

Papan Permainan Sebagai Media Komunikasi Visual Mencegah Hipertensi Dengan Pisang Ambon Kuning Bagi Remaja 17-25 tahun di Kota Palembang

Elza Adelia Pratiwi¹, Bobby Halim² dan Muhksin Patriansah³

^{1,2,3} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya,
Universitas Indo Global Mandiri,

Jl. Jend. Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129

Email korespondensi : elzaapratiwi@gmail.com

ABSTRACT

Hypertension is a condition where blood pressure increases in the body, a person is declared hypertensive if the blood pressure is above 120/80mmHg. Factors that cause hypertension are unhealthy eating patterns and bad lifestyle habits. Most teenagers have bad lifestyle habits and eating patterns, such as smoking, alcohol consumption, excess caffeine and salt, making them susceptible to hypertension. One fruit that contains potassium which is good for preventing hypertension is the Yellow Ambon Banana. The main problem in this design is the lack of knowledge among teenagers regarding the benefits of consuming yellow Ambon bananas which can prevent hypertension. The main aim of this design is to provide important information about hypertension which can be prevented by consuming yellow Ambon bananas for the target audience, namely teenagers 17-25 years. In the media design process, the method used is design thinking which consists of 5 stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The main media used are the Game Board and Tensimeter. Through this design, it is hoped that teenagers will be able to find out information related to preventing hypertension with yellow Ambon bananas and can prevent the occurrence of hypertension from adolescence.

Keywords : Planning, Hypertension, Yellow Ambon Banana, Adolescents

ABSTRAK

Hipertensi adalah suatu keadaan dimana meningkatnya tekanan darah pada tubuh, seseorang dinyatakan hipertensi jika tekanan darah diatas 120/80mmhg. Faktor penyebab hipertensi adalah pola makan yang kurang sehat dan kebiasaan gaya hidup yang buruk, sebagian besar remaja memiliki faktor kebiasaan gaya hidup dan pola makan yang buruk, seperti merokok, konsumsi alkohol, kelebihan kafein dan garam, sehingga rentan terjadinya hipertensi. Salah satu buah yang memiliki kandungan kalium yang baik untuk mencegah Hipertensi adalah Pisang Ambon Kuning. Masalah utama dalam perancangan ini adalah kurangnya pengetahuan remaja terkait manfaat mengkonsumsi pisang Ambon kuning yang mampu mencegah hipertensi. Adapun tujuan utama perancangan ini ialah memberikan informasi penting tentang penyakit hipertensi yang bisa dicegah dengan mengkonsumsi pisang Ambon kuning bagi target *audiens* yakni remaja 17-25 tahun. Dalam proses perancangan media, metode yang digunakan adalah *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Media utama yang digunakan yaitu Papan Permainan dan Tensimeter. Melalui perancangan ini diharapkan para remaja dapat mengetahui informasi terkait mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning serta dapat mencegah terjadinya hipertensi sejak remaja.

Kata kunci: Perancangan, Hipertensi, Pisang Ambon Kuning, Remaja

PENDAHULUAN

Hipertensi adalah suatu keadaan kondisi yang ditandai dengan meningkatnya tekanan darah pada dinding pembuluh darah arteri (Surya et al., 2022). Keadaan tersebut mengakibatkan jantung berkeja lebih keras untuk mengedarkan darah keseluruh tubuh melalui pembuluh darah. Seseorang dapat dinyatakan Hipertensi jika tekanan darah di atas 140mmHg dan tekanan distoliknya di atas 90mmHg (Surya et al., 2022). Penyakit hipertensi pada umumnya terjadi pada mereka yang berusia lanjut, namun tidak menutup kemungkinan bahwa mereka yang lebih muda juga rentan dikarenakan gaya hidup ataupun pola makan yang kurang sehat (Diana & Hastono, 2023). Faktor resiko hipertensi pada remaja usia 17-25 tahun dapat di sebabkan oleh kebiasaan merokok, jarang berolahraga, konsumsi garam dan daging berlebihan, durasi tidur yang tidak cukup, stress, dan kelebihan berat badan. Penelitian yang dilakukan oleh Batanghari, U., & Triandini, R. (2022) mengungkapkan adanya hubungan antara pola makan yang buruk dengan kejadian hipertensi pada remaja, serta gaya hidup kurang sehat seperti malas berolahraga juga menyebabkan hipertensi pada remaja (Ilmiah et al., 2022). Salah satu upaya pencegahan dan pengendalian tekanan darah adalah dengan meningkatkan asupan kalium. Kalium merupakan zat gizi yang berperan dalam penting dalam pencegahan dan mengatur tekanan peredaran darah agar tetap normal. Salah satu buah yang memiliki kandungan kalium tinggi adalah Pisang Ambon Kuning (Purwandari et al., n.d.)

