

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pembahasan dalam bab ini berfokus pada referensi dan teori yang digunakan penulis sebagai acuan dalam perancangan Infografis Edukasi Hipotermia Sebagai Media Penanggulangan Dan Pencegahan Insiden Pendakian Gunung Slamet.

2.1 Studi Pustaka

Studi pustaka menggunakan perancangan terdahulu sebagai dasar perbandingan dengan perancangan yang dibuat oleh penulis. Dalam studi pustaka akan dijelaskan tujuan, metode pengumpulan, pengolahan data, konsep, media dan hasil yang diinginkan. Melalui studi pustaka penulis menggunakan kelebihan dan kekurangan perancangan terdahulu sebagai bahan perbandingan perancangan yang akan penulis lakukan.

2.1.1 Jurnal dengan judul "Perancangan Media Komunikasi Visual Panduan Awal Mendaki Bagi Pemula"

Penelitian yang berjudul "Perancangan Media Komunikasi Visual Panduan Awal Mendaki Bagi Pemula" disusun oleh Erwin Sebastian, Maria Nala Damayanti dan Jacky Cahyadi pada tahun 2015 [9]. Penyusunan dalam penelitian tersebut merancang media edukasi mengenai panduan awal mendaki pagi para pemula berupa buku dan infografis. Media informasi yang dipilih oleh peneliti tersebut berupa media cetak (buku) dan infografis dengan menggunakan *Swiss Internasional Style* karena menurut peneliti tersebut gaya tersebut memiliki karakteristik yang menggambarkan *target audience* pendaki pemula yang memiliki mobilitas tinggi sehingga para pendaki pemula dapat memahami isi dari buku dan infografis tersebut. Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu *interview*, observasi, *literature review*, dokumentasi dan analisis 5W+1H untuk

menentukan strategi perancangan dan realisasi karya. Dengan adanya penelitian ini, peneliti tersebut mengharapkan para pendaki pemula setidaknya mampu menyiapkan beberapa kelengkapan yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan para pendaki selama melakukan pendakian.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat pada metode pengumpulan data dan topik yang diambil berupa peningkatan kesadaran pada subjek yang sama yaitu pendaki, sedangkan perbedaan penelitian tersebut terdapat pada isi edukasi yang disajikan, dimana peleneliti berfokus pada panduan awal mendaki bagi para pemula, sedangkan penulis berfokus pada insiden hipotermia dan analisis data, dimana penulis menggunakan analisis *SWOT*, sedangkan peneliti tersebut menggunakan analisis data 5W+1H.

2.1.2 Jurnal dengan judul “Perancangan Media Edukasi Perlengkapan Standar Pendakian Bagi Pendaki Pemula”

Penelitian yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Perlengkapan Standar Pendakian Bagi Pendaki Pemula” disusun oleh Nurul Azimah, Aswar, dan Indra Baso Wijaya pada tahun 2021 [10]. Perancangan tersebut membahas tentang edukasi kelengkapan barang bawaan pendakian untuk para pendaki pemula berupa infografis dalam media buku. Tujuan dari perancangan tersebut adalah untuk meningkatkan kesadaran mengenai perlengkapan standar yang dibutuhkan para pendaki dan meminimalisir insiden yang terjadi pada saat melakukan kegiatan mendaki gunung. Metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode penelitian deskriptif melalui kajian pustaka, wawancara, observasi, kuesioner dan analisis data menggunakan analisis *SWOT*. Dengan adanya perancangan ini, peneliti tersebut berharap para pendaki pemula dapat melengkapi perlengkapan pendakian yang dibutuhkan oleh para pendaki pemula.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada penggunaan analisis *SWOT*, metode pengumpulan data yaitu kajian pustaka, wawancara, kuesioner, interview dan menggunakan infografis sebagai media informasi dengan subjek yang sama yaitu pendaki. Sedangkan perbedaan terletak pada analisis data dimana peneliti tersebut menggunakan analisis data 5W+1H.

2.1.3 Jurnal dengan judul “Perancangan Kampanye Keselamatan Pendakian Dalam Gerakan Salam *Safety* Di Gunung Lawu Jalur Cemoro Sewu”

Penelitian yang berjudul “Perancangan Kampanye Keselamatan Pendakian Dalam Gerakan Salam *Safety* Di Gunung Lawu Jalur Cemoro Sewu” disusun oleh Surya Nur Indrawan pada tahun 2020 [11]. Perancangan ini membahas tentang sebuah kampanye keselamatan pendakian dalam bentuk kegiatan gerakan salam *safety* yang diselenggarakan di Gunung Lawu. Perancangan ini bertujuan agar pendaki lebih waspada dalam keselamatan dan keamanan mendaki serta mengedukasi masyarakat setempat untuk menjaga kelestarian yang terdapat di Gunung Lawu. Dalam perancangan ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, partisipatif, kepustakaan dan dokumentasi. Selain itu, metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif. Indrawan mengharapkan dengan adanya perancangan tersebut para pendaki dapat lebih waspada akan keselamatan dan keamanan ketika akan melakukan kegiatan pendakian.

