

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab studi pustaka ini berisikan informasi penelitian terdahulu yang mempunyai kemiripan objek dan permasalahan dengan penelitian penulis untuk dijadikan pembeda dari penelitian sebelumnya. Terdapat referensi perancangan yang nantinya akan dijadikan acuan atau referensi dalam membuat perancangan penulis. Kemudian ada landasan teori yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah perancangan penulis. Berikut pemaparan studi pustaka, referensi dan landasan teori.

2.1 Studi Pustaka

Pada studi pustaka kali ini berisi tentang informasi yang relevan mengenai jurnal yang bersangkutan dengan perancangan penulis.

2.1.1 Jurnal dengan judul “Pembuatan Infografis Dusun Krajan I”.

Perancangan yang dirancang oleh Dwiprptono Agus Harjito dan Dian Pravitasari, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Indonesia [6]. Pada tema penelitian ini mengangkat tentang pembuatan infografis di Dusun Krajan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui statistik daerahnya dengan media infografis karena tidak semua warga mampu memahami statistik dalam bentuk angka yang rumit. Untuk mengetahui kelayakan jurnal ini sebagai media referensi sudah melalui penelitian berdasarkan ahli materi dan ahli media. Lalu hasil penelitian dari beberapa metode yakni wawancara dengan informan, observasi partisipan, studi pustaka, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data.

Relevansi perancangan ini dengan perancangan penulis adalah penyusunan sistematis infografis yang nantinya akan diaplikasikan untuk Desa. Sedangkan

perbedaannya yaitu perancangan penulis tidak menggunakan data statistik untuk perancangan ini.

2.1.2 Jurnal dengan judul “Perancangan Infografis Tentang Kesadaran Tertib Lalu Lintas di Kota Mataram”.

Perancangan yang dirancang oleh Qaolan Jadid Subardan, Sandi Justitia Putra, I Nyoman Yoga Sumadewa [15]. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bumigora tentang perancangan infografis untuk kesadaran tertib saat berlalu lintas di Kota Mataram. Metode yang dipakai dalam menyusun jurnal ini adalah *Design Thinking* yang merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus ke pada pengguna.

Relevansi perancangan ini dengan perancangan penulis adalah fungsi dari infografis itu sendiri yang dijadikan sebagai panduan. Sedangkan perbedaannya ada di target audiensnya, kalau perancangan ini ditujukan untuk pengguna jalan. Sedangkan penelitian penulis ditujukan ke warga desa.

2.1.3 Jurnal dengan judul “Buku Infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan” Untuk Menanamkan Sikap Peduli Lingkungan Pada Anak-Anak”.

Perancangan yang dirancang oleh Shanti Ria Serepia Siregar, Agustinus Sirumapea, Maulana Yusup Ibrahim, Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global [3]. Tentang menjaga kelestarian lingkungan untuk menanamkan sikap peduli lingkungan pada anak-anak. Metode yang dipakai dalam menyusun jurnal ini adalah konvensional.

Relevansi perancangan ini dengan perancangan penulis adalah dari segi pemilihan *font* dan warnanya. Sedangkan perbedaannya yaitu pada metodenya, kalau perancangan ini menggunakan metode konvensional sedangkan perancangan penulis menggunakan metode kualitatif.

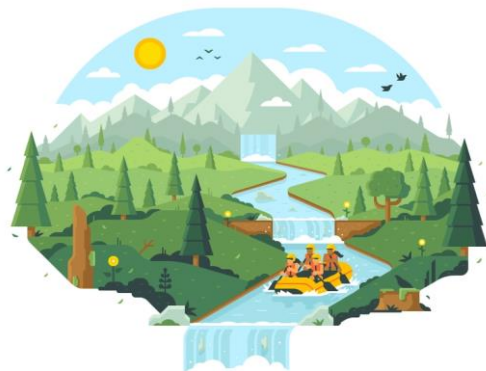
Berdasarkan studi pustaka diatas dapat disimpulkan bahwa kesamaan penelitian pada perancangan penulis yaitu infografis. Sedangkan perbedaannya yaitu perancangan infografis penulis yang menggunakan gaya ilustrasi berupa *flat design*.