Berdasarkan data wawancara Penulis kepada Amelia Pharastuti,S.Gz yang merupakan dokter ahli gizi di Kota Palembang mengungkapkan, Salah satu Pisang Ambon yang memiliki kandungan kalium paling tinggi adalah Pisang Ambon Kuning, dalam 100gram Pisang Ambon Kuning mengandung 435 mg, sedangkan berat satu buah Pisang Ambon Kuning +-140gram, sehingga dalam satu buah Pisang Ambon mengandung +600 mg kalium. Kandungan kalium yang tinggi dapat mengatur tekanan peredaran darah agar tetap normal. Berdasarkan data wawancara penulis dengan Dinas Kesehatan Kota Palembang mengatakan bahwa penderita Hipertensi di Kota Palembang dari umur 17 tahun sampai dengan dewasa muda diketahui sebesar 25% dan 12,2% mengalami peningkatan tekanan darah dan banyaknya remaja yang belum mengetahui bahwa pisang Ambon kuning baik untuk mengatur tekanan peredaran darah dan mencegah hipertensi (Dinas Kesehatan Kota Palembang,2024). Urgensi masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah tingginya angka hipertensi pada remaja di Kota Palembang di karenakan kurangnya pengetahuan dan informasi terkait Mencegah Hipertensi dengan Pisang Ambon Kuning Pada Remaja Usia 17-25 tahun sehingga remaja selalu melakukan kebiasaan hidup kurang sehat dan pola makan yang buruk yang menyebabkan terjadinya hipertensi. Dari permasalahan diatas maka diperlukan media komunikasi visual seperti papan permainan yang akan menjadi media komunikasi dan informasi bagi remaja tentang mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning.

Rancangan yang ditinjau sebagai bahan perbandingan dalam tulisan ini adalah perancangan yang dibuat oleh Ramadhon, dkk yakni tentang perancangan kampanye sosial *board game* sebagai media pengenalan ragam sayuran ungu pada anak usia 6-

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4616 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

12th di Kota Palembang. Tumbuh-tumbuhan berwarna ungu sering dijumpai pada bayam ungu, bawang, terong, dan paprika ungu. Tumbuhan yang berwarna ungu memiliki berbagai manfaat baik bagi tubuh kita karena mengandung vitamin A dan kalsium yang tinggi. Namun masih banyak anak-anak yang belum mengetahui kandungan gizi tinggi pada sayuran ungu dan enggan mengonsumsi sayuran ungu. Permasalahan utamanya karena kurangnya edukasi, maka dari itu, kampanye sosial board game ini dibuat (Romadhon, dkk, 2023). Perancangan ini juga memiliki perbedaan dari segi topik dan tema perancangan.

Perancangan mencegah hipertensi akan menggunakan papan permainan sebagai media utama dari perancangan. Alasan penulis menggunakan media tersebut dikarenakan papan permainan memiliki informasi dan pengetahuan terkait mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning. Permainan ini dibuat interaktif sehingga remaja dapat lebih mudah memahami informasi yang ada pada papan permainan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Brian Mayer dan Christopher Harris dalam bukunya yang berjudul *Libraries Got Game, boardgame* adalah permainan yang lebih mengandalkan strategi dapat memberikan pelajaran lebih kepada pemain. Hal-hal seperti komitmen untuk mempelajari alur permainan, belajar untuk berpikir lebih jauh (David, 2011). Melalui perancangan ini diharapkan remaja dapat mencegah hipertensi sejak dini serta mengonsumsi pisang Ambon kuning secara rutin sesuai dengan informasi yang disajikan pada papan permainan.

