MEDIA INFORMASI PENYAKIT POLIO
DI RUMAH SAKIT PALANG MERAH INDONESIA BOGOR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:
Hilman Dzulfahmi
1401134539

Konsentrasi: Manajemen Desain

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG
2017

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PENYAKIT POLIO DI RUMAH SAKIT PALANG MERAH INDONESIA BOGOR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Hilman Dzulfahmi

1401134539

Konsentrasi Manajemen Desain

Di setujui

Bandung, 28-Desember-2017

Pembimbing I

Wirania Swasty, S.Ds., MM.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2017

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir ini yang berjudul "Kampanye Sosial Penyakit Polio di Rumah Sakit Palang Merah Indonesia Bogor" adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Tugas Akhir saya ini.

Bandung, 27 Desember 2017
Yang membuat pernyataan,

Hilman Dzulfahmi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, petunjuk dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu tidak lupa peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan laporan yang berjudul kampanye sosial penyakit polio di rumah sakit Palang Merah Indonesia Bogor, khususnya kepada:

1. **Wirania Swasty, S.Ds., M.A.B** selaku dosen pembimbing selama mengerjakan laporan yang berjudul kampanye sosial penyakit polio di rumah sakit Palang Merah Indonesia yang telah memberikan banyak wawasan, motivasi, toleransi, dan koreksi kepada penulis.
2. **I Dewa Alit Dwija, S.Sn., M.Sn.** selaku dosen wali yang banyak mendukug selama kuliah dan memberikan semangat kepada saya
3. **Dr.Adi dan Bapak Firman** selaku pihak HUMAS di rumah sakit PMI Bogor atas ketersediaanya dalam bekerja sama dan membantu untuk pengumpulan data.
4. **Dr.Arief Nugraha** selaku dokter yang telah membantu penulis memberikan saran dan memberi koreksi kepada penulis
5. **Sarita Kusumawardhani** sebagai partner dalam mengerjakan tugas akhir ini dan partner untuk selamanya serta telah memberikan motivasi kepada saya.
6. **Pihak lainnya,** yang tentunnya tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah memberikan bantuan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.

Dengan segala hormat penulis memohon maaf apabila ada kesalahan maupun kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Semoga penelitian dan perancangan ini bisa memberikanmanaat dan menjadi inspirasi terhadap pembaca, khususnya mahasiswa Universitas Telkom.

Bandung, 27 Desember 2017

Penulis

ABSTRAK

Polio adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus dan mengakibatkan kelumpuhan permanen. Penyakit polio sendiri disebarkan melalui makanan, air, atau tangan yang terkontaminasi terhadap kotoran orang yang terjangkit polio. Dirumah Sakit Palang Merah Indonesia Bogor belum terdapatnya informasi mengenai penyakit polio. Dengan terdapat informasi penyakit polio guna menyadarkan para pengunjung ataupun pasien di rumah sakit PMI Bogor lebih mengetahui bahwa penyakit polio sangat berbahaya. Demi mewujudkan dunia bebas dari polio pada tahun 2020, dengan informasi mengenai penyakit polio meskipun memberikan peubahan dampak yang kecil tapi memberikan kesadaran kepada para pengunjung mengenai penyakit polio. Dalam studi ini,, metode riset yang akan digunakan dalam pengumpulan data antara lain dengan melalukan wawancara, kuesioner, observasi dan studi pustaka. Untuk metode analisisnya menggunakan metode analisis matriks. Setelah mendapatkan kesimpulan dan solusi dari permasalahan yang ada, hasil akan diterapkan melalui perancangan media informasi pada infografis yang diaplikasikan pada enviromental graphic design sebagai media informasi yang informatif kepada para pengunjung maupun pasien di rumah sakit PMI Bogor, serta memiliki daya tarik visual yang tinggi untuk melakukan pendekatan yang menarik kepada pengunjung ataupun pasien di rumah sakit Palang Merah Indonesia Bogor.

Kata Kunci: Bogor, Rumah Sakit, Infografis, Polio

ABSTRACT

Polio is a contagious disease caused by a virus and results in permanent paralysis. Polio disease itself is spread through food, water, or hands contaminated with the faeces of people infected with polio. At the Hospital of Palang Merah Indonesia Bogor, there is no information on polio disease. With information on polio disease to awaken the visitors or patients at the hospital, PMI Bogor knows that polio is very dangerous. For the sake of creating a polio-free world by 2020, with information on polio diseases though it provides a small impact but provides awareness to visitors about polio diseaseIn this study, research methods to be used in completion of data, among others, through interviews, questionnaires, observations and literature study. For data analysis using matrix analysis method. After obtaining the conclusions and solutions of the existing problems, the results will be applied through the design of information media on infographics applied to the enviromental graphic design as an informative medium of information to visitors and patients at PMI Bogor hospital, and has a high visual appeal to do attractive approach to visitors or patients at the Bogor Palang Merah Indonesia hospital.