2.2 Referensi Karya

Pada referensi karya kali ini penulis akan menyajikan beberapa gambaran atau contoh untuk proyek infografis. Referensi ini diambil dari karya-karya terdahulu yang sudah berkompeten dalam bidangnya sehingga bisa dijadikan sumber referensi penulis yang nantinya akan dibuat. Meliputi gaya desain, layout infografis dan warna. Berikut beberapa referensi karya yang nantinya akan dijadikan referensi dalam perancangan penulis.

2.2.1 Referensi Gaya Flat Design

Pemilihan referensi gaya flat design dari unggahan Matt Anderson di platform *dribbble* ini akan menjadi referensi penulis dalam penyusunan desain infografisnya. Peran flat design nantinya akan menjadi gaya utama yang meliputi desain media utama dan pendukungnya. Elemen visual dalam perancangan ini mencakup pepohonan, sungai, bangunan dan desain karakter. Alasan dipilihnya gaya desain tersebut karena berdasarkan kuesioner yang penulis buat banyak yang menyukai gaya flat design. Perbedaan referensi dengan perancangan infografis penulis yaitu ada pada elemen desainnya. Karena nanti akan diterapkan untuk desa jadi pemilihan elemen visual juga yang menyesuaikan.



Gambar 2.1 Ilustrasi Flat Design

Sumber: <https://dribbble.com/shots/3401600-White-Water-Rafting-2>

2.2.2 Referensi Desain Infografis

Pemilihan referensi desain dari unggahan *website cnnindonesia.com* karena penulis nantinya akan merancang media infografis juga. Dan referensi ini nantinya akan digunakan sebagai gambaran untuk *layout* konsepnya. Alasan penulis memilih infografis tersebut karena penggunaan nomor pada setiap *point* yang sangat memudahkan dalam pembacaan. Mengingat infografis penulis nantinya berupa panduan yang berisikan cara dan langkah bagaimana menjaga lingkungan agar tetap sehat. Perbedaan referensi dengan perancangan infografis penulis ada pada temanya yaitu panduan lingkungan sehat untuk desa.



Gambar 2.2 Contoh Desain Infografis

Sumber: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20201214164143-258-581965/infografis-protokol-kesehatan-keluarga-di-masa-pandemi>

2.2.3. Referensi Warna pada Infografis

Pemilihan referensi warna infografis dari unggahan *inews.id* karena warna yang dipakai sangat merepresentasikan lingkungan yang sehat, yaitu dengan warna dominan hijau dan biru. Menggunakan gaya ilustrasi *flat design* juga yang sesuai dengan perancangan infografis penulis nantinya. Perbedaan referensi dengan perancangan infografis penulis ada pada temanya yaitu lebih membahas tentang panduan kebersihan lingkungan khususnya sampah bukan membahas manfaat olahraga untuk kesehatan mental.



Gambar 2.3 Contoh Infografis Manfaat Olahraga

Sumber: <https://www.inews.id/multimedia/infografis/infografis-5-manfaat-olahraga-untuk-kesehatan-mental>

2.3 Landasan Teori

Pada bagian ini penulis memasukan beberapa teori para ahli yang relevan serta berkalitan dengan elemen visual dalam perancangan infografis nantinya.

2.3.1 Infografis

Menurut M. Smiciklas, Infografis (Kependekan dari informasi dan grafis) adalah sebuah bentuk visualisasi yang menggabungkan data dengan desain [3]. Tujuan dari infografis yaitu untuk membantu individu dan organisasi dalam berkomunikasi dengan memberikan pesan yang kompleks kepada *target audience* agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.

Adapun beberapa jenis dari infografis itu sendiri, menurut Ananggadipa Raswanto, dibagi menjadi 3 jenis, yaitu [3], yaitu:

1. **Infografis statis**, bentuk infografis ini sangat sederhana karena hanya menampilkan bentuk gambar yang tidak bergerak. Infografis ini adalah jenis infografis yang paling umum. Contoh dari infografis ini biasanya ditemui pada sebuah website ataupun media cetak.