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan didalam perancangan ini, yaitu metode *Design Thinking* menurut Standford (2012), mengatakan bahwa *Design Thinking* merupakan alat yang digunakan dalam *problem solving, problem design, hingga problem forming*. Tidak hanya menyelesaikan suatu masalah, namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan. Dalam prosesnya *design thinking bersifat, human contered* atau berpusat pada manusia. (Syahrul, 2019). *Design Thinking* ditujukan untuk memecahkan masalah yang kompleks yang belum terdefiniskan secara jelas atau belum ditemukan solusi terbaiknya, dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat, dengan menyusun ulang masalah melalui cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan ide serta melakukan pendekatan langsung dan pengujian langsung. Dan dengan menggunakan lima tahap *Design Thinking* yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. (Syahrul, 2019). Tahapannya sebagai berikut :

1. *Empathize* (Empati)

Tahap ini dimaksudkan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang masalah yang ingin ditaklukkan, dan juga mengenali suatu topik dari apa yang dirancang. Perancang melakukan wawancara dan observasi tentang pengenalan masalah melalui informasi dari masyarakat dan juga dilingkungan masyarakat untuk mencari informasi atau data masalah yang terjadi untuk diselesaikan. Dalam tahapan *emphatize* penulis mengumpulkan berbagai data

yang dibutuhkan dalam proses perancangan ini di antaranya adalah sebagai berikut :

a. Data Primer

Data primer dikumpulkan dari hasil wawancara dan observasi dan kusioner. Pada tahap ini yaitu melakukan wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dalam perancangan komunikasi visual kampanye sosial mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja 17-25 di kota Palembang. Wawancara merupakan metode pengumpulan metode untuk pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi secara langsung antara peneliti dengan subjek yang diteliti (Yatim,2001). Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada Dinas Kesehatan Kota Palembang untuk mendapatkan sejumlah data berupa informasi mengenai mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning Dimana wawancara ini dilakukan kepada Kepala P2P Dinkes Palembang yaitu ibu Yuliarni, M.Kes, lihat gambar 1.



Gambar 1. Wawancara
(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

b. Data Sekunder

Data diperoleh dari buku/e-book, jurnal, surat kabar, artikel dan internet. Adapun sumber yang dipakai dari beberapa jurnal yaitu: "Pengaruh gaya hidup terhadap Hipertensi pada Remaja" karya dari Diana, T. S., & Hastono, S. P. (2023). "Pengaruh Pisang Ambon Kuning untuk mengatur tekanan darah" karya dari Andri Pruwandari 2021.

2. Define

Setelah mengumpulkan data dan mendapatkan data selamatahapan emphatize, kemudian dianalisis dan disentensiskan untuk menetapkan masalah inti yang akan diidentifikasi. Pada tahapdefine dalam perancangan kampanye sosial mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja 17-25tahun di kota Palembang ini menggunakan metode analisis 5W+1H yang terdiri dari *What, Why, When, Who, Where* dan *How*. *What*,

Apa yang menjadi kendala atau masalah dari perancangan ini. *Why*, Alasan mengapa masalah ini terjadi. *Who*, Siapa target sasaran dari perancangan ini. *When*, Kapan masalah ini terjadi. *Where*, Dimana masalah ini terjadi. *How*, Bagaimana mengatasi permasalahan ini.