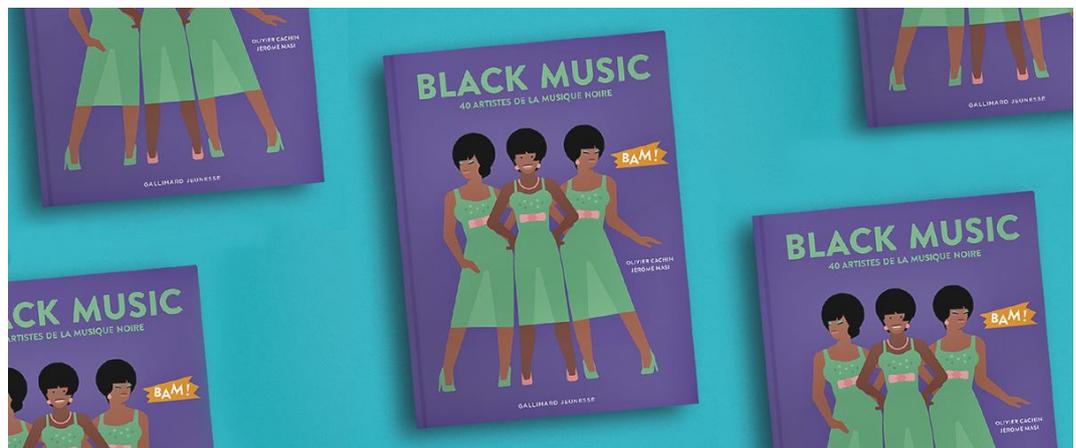
Persamaan dengan perancangan yang dibuat oleh penulis terdapat pada metode pengumpulan data yaitu metode observasi, wawancara, kepustakaan dan dokumentasi, serta metode perancangan yang sama-sama menggunakan metode kualitatif dan menggunakan infografis sebagai media informasi dan analisis data yang sama-sama menggunakan analisis data *SWOT*. Perbedaan pada perancangan ini dengan perancangan yang dibuat

oleh penulis terdapat pada penyampaian informasi yang dikemas melalui kampanye.

2.2 Referensi Perancangan

Pada perancangan ini penulis menggunakan beberapa referensi untuk dijadikan acuan. Referensi yang digunakan diambil dari perancangan terdahulu yang dibuat oleh akademisi untuk bisa dijadikan referensi penulis pada perancangan ini. Berikut ini adalah beberapa referensi karya yang nantinya akan diaplikasikan kedalam karya penulis.

2.2.1 Gallimard Jeunesse – *Black Music*



Gambar 2.1 Ilustrasi Gallimard Jeunesse – *Black Music*

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/57565131/GALLIMARD-JEUNESSE-Black-Music>

Ilustrasi dengan judul “Gallimard Jeunesse – *Black Music*” yang dibuat oleh Ilustrator asal Prancis bernama Jerome Masi yang dipublikasikan di Behance pada tanggal 9 Oktober 2017 [12]. Karya diatas berisi tentang ilustrasi potret 40 musisi kulit hitam yang diantara yaitu Kanye West, Miles Davis, Pharrel Williams dan Rihanna. Referensi yang diambil dari karya tersebut yaitu penggunaan ilustrasinya, yaitu menggunakan ilustrasi *flat design* yang akan penulis aplikasikan ke dalam perancangan penulis.

2.2.2 Decision Making Under Pressure



Gambar 2.2 Infografis/Flyer Decision Making Under Pressure

Sumber : https://www.behance.net/gallery/155611573/Infographic-Flyer?tracking_source=search_projects%7Cinfographic+vector

Karya infografis dengan judul “*Decision Making Under Pressure*” yang dibuat oleh Desainer Grafis asal Makedonia Utara bernama Alex J yang dipublikasikan di Behance pada tanggal 25 Oktober 2022 [13]. Karya infografis tersebut berisi tentang pengambilan keputusan ketika sedang di bawah tekanan. Penulis mengambil referensi pada karya tersebut berupa penataan *layout* yang terdapat pada karya tersebut dengan pemanfaatan *whitespace*.