Gambar 2.4 Contoh Infografis Statis

Sumber: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-infografis/>

2. **Infografis Animasi**, atau infografis ini biasa disebut *animated infographic*. Penyajian infografis ini berbentuk format video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Pada dasarnya infografis ini bisa dikatakan lebih

menarik karena menggunakan elemen visual berupa gerakan (motion) dan suara (musik/sound effect) yang dapat memperkuat dan memperjelas informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.5 Contoh Infografis Animasi
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=YbqnrWAFHBI>

3. **Infografis Interaktif**, infografis ini memiliki penyajian yang cukup unik. Contoh dari Infografis ini yaitu tampilan sebuah website yang dimana pengguna dapat langsung berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan melalui user interface yang telah di desain.



Gambar 2.6 Contoh Infografis Interaktif
Sumber: <https://www.wwf.id/>

Pada perancangan infografis panduan lingkungan sehat di Desa Purwosari, penulis nantinya akan menggunakan jenis infografis statis, karena menyesuaikan dengan peletakannya yang nantinya akan dipasang di

beberapa tempat yang sekiranya ramai dilewati orang seperti di balai desa, lapangan dan pos RT/RW yang memungkinkan untuk dipasang infografisnya (pinggir jalan).

2.3.2 Kekuatan Infografis

Kekuatan infografis dalam mengedukasi merupakan potensi yang terus digali sesuai dengan data atau informasi yang ingin disampaikan. Menurut Beegel, infografis dibagi menjadi tiga kelompok [4], yaitu:

1. Visual infografis mampu digunakan untuk mendemonstrasikan langkah-langkah dari suatu proses. Grafik dan gambar digunakan untuk membantu pembaca memahami proses atau langkah-langkah yang rumit. Setiap instruksi manual adalah infografis.
2. Mengilustrasikan sebuah poin. Informasi dan data statistik merupakan fondasi dari infografis dalam kategori ini.
3. Memotivasi seseorang untuk bertindak. Infografis jenis ini ditujukan untuk mendorong pembaca atau audiens untuk melakukan sesuatu.

Menurut Lankow, Ritchie, & Crooks menjelaskan ada tiga kekuatan utama infografis sebagai penyampai informasi dan edukasi [4], yaitu:

1. **Daya Tarik.** Infografis secara visual dapat menarik audiens. Karena peran dari visual infografis mampu menarik perhatian sebelum informasi disintesis.
2. **Pemahaman.** Secara alamiah otak manusia telah diatur secara otomatis menginterpretasikan isyarat visual, memungkinkan pemahaman hampir seketika dengan hanya sedikit usaha.
3. **Ingatan.** Dalam infografis visualisasi berperan penting dalam memicu kita untuk mengikat informasi dalam jangka panjang. Visualisasi

memungkinkan pembaca untuk mengakses informasi yang sebenarnya sudah tersimpan di otak, yang kemudian dapat memperkuat konsepnya.

Oleh karena itu, menurut pendapat di atas infografis bisa dijadikan sebagai panduan untuk kebersihan lingkungan karena memiliki daya tarik berupa visual. Karena otak kita lebih mudah untuk memahami dan mengingat dengan visual.

2.3.3 Ilustrasi

Menurut Fariz, ilustrasi yaitu suatu ekspresi dari ketidakmungkinan dan tidak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual [11]. Ilustrasi bekerja hadir dalam berbagai diversifikasi. Kemudian menurut Susanto, Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi [2]. Pada perancangan infografis nantinya akan menggunakan gaya ilustrasi *flat design*.