3. *Ideate*

Pada tahap ini merupakan tahapan untuk menuangkan semua ide yang telah didapat melalui metode perancangan yang menjelaskan tentang konsep kreatif dan media yang digunakan dalam perancangan. Pentingnya suatu metode perancangan untuk mendapatkan sebuah solusi dari permasalahan dengan melalui tahapan yaitu, sebagai berikut:

a. Konsep Kreatif

Dalam konsep kreatif terdapat strategi kreatif, tujuan kreatif dan program kreatif yang menjadi tahapan dalam membuat sebuah rancangan yaitu dengan menentukan gagasan kreatif (*big idea*) serta mengungkapkan isi pesan visual dan pesan verbal terkait dengan informasi mengenai Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Mencegah Hipertensi Dengan Pisang Ambon Kuning Bagi Remaja Usia 17-25 tahun di Kota Palembang.

b. Konsep Media

Dalam konsep kreatif terdapat tujuan media, strategi media, pemilihan media, program media, hingga biaya media. Sehingga media yang dibuat dapat sesuai dengan target yang dituju, dengan harapan informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan.

4. *Prototype*

Pada tahap ini merupakan tahap visualisasi desain dari ide dan gagasan yang telah dibuat. Adapun tahap dalam melakukan visualisasi desain dalam perancangan ini yaitu:

- a. *Ide Layout*, menentukan ide-ide apa saja yang dipakai dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Mencegah Hipertensi Dengan Pisang Ambon Kuning Bagi Remaja usia 17-25 tahun Di Kota Palembang ini, baik dari data, media, pemilihan warna, pemilihan tipografi agar menjadi acuan pada tahap selanjutnya.
- b. *Rought Layout*, setelah didapati objek visual apa yang dipakai kemudiantahapan selanjutnya, yaitu membuat sketsa kasar untuk Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Kampanye Sosial Mencegah Hipertensi Dengan Pisang Ambon Kuning Bagi Remaja usia 17-25 tahun Di Kota Palembang.
- c. *Comprehensive Layout*, dari sketsa kasar yang telah dibuat, tahap selanjutnya yaitu, melakukan tahap digital dengan visualisasi

lengkap yang sudah terlihat, bentuk, warna, hingga tahapan penyelesaian atau final desain.

5. Test

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu, test atau pengujian dari perancangan ini kepada masyarakat jika mendapatkan sebuah masukan dan kritikan dari orang tersebut maka perlukan melakukan perbaikan dan penyempurnaan kembali, sehingga mendapatkan suatu hasil yang benar-benar sesuai dengan hasil yang diinginkan. Pada tahap test dapat diuji melalui pameran Tugas Akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Kreatif

Tahap perancangan merupakan tahap yang dibangun berdasarkan poin penting hasil dari gagasan yang telah ditentukan (Patriansah, 2020). Ide kreatif tersebut yaitu, perancangan komunikasi visual kampanye sosial ini, mengambil tema mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja yang bertujuan untuk menginformasikan dan mengajak masyarakat kota Palembang agar dapat mencegah hipertensi dengan rutin mengonsumsi pisang Ambon kuning sejak remaja. Pada gagasan kreatif, penulis menentukan tema "Mencegah Hipertensi Dengan Pisang Ambon Kuning". Pemilihan tema tersebut bertujuan untuk mengajak remaja di kota Palembang untuk mengonsumsi Pisang Ambon Kuning agar mencegah terjadinya Hipertensi. Adapun tujuan kreatif Pada perancangan komunikasi visual ini memilih Pisang Ambon Kuning sebagai *big idea* karena, kandungan dari Pisang Ambon Kuning ini baik untuk mengatur tekanan peredaran darah juga mencegah terjadinya hipertensi, Sehingga tujuan untuk memberikan informasi atau pesan kepada masyarakat Palembang mengenai mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja dapat tersampaikan dengan baik. Dalam merancang suatu karya desain, penting untuk mengetahui target audien yang dituju. Pengetahuan tentang latar belakang audiens digunakan sebagai landasan dalam menentukan gaya desain yang dipakai termasuk kepada remaja.