2.2.3 Illustrated City Maps



Gambar 2.3 Ilustrasi *City Maps*

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/134927003/Illustrated-city-maps-Cartoon>

Karya ilustrasi dengan judul “*illustrated City Maps*” yang dibuat oleh Anastasiia Krasavina ilustrator asal Rusia yang dipublikasikan di Behance pada tanggal 17 Januari 2022 [14]. Karya ilustrasi tersebut menggambarkan beberapa kota yang ada di Amerika Serikat seperti kota New York, dan Florida. Referensi yang diambil penulis pada karya di atas yaitu berupa warna yang digunakan pada karya tersebut, seperti warna biru, hijau, kuning, coklat, merah, putih dan hitam.

2.3 Landasan Teori

Dalam landasan teori penulis menggunakan teori terdahulu dan buku sebagai dasar acuan dalam menyusun perancangan ini. Berikut beberapa landasan teori yang berkaitan dengan judul penulis.

2.3.1 Landasan Konseptual

2.3.1.1 Gunung Slamet

Gunung Slamet merupakan gunung berapi yang masih aktif hingga saat ini, yang memiliki ciri letusan-letusan abu dengan atau tanpa leleran kubah/lava yang memiliki karakteristik letusan eksplosif lemah (*vulcanian*) dan juga efusif (*strombolian*) [2]. Gunung yang memiliki ketinggian 3.432 mdpl (meter diatas permukaan laut) ini merupakan gunung tertinggi kedua di Pulau Jawa setelah Gunung Semeru. Untuk mendaki Gunung Slamet terdapat beberapa jalur yang dapat dilalui antara lain, jalur Bambang, jalur Gunung Malang dan jalur Dipajaya.

2.3.1.2 Hipotermia

Hipotermia merupakan suatu keadaan suhu badan yang turun secara tidak normal dibawah 35°C karena penurunan suhu panas yang merupakan keadaan berbahaya. Hipotermia dikategorikan menjadi 3, yaitu hipotermia ringan dimana suhu tubuh berada pada suhu 32-35°C, hipotermia sedang berada pada suhu 28-32°, dan hipotermia berat dengan suhu tubuh berada di bawah 28°C. Terdapat beberapa penyebab terjadinya hipotermia antara lain, kondisi medis seperti sepsis, hipoglikemia, penyakit neuromuskular, malnutrisi, hipotiroid, obat – obatan, alcohol, kedinginan dan kelelahan. Hipotermia mengakibatkan gangguan pada respon termoregulasi, disfungsi seluler, iskemi, edema, kehilangan kesadaran [3].

2.3.2 Landasan Perancangan

2.3.2.1 Infografis

Infografis merupakan singkatan dari *information* dan *Graphic*. Infografis merupakan penggabungan antara visualisasi data, gagasan, informasi dan pengetahuan yang disajikan melalui bagan agar informasi terlihat lebih menarik [5]. Infografis bertujuan untuk memberikan sebuah informasi yang berisikan teks dan gambar dari suatu fenomena tertentu. Infografis juga merupakan representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas [15]. Sederhananya, infografis menampilkan informasi berupa teks dan gambar sehingga informasi yang diberikan dapat dipahami oleh *audience* karena dikemas lebih menarik, tidak membosankan, dan mudah diingat dibandingkan dengan hanya membaca teks saja. Menurut Lankow membuat infografis adalah penggabungan antara *skill* desain, analisis informasi, dan *storytelling*. Komponen-komponen tersebut merupakan kunci dari infografis yang maksimal [7].

Menurut Lankow infografis itu sendiri dibagi menjadi 3 jenis yaitu infografis statis, infografis bergerak dan infografis interaktif, dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Infografis Statis

Infografis statis adalah jenis infografis yang berbentuk gambar tidak bergerak dan diaplikasikan pada media cetak, peta, majalah, poster, stiker, *website*, *blog*, dan sosial media. Infografis statis adalah infografis yang paling umum digunakan dan berbentuk karya 2 dimensi.

b. Infografis Bergerak

Infografis bergerak atau infografis animasi merupakan infografis yang bisa bergerak dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi yang disajikan dalam bentuk video. Infografis bergerak ini menggunakan media digital seperti televisi, ataupun media online dengan tambahan *audio* (musik) sebagai pendukung.

c. Infografis Interaktif

Infografis interaktif memiliki arti yang sama dengan infografis bergerak, namun yang menjadi perbedaannya yaitu pengaplikasiannya yang ditampilkan pada *website* yang memungkinkan adanya interaksi terhadap *audience* atau *user* pada *website* tersebut.