Berikut beberapa macam gaya ilustrasi yang dipilih untuk dijadikan referensi dalam perancangan infografisnya.

a. Pop Art

Seni *pop art* adalah seni yang menggunakan objek sesuatu yang populer, ikonik dan memiliki corak seni yang menggambarkan kenyataan yang benar-benar ada (*realisme*) [27]. Seni tersebut biasanya masih sering dijumpai di majalah, poster dan buku komik. Dengan pembawaan karya yang menggunakan warna-warna kontras dan tema dari budaya yang populer merupakan salah satu karakteristik desain *pop art* [29]. Dalam desain *pop art* juga memiliki kelebihan dan kekurangan, salah satu kelebihannya yaitu masih menjadi salah satu sumber inspirasi yang menarik bagi para desainer karena ilustrasinya yang unik dan kekurangannya yaitu pembuatannya yang cenderung tidak mudah karena unsur-unsur dalam desainnya yang terlalu

banyak garis sehingga menimbulkan efek yang lebih realistik [28]. Dibanding dengan *flat design* yang minimalis.

b. Geometric

Desain *geometric* merupakan desain minimalis yang elemen visual pembuatannya meliputi bangun ruang seperti (segitiga, lingkaran, persegi) [30]. Desain ini biasanya diaplikasikan sebagai poster, *wall decoration* dan cover buku. Karakteristik dari desain *geometric* ini selain elemen yang menggunakan bangun ruang dan juga penggunaan warna yang cenderung cerah jadi terlihat *colorfull* [30]. Dari segi kelebihan yaitu, desain yang terlihat *modern* atau *futuristic* dan pengaplikasiannya yang tergolong mudah. Kemudian dari segi kekurangannya yaitu desain yang terlalu minimalis karena minim ikon dan kaku [31]. Dibanding dengan *flat design* yang memiliki elemen visual lebih beragam.

c. Flat Design

Menurut Alex, pengertian *flat design* itu sendiri adalah suatu tren desain minimalis dengan menggunakan elemen sederhana seperti, ikon datar dan bentuk dua dimensi [14]. Inti dari gaya ilustrasi ini bertujuan untuk menampilkan citra desain yang lebih tajam. Sehingga, menjadikan *flat design* lebih digemari karena lebih mudah untuk menampilkan gambar tunggal dengan tipografi dibandingkan membuat beberapa gambar berbeda untuk mengakomodasi berbagai ukuran perangkat di luar sana [14]. Dalam infografis gaya seperti ini cocok untuk digunakan karena tidak terlalu banyak *shape* yang rumit.

Menurut Morissan *Flat design* memiliki ciri khas tersendiri yaitu menghilangkan penggunaan bayangan, *bevel*, tekstur, dan *ornament* yang tidak diperlukan. Khusus pada *layout* berfokus pada tipografi yang bersih dan jelas, warna-warna yang cerah dan ilustrasi dua dimensi yang flat juga.

Menggunakan saturasi yang berbeda kontras yang halus menjadikan *flat design* dianggap memberikan kesan yang lebih *modern*, *simple*, dan *playfull* [14]. Bisa disimpulkan kesederhanaan dalam desain merupakan salah satu ciri gaya yang identik dengan *flat design*.

Dalam sebuah gaya desain pasti memiliki kelebihan dan kekurangan salah satunya *flat design* ini. Menurut Dharsono ada beberapa kelebihan dan kekurangan flat design [14]. Kelebihannya antara lain, yaitu tipografi yang mudah dibaca, memiliki visual desain yang tajam dan meningkatkan keterbacaan. Sedangkan kekurangannya yaitu desain bisa terlihat terlihat *simple*, desain cenderung mirip dengan yang lain sehingga membuat audiens cepat bosan.

Dari ketiga referensi gaya ilustrasi diatas, perancangan infografis penulis nantinya akan menggunakan gaya ilustrasi *flat design*. Alasan memilih desain tersebut karena terkesan *simple*, *modern* dan menarik. Dibanding desain *pop art* yang lebih realistik, menjadikan pembuatannya yang tidak semudah *flat design*. Sedangkan desain *geometric* terlalu kaku dan terlalu minimalis.



Gambar 2.7 Contoh Flat Design

Sumber: <https://www.vecteezy.com/members/nadiagrapes>

d. Tipografi

Menurut Adi Kusrianto, tipografi merupakan seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain [9]. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) kedalam bentuk tulisan (visual). Fungsi Bahasa visual adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari surat kabar, *sign system*, buku, poster, label pakaian dan majalah [12]. Dalam infografis elemen tipografi sangat penting, karena memuat informasi terkait pesan yang ingin disampaikan.