Bentuk pesan verbal yang berisi kata untuk menyampaikan informasi dan berupa ajakan yang mudah dipahami. Pesan verbal yang dimaksud berisikan *Headline*, *Subheadline*, dan *Tagline*. *Headline* yang dipilih pada perancangan komunikasi visual ini adalah "Pisbon Kuning" yang merupakan singkatan dari "Pisang Ambon Kuning". Sehingga informasi yang disampaikan berkaitan dengan buah Pisang yang dipilih pada perancangan komunikasi visual adalah "Mencegah Hipertensi", yang artinya Pisang Ambon Kuning baik untuk mencegah terjadinya hipertensi pada remaja. Hal ini untuk mempertegas *headline* sehingga dengan adanya *subheadline* akan tahu bahwa perancangan ini mengarah pada kegiatan mencegah hipertensi pada remaja. *Tagline* yang dipilih pada perancangan komunikasi visual adalah "Cukup dua Pisbon Kuning" Hal ini karena mengonsumsi

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4616 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Pisang Ambon Kuning cukup dua buah dalam satu hari. *Bodycopy* merupakan paragraf yang menjelaskan *headline* dan mendeskripsikan pesan yang ingin disampaikan kepada target sasaran. Dengan adanya penjelasan dari *bodycopy* membuat audiens mendapatkan informasi atau pesan lebih jelas. *Bodycopy* yang dipilih untuk perancangan ini meliputi dari pengertian hipertensi, manfaat pisang Ambon kuning untuk mencegah hipertensi, kandungan pisang Ambon kuning, dan aturan serta dosis mengkonsumsi pisang Ambon kuning (Somantri et al., 2023)

Adapun pesan visual dalam perancangan ini berisi Visual Pisang Ambon Kuning karena sangat mencerminkan Perancangan Kampanye Sosial ini, yaitu Mencegah Hipertensi Dengan Pisang Ambon Kuning. Pemilihan visual "Pisang Ambon Kuning" agar target Sasaran dapat lebih paham dan lebih tahu bahwa Pisang Ambon Kuning ini memiliki kandungan kalium yang tinggi, yang tentunya dapat membantu mencegah terjadinya Hipertensi juga menjaga tekanan darah agar tetap normal. Setelah itu, Visual Bentuk "jantung" merupakan organ vital yang berfungsi sebagai pemompa darah untuk memenuhi kebutuhan oksigen dan nutrisi ke seluruh tubuh. Bentuk jantung dipilih karena orang yang Hipertensi itu biasanya detak jantungnya berdetak lebih kencang, sehingga bentuk jantung ini berkaitan dengan Hipertensi. Visual Pisang Ambon Kuning dan Bentuk Jantung menjadi objek yang sangat mendukung dalam perancangan kampanye sosial ini.

Pemilihan warna pada perancangan ini menggunakan warna utama dan pendukung yang sesuai dengan target sasaran, pemilihan warna sebagai acuan dalam membuat media. Warna dalam perancangan media mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja 17-25 tahun di kota Palembang memilih warna-warna cerah, Pemilihan warna pada perancangan ini menggunakan warna utama dan pendukung yang sesuai dengan target sasaran, pemilihan warna sebagai acuan dalam membuat media. Warna dalam perancangan media mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning memilih warna-warna cerah, dengan mengutamakan warna merah dan kuning serta didukung dengan warna cream. Karena warna cerah menimbulkan kesan keceriaan dan menyenangkan. Lihat gambar 2



Gambar 2. Warna

Sumber : Elza Adelia Pratiwi, 2024

Pada perancangan ini menggunakan tipografi yang memiliki karakter yang sesuai dengan perancangan media mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja, yaitu dengan *font* berjenis Sans Serif. Karena *font* ini memiliki tampilan yang simpel dan mudah dibaca, lihat gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Jenis Font *Bubbleboddy*
(Sumber Foto : Dafont, 2024)



Gambar 4. Jenis Font *Monserat*
(Sumber Foto : Dafont, 2024)

BubbleBoddy pada gambar 3 di atas dipergunakan sebagai *font* dalam membuat *headline* dan *tagline* dalam sebuah media perancangan komunikasi visual kampanye sosial mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning di kota Palembang. Sedangkan *font* jenis *monserat* pada gambar 4 digunakan sebagai *font subheadline* dan *tagline* dalam sebuah media perancangan komunikasi visual kampanye sosial mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja 17-25 tahun di kota Palembang.

