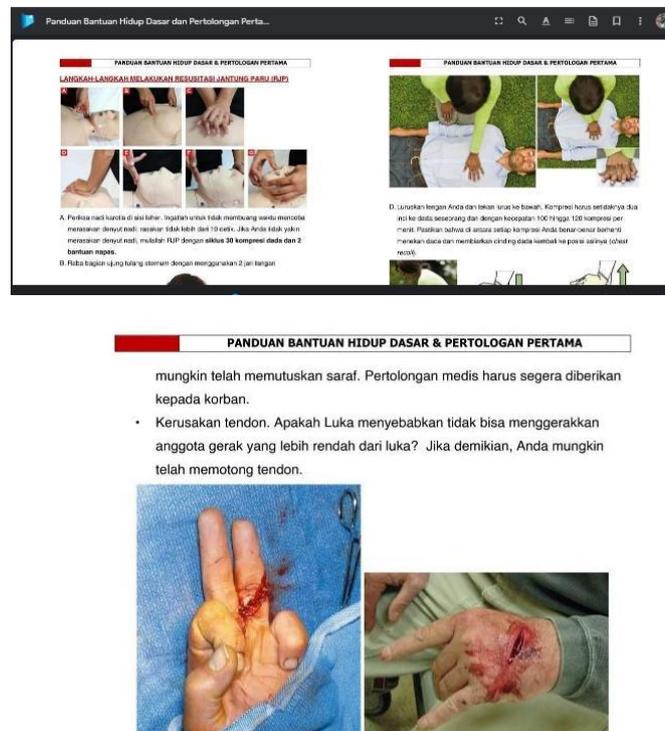
Buku ini memuat rangkaian informasi tips atau langkah yang tepat dalam penanganan medis agar luka/cedera dapat tersembuhkan dengan baik. Buku ini menggunakan strategi visual ilustrasi dan gambar foto.



Gambar 1. Sampul Buku Panduan Bantuan Hidup & Dasar Pertolongan Pertama
(sumber : Nasution, 2020)

Penerapan visual yang dipakai pada buku yang mengangkat tema *First Aid Kit* ini adalah berupa tahap-tahap dalam bentuk tulisan yang diselingi beberapa gambar foto maupun ilustrasi hampir di setiap halamannya. Beberapa komponen visual yang dipakai dari buku ini yaitu :

1) **Foto**



Gambar 2. Foto Tahap dan Keterangan Cedera luka pada Buku Panduan Hidup Dasar & Pertolongan Pertama Pada Luka.
(sumber : Nasution, 2020)

Foto dan gambar yang diterapkan menggunakan gambar asli dari suatu kejadian dan suatu tahapan dalam menangani suatu kondisi yang genting. Gambar dan foto ada di setiap halaman sebagai visualisasi dari kejadian yang diceritakan oleh buku mengenai pertolongan pertama dari bagian tubuh yang terluka. Dalam setiap halaman tidak terdapat *pattern* atau ilustrasi karakter dari buku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis visual dari buku “Panduan Bantuan Hidup & Dasar Pertolongan Pertama”, bisa penulis simpulkan bahwa buku ini belum memiliki gambar resmi atau konsep ilustrasi sendiri. Buku ini akan lebih menarik jika memiliki desain visual yang selaras. Buku ini dapat dijadikan acuan pertolongan pertama untuk segala usia karena memiliki tahapan yang jelas dan singkat dari penjabaran per poinnya. Tulisan pada buku memberi penjelasan kepada pembaca agar memerhatikan langkah demi langkah dalam menyembuhkan luka dan untuk penanganan yang lebih serius. Buku ini mencoba memberi peringatan agar pembaca tidak panik dalam menangani luka di mana hal ini merupakan hal yang menarik dan penting. Buku ini juga tidak sembarang dalam memberi ilmu medis seputar pertolongan pertama karena penulis dari buku ini sendiri pun merupakan seorang dokter yang sudah pernah terjun ke dunia kedokteran. Namun buku ini dapat menjadi lebih menarik jika tampilan dalam satu atau keseluruhan *e-book* ini memiliki konsep desain visual dan warna dengan komposisi yang sama. Sayangnya, tampilan visual dari buku ini masih terlihat kaku dan polos.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus Fikri Ananda, A. C. (2019). Perancangan Game Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Game Development Life Cycle. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 2.
- Heru Wibisono Wijayanto, B. P. (2020). The Designing Of First Aid Comic Book. *Universitas Telkom*, 1.
- Fitriami, D. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) Terhadap Tingkat Pengetahuan Anggota Disaster Nursing Care (DNC). *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 3.
- Khoirul Anwar, F. M. (2014). Kampanye Pentingnya Mengetahui Pengetahuan Dasar Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain No.1/ 2*. Bandung, FSRD ITB
- Nasution, R. E. P. (2020). *Panduan Bantuan Hidup Dasar dan Pertolongan Pertama Pada Luka*. Whitecoathunter.