Pada perancangan infografis penulis nantinya akan menggunakan *font* berjenis *sans serif* dan dekoratif karena terkesan *modern* dan bervariasi. Sesuai dengan konsep perancangan infografisnya dan keterbacaan yang mudah, karena nantinya akan berisikan panduan. Jadi, keterbacaan tulisan menjadi hal terpenting agar pesan yang ada di infografisnya dapat disampaikan secara jelas.

e. Hirarki Visual

Menurut Baskara, hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen yang mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Titik fokus merupakan perhatian yang pertama, kemudian diikuti perhatian yang lainnya [17]. Sehingga akan saling terkait dan menjadikan kesatuan (*unity*) dalam sebuah desain. Menurut Kusrianto, kesatuan adalah bagaimana mengorganisasikan seluruh elemen dalam suatu desain yang merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan unsur-unsur yang disusun baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya [17]. Berdasarkan kutipan tersebut bisa disimpulkan kalau hirarki dalam visual penting dalam keterbacaan.

Pada perancangan infografis penulis nantinya penataan elemen visual akan disusun dari atas kebawah dan diberi nomer di setiap *pointnya* agar

keterbacaannya jadi lebih mudah dan penggunaan besar kecil *font* juga penulis perhatikan untuk membedakan mana bagian sub bab (judul) dan mana yang bagian isinya.

f. Warna

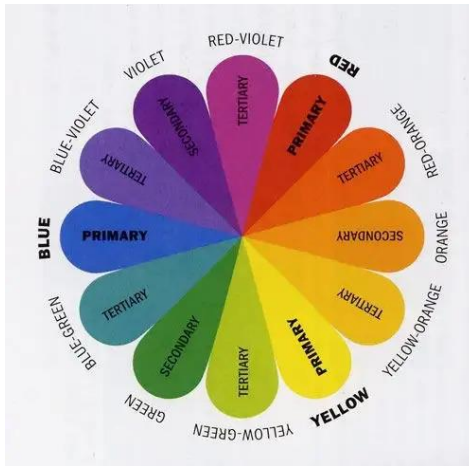
Menurut Arniti, warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita [14]. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan lebih hidup dan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*) dari karya tersebut. Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hanya satu warna itu sendiri tanpa warna-warna lain disekitarnya. Karena warna tersebut akan saling mempengaruhi.

Menurut Carter, D. E, warna memiliki beberapa fungsi antara lain [10].

- 1). **Fungsi identitas**, biasanya orang mengenal sesuai dari warnanya, seperti bendera, seragam, logo perusahaan, dan lain-lain.
- 2). **Fungsi isyarat**, warna memberikan tanda-tanda atas sifat atau kondisi, seperti merah dapat memberikan isyarat berani atau bendera putih mengisyaratkan suci.
- 3). **Fungsi psikologis**, warna juga dapat memberikan kesan terhadap yang melihat, seperti misalnya warna hijau rumput dapat memberikan kesan yang menyegarkan.
- 4). **Fungsi alamiah**, warna adalah properti benda tertentu, seperti buah cherry berwarna merah jarang ada yang berwarna hitam.

Pada perancangan infografis penulis nantinya akan menggunakan warna cerah seperti hijau dan biru, karena pada umumnya infografis yang latar temanya lingkungan sehat dominan dengan warna hijau dan biru. Alasan pemilihan warna itu karena memberikan efek kesejukan. Menurut Arniti, psikologis warna hijau dan biru memiliki kesamaan yaitu memberikan efek

relaksasi dan ketenangan [7]. Warna tersebut bisa diilustrasikan sebagai pohon untuk hijau dan biru untuk air dalam desain infografisnya.



Gambar 2.8 Contoh Color Wheel

Sumber: <https://medium.theuxblog.com/basics-of-color-theory-83abc55ce94b>



Gambar 2.9 Warna hijau dan biru sebagai relaksasi dan ketenangan

Sumber: <https://www.pexels.com/id-id/@chiecharon/> (kiri)

<https://www.pexels.com/id-id/@jess-vide/> (kanan)