Konsep Media dan Visualisasi Desain

1. Logo

Dalam perancangan komunikasi visual kampanye sosial mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja di kota Palembang ini, diperlukan sebuah identitas berupa logo dan nama, nama yang digunakan yaitu, Pisbon Kuning. Dengan penggunaan nama ini dapat menjadi identitas kampanye iniserta membuat identitas logo yang didukung dengan elemen visual supaya memudahkan audien mengenal perancangan kampanye sosial Pisbon kuning ini. Membuat sebuah logo sebagai identitas dari perancangan komunikasi visual kampanye sosial mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning bagi remaja di kota Palembang yang mudah dikenali oleh masyarakat. Dalam tahap ini, logo dibuat dengan bentuk visual berupa otak sebagai identitas dari perancangan ini sehingga memudahkan

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4616 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

masyarakat dalam meningkatnya. Logo yang telah dibuat akan diterapkan dan digunakan dalam berbagai media perancangan yaitu, media utama, media isu, dan media pendukung (Somantri et al., 2023), Lihat gambar 5.



Gambar 5 Logo Pisbon Kuning
(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

Maskot adalah objek yang menggambarkan atau mempersentasikan suatu produk, perusahaan, dan event. Maskot digunakan sebagai identitas pendukung untuk memperkuat dari perancangan komunikasi visual kampanye sosial mencegah hipertensi bagi remaja 17-25 tahun di kota Palembang agar mudah dikenali oleh masyarakat, lihat gambar 6.



Gambar 6 Maskot Pisbon Kuning
(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

2. Media Utama

Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah Papan Permainan. Tujuan Papan Permainan ini adalah untuk memberikan informasi seputar mencegah hipertensi dengan Pisang Ambon Kuning bagi remaja usia 17-25 tahun. Papan Permainan berisikan informasi Pada kartu bermain tentang Penyakit hipertensi, gejala dan faktor, kandungan pisang Ambon kuning dan dosis aturan mengonsumsi pisang Ambon kuning. Kartu bermain didesain khusus dengan tujuan agar target sasaran dapat mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui permainan ini dan para remaja dapat mencegah hipertensi dengan menerapkan pola makan yang sehat, salah satunya adalah mengonsumsi pisang Ambon kuning agar mengatur tekanan peredaran darah agar tetap normal, lihat gambar 7.



Gambar 7 Papan Permainan
(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

3. *Pre Media*

Pre media atau media isu adalah jenis media yang dirancang untuk menyebarkan isu-isu yang dapat menarik perhatian target sasaran dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka, sehingga memotivasi mereka untuk mencari informasi lebih lanjut. *Pre media* pada perancangan ini yaitu Poster. Poster merupakan media cetak dua dimensi yang memiliki fungsi utama untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas, baik berupa kata-kata maupun gambar. Disamping itu, poster juga sangat dipengaruhi oleh gaya dan aliran tertentu, kehadirannya juga tidak terlepas dari perkembangan teknologi serta gaya hidup dari suatu zaman (Patriansah, 2020), lihat gambar 8 dan 9.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4616 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