2.3.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa inggris yaitu *illustration* yang memiliki arti gambar atau lukisan. Ilustrasi merupakan suatu gambar dari hasil proses grafis yang bertujuan sebagai penghias, penyerta dan memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah yang ditujukan kepada *audience* [16]. Ilustrasi itu sendiri diharapkan dapat membantu para *audience* agar merasa seolah sedang tidak membaca sebuah buku. Ilustrasi dapat berupa grafis, sketsa, kartun, komik, dan lain-lain. Jenis ilustrasi yang akan digunakan nantinya adalah ilustrasi *flat design*.

Flat design merupakan pengaplikasian dari gaya minimalis dan mengaitkannya dengan gaya *The Swiss Style* yang populer pada tahun sekitar 1940-an sampai 1950-an [8]. *Swiss style* merupakan gaya desain dengan karakteristik minimalis, penggunaan elemen-elemen desain untuk menciptakan komposisi yang memiliki kesatuan visual, dan pemanfaatan *white space* atau ruang kosong

[17]. Penulis memilih menggunakan gaya ilustrasi *flat design* karena bentuk yang sederhana dapat memperjelas isi infografis yang akan penulis buat.

2.3.2.3 Tipografi

Tipografi dalam desain komunikasi visual dapat dikatakan sebagai *visual language* yang memiliki arti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi merupakan sarana menterjemahkan kata yang terucap ke dalam visual yang dapat dibaca [18]. Penulis akan menggunakan tipografi jenis dekoratif dan sans serif, karena jenis font dekoratif mampu menjadi daya tarik tersendiri di dalam infografis, sedangkan jenis font sans serif agar informasi yang terdapat di infografis dapat terbaca dengan mudah dan jelas. Dalam jurnal yang ditulis oleh Mary Dyson, menjelaskan bahwa penggunaan *font sans serif* dalam desain dapat terbaca [19].

2.3.2.4 Tata Letak

Tata letak atau yang dapat disebut *layout* merupakan kegiatan memadukan, menyusun dan mengatur unsur komunikasi grafis menjadi komunikasi secara visual yang estetik, menarik dan komunikatif [20]. Penulis menggunakan *layout* agar infografis yang dibuat dapat terlihat rapih dan mudah baca dengan memanfaatkan *white space*. Dalam jurnal yang ditulis oleh J.F.M Komen dkk, menyatakan bahwa penggunaan *layout* yang tersruktur dengan baik dapat membantu pengunjung menemukan informasi yang dicari dengan lebih cepat dan mudah [21].

2.3.2.5 Warna

Warna merupakan suatu elemen penting dalam dunia desain yang tidak dapat terpisahkan. Warna itu sendiri dibagi menjadi 3 macam, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna teriser. Yang termasuk dalam warna primer antara lain warna merah, biru dan kuning. Dan yang tergolong dalam warna sekunder antara lain

warna oranye, hijau dan ungu, warna primer itu sendiri merupakan perpaduan 2 warna primer dengan perbandingan yang sama. Sedangkan warna tersier merupakan warna yang dihasilkan dari perpaduan warna sekunder dan warna primer [22]. Warna yang akan digunakan oleh penulis adalah warna-warna yang berkaitan dengan alam seperti warna biru, hijau, kuning dan coklat, serta terdapat penambahan warna seperti warna merah, putih dan hitam. Alasan memilih warna-warna tersebut karna warna tersebut sesuai dengan perancangan yang akan penulis buat. Dalam jurnal yang ditulis oleh Kincad mengatakan bahwa menggunakan warna yang tepat dapat membantu meningkatkan keterbacaan dalam menyajikan informasi dengan jelas dan meningkatkan estetika suatu desain [23].

2.3.2.6 Infografis sebagai media edukasi

Infografis sebagai media edukasi adalah infografis yang dirancang untuk membantu dalam proses belajar. Infografis dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, seperti di kelas, di museum, atau secara online. Infografis sebagai media edukasi dapat membantu memvisualisasikan informasi yang mungkin sulit dipahami secara verbal atau tertulis, dan memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dipahami [24].

Dalam penelitian ini penulis menggunakan infografis sebagai media edukasi hipotermia yang terjadi di Gunung Slamet khususnya di *Basecamp* Pos Bambang.

2.3.2.7 Infografis sebagai media himbauan atau larangan

Infografis sebagai media himbauan atau larangan merupakan tindak bahasa yang memiliki tujuan supaya lawan tutur tidak boleh melakukan sesuatu yang dilarang [25].

Dalam penelitian ini penulis menggunakan infografis sebagai media edukasi dan juga himbauan atau larangan apa saja agar pendaki atau seseorang tidak terkena hipotermia khususnya di Gunung Slamet.