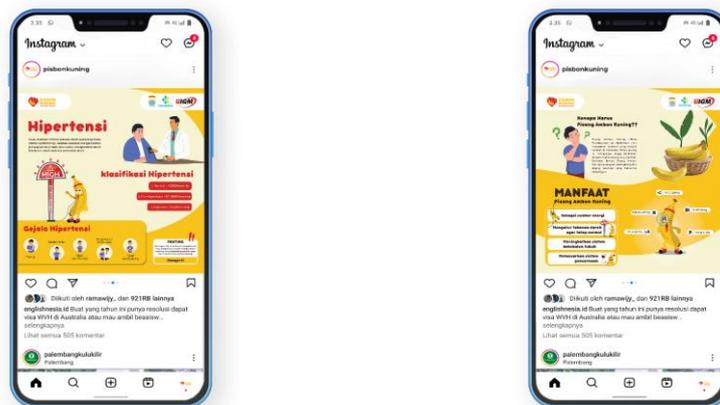
a. Poster Infografis



Gambar 8 Poster

(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

b. Feed Instagram



Gambar 9 Feed Instagram
(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

4. Follow up Media

Media Pendukung atau *Follow up Media*, adalah media yang berfungsi melengkapi media utama dalam menyampaikan informasi atau pesan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pengalaman yang dirasakan selama proses perancangan tetap diingat. Beberapa media pendukung di antara lain media tensi meter pada gambar 10, media *t-shirt* pada gambar 11, dan *tumbler* pada gambar 12.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4616 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

a. Tensimeter



Gambar 10 Tensimeter

(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

Tensimeter pada gambar 10 di atas digunakan untuk mengetahui tensi darah pada target sasaran kampanye ini yaitu remaja sehingga nantinya dapat membantu remaja untuk mengetahui tensi tekanan peredaran dan mencegah terjadinya hipertensi

b. T-shirt



Gambar 11 T-shirt

(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

c. Tumbler



Gambar 12 Tumbler

(Sumber Foto : Elza Adelia Pratiwi, 2024)

SIMPULAN

Kesimpulan Dari semua proses yang telah dilalui dalam Komunikasi Visual Kampanye Sosial Mencegah Hipertensi Dengan Pisang Ambon Kuning Bagi Remaja Usia 17-25 tahun di kota Palembang, dapat di tarik kesimpulan bahwa Kampanye ini bertujuan untuk mengajak anak muda untuk mengetahui manfaat Pisang Ambon Kuning serta mengkonsumsi buah pisang ini dalam dosis yang tepat dan mulai menerapkan hidup sehat serta meninggalkan kebiasaan buruk yang dapat menyebabkan Hipertensi seperti mengkonsumsi makanan asin dan daging secara berlebihan, serta malas berolahraga, kebiasaan merokok, dan stress berlebihan. Adapun beberapa faktor yang tidak dapat diubah seperti usia, genetik dan keturunan riwayat hipertensi. Solusinya adalah dengan tetap mengkonsumsi Pisang Ambon Kuning untuk menjaga tekanan darah agar tetap normal, dua buah pisang dalam satu hari itu cukup. Melalui perancangan ini masyarakat khususnya anak remaja diharapkan dapat lebih *aware* terhadap tekanan darah, dapat menjaga tekanan darah agar tetap normal sehingga tidak terjadi Hipertensi di usia remaja hingga berlanjut sampai lansia, Hipertensi harus dicegah karena penyakit ini dapat menyebabkan komplikasi seperti serangan jantung dan stroke. Dari permasalahan di atas, sangat diperlukan suatu alat komunikasi visual yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada remaja usia 17-25 tahun dan juga seluruh masyarakat di kota Palembang. Sehingga remaja dan Masyarakat di kota Palembang nantinya dapat sadar terkait manfaat dan kandungan Pisang Ambon Kuning yang baik untuk mengatur tekanan peredaran darah dan mencegah hipertensi.

Berdasarkan permasalahan diatas, Perancang melakukan kampanye sosial khususnya di kota Palembang dengan tujuan memberi informasi seputar mencegah

hipertensi dengan Pisang Ambon Kuning lewat media komunikasi visual yang ditargetkan pada remaja usia 17-25 tahun. Media tersebut diantaranya adalah Papan permainan, tensimeter, poster infografis, *feed Instagram* dan media pendukung lainnya yang disajikan dengan menggunakan ilustrasi yang menarik dengan gaya bahasa yang sederhana namun efektif sehingga mudah dipahami dan di mengerti oleh target sasaran. Melalui media komunikasi visual kampanye sosial mencegah hipertensi dengan pisang Ambon kuning ini remaja mampu mencegah terjadinya hipertensi sejak dini serta mengkonsumsi pisang Ambon kuning secara rutin guna untuk menjaga tekanan peredaran darah agar tetap normal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Purwandari, (2022) Jenis-Jenis Pisang Ambon, 12(2).
<https://doi.org/10.58954/epj.v3i3.101>
- David. (2011). Universitas Kristen Petra Surabaya. *Dimensi Interior*, 8(1), 44–51.
- Diana, T. S., & Hastono, S. P. (2023). *Pengaruh gaya hidup terhadap Hipertensi pada Remaja: literature Riview The effects Of Lifestyle on Hipertension in Adolescents:Literature Riview*. 10(2), 169-177,
<https://doi.org/10.33746/fhj.v10i02.590>
- Eva Y, S.Ds., M.Si. (2020). Buku Ajar METODE DESAIN Desain Komumikasi Visual (DKV). Yogyakarta: Penerbit Deepublish (CV BUDI UTAMA).
- Ilmiah, J., Batanghari, U., & Triandini, R. (2022). *Faktor-faktor yang Berhubungan dengan kejadian Hipertensi di Puskesmas Dua Puluh Tiga Ilir Kota Palembang 2021*. 22(1), 308–313. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1805>
- Kedokteran, F., & Andalas, U. (2020), Surya et al .*Hipertensi Pada Usia Remaja 17-25 tahun (2020)*. 6-10.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Prasetya, D. (2022). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso 'Yuk Mulai Bijak Plastik!'. *Jurnal Desain & Seni Narada*, 9, 287-306.
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat: Analisis Semiotika Peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Patriansah, M. (2020) „Kajian Strukturalisme dalam Melahirkan Sebuah Karya Seni“, *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 5(2), pp. 99–104. <https://doi:10.36982/jsdb.v5i2.996>
- Purwandari, A., Depok, K., Yogyakarta, S., & Darah, T. (n.d).*Pengaruh Pisang Ambon Untuk Tekanan Darah (2023)* 235-243.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4616 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

- Syahrul, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Pada Penerapan Media Komunikasi Visual. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2). 109-117.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>
- S Badriah (2021). Kenali Penyebab dan tanda Hipertensi. Fakultas Kedokteran Tasik Malaya, *Jurnal Kedokteran*, 2(2), 101-115.\
- Seni, B. J., Budaya, D., Demensia, M., Dini, S., & Remaja, B. (2024). *Boardgame Sebagai Media Komunikasi Visual Untuk Remaja: Besaung Jurnal Seni , Desain dan Budaya*. 9(2), 196–210.
- Somantri, U., Yulius, Y., & Iswandi, H. (2023). Brain Gym Sebagai Media Kampanye Sosial Bagi Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Palembang. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 182–192. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.3256>
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). *Besaung : Jurnal Seni , Desain dan Budaya Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Besaung : Jurnal Seni , Desain dan Budaya. Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 9(01), 116–128.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i1.3776>
- Yulius, Y., & Pratama, E. 2021. Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*,6(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>

Sumber lainnya

- Yuliarni, Dinas Kesehatan Sumatera Selatan, Wawancara tanggal 03 April 2024, di ruangan kepala P2P Dinas Kesehatan Kota Palembang.
- Amelia Phrastuti, S.Gz, Ahli Gizi Kota Palembang, Wawancara tanggal 06 April 2024 di Ruangan gizi Dinas Kesehatan Kota Palembang
- Riskesdas RI, 2018, Di akses pada 25 Maret 2024, dari <https://repository.badankebijakan.kemendes.go.id> Angka Penderita Penyakit Hipertensi Pada Anak Remaja.
- Kemendes RI, 2018, di akses pada 27 Maret 2024 dari <http://hukor.kemendes.go.id> Peraturan Perundang – undangan Pelayanan Kesehatan Tradisional