Key Words: Bogor, Hospital, Infographic, Polio

DAFTAR ISI

ABSTRAK 6

ABSTRACT 7

DAFTAR ISI 8

DAFTAR GAMBAR 12

DAFTAR TABEL 14

BAB I 15

PENDAHULUAN 15

1.1 Latar Belakang 15

1.2 Permasalahan 17

1.2.1 Identifikasi masalah 17

1.2.2 Rumusan Masalah 18

1.3 Batasan Masalah 18

1.4 Tujuan Perancangan 19

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis 19

1.5.1 Cara Pengumpulan Data 19

1.5.2 Cara Analisis 20

1.6 Kerangka Perancangan 21

1.7 Pembabakan 22

BAB II 23

LANDASAN TEORI 23

2.1 Desain Komunikasi Visual 23

2.1.1 Definisi Desain Komunikasi Visual 23

2.2 Komunikasi 24

2.2.1 Komunikasi Informatif 25

2.2.2 Komunikasi Persuasif 26
2.3 Kampanye 26
2.3.1 Proses Kampanye 27
2.4 Enviromental Graphic Design 29
2.5 Warna 32
2.6 Tipografi 34
2.7 Layout 36
2.8 Ilustrasi 40
2.9 Infografis 41
2.9.1 Definisi Infografis 41
2.9.2 Sejarah Infografis 43
2.9.3 Prioritas-Prioritas Infografis 44
2.9.4 Prinsip-Prinsip Vitruvius 45
2.10 Material 46
BAB III 47
DATA DAN ANALISIS MASALAH 47
3.1 Data 47
3.1.1 Data Pemberi Proyek 47
3.1.2 Sejarah 47
3.1.3 Visi dan Misi 48
3.1.4 Nilai dan Tujuan 48
3.2 Objek Garapan 48
3.2.1 Penyakit Polio 48
3.2.2 Gejala Penyakit Polio 49
3.2.3 Penyebab Polio 49
3.2.4 Faktor-Faktor Resiko Polio 50
3.2.3 Pencegahan Penyakit Polio 50

3.2.4 Imunisasi Polio 50
3.2.5 Mengatasi Efek Samping Vaksin Polio 52
3.3 Infografis rumah sakit PMI Bogor 52
3.4 Data Khalayak 53
3.5 Data proyek sejenis 54
3.5.1 Rumah Sakit Siloam 54
3.5.2 Rumah Sakit Santo Borromeus 56
3.5.3 Rumah Sakit Hasan Sadikin 57
3.6 Data Wawancara dan Kuesioner 58
3.6.1 Data wawancara 58
3.7 Kuesioner 61
3.8 Data Observasi 71
3.9 Hasil Data Matriks 72
3.9 Kesimpulan Hasil dan Analisis 76
3.9.1 Kesimpulan hasil wawancara dan kuesioner 76
3.10 Kesimpulan Observasi 77
BAB IV 78
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN 78
4.1 Konsep Pesan 78
4.2 Konsep Kreatif 78
4.3 Mind Mapping 80
4.4 Moodboard 81
4.5 Konsep Visual 82
4.6 Konsep Media 86
4.7 Konsep Bisnis 88
4.8 Hasil Perancangan 89
4.8.1 Infographic Enviromental Graphic design 89
4.8.2 Infografis Timeline 91
4.8.3 Motion Graphic 91
BAB V 92

KESIMPULAN DAN SARAN 92
5.1 Kesimpulan 92
5.2 Saran 94
Daftar Pusaka 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ruang kosong dengan minim visual 18

Gambar 2. 1 Efek atau feedback 24
Gambar 2. 2 Elemen pada enviromental graphic design..... 29
Gambar 2. 3 Overhead and eye-level mounting zone 30
Gambar 2. 4 Sign size considerations 31
Gambar 2. 5 Warna panas dan dingin 32
Gambar 2. 6 Anatomi huruf 35
Gambar 2. 7 Elemen visual dan elemen teks pada infografis 39
Gambar 2. 8 Ilustrasi sebagai pendukung dari informasi..... 41
Gambar 2. 9 Contoh Infografis Statis 42
Gambar 2. 10 Sejarah Infografis 43
Gambar 2. 11 Prinsip Vitruvius 45

Gambar 3. 1 Logo Rumah Sakit PMI Bogor..... 47
Gambar 3. 2 Salah satu infografis di rumah sakit PMI Bogor 53
Gambar 3. 3 Logo rumah sakit Siloam Bogor 54
Gambar 3. 4 Infografis bergerak rumah sakit siloam..... 55
Gambar 3. 5 Logo rumah sakit Santo Borromeus..... 56
Gambar 3. 6 Infografis pada rumah sakit santo borromeus 56
Gambar 3. 7 Logo rumah sakit hasan sadikin 57
Gambar 3. 8 Infografis pada rumah sakit hasan sadikin 58
Gambar 3. 9 Video wawancara terhadap bapak firman 60
Gambar 3. 10 Wawancara terhadap Dr.Adi 61
Gambar 3. 11 Diagram pendapatan rutin 63
Gambar 3. 12 Diagram penyakit polio..... 63
Gambar 3. 13 Diagram seperti apa penyakit polio..... 64
Gambar 3. 14 Mengetahui informasi dari mana..... 65
Gambar 3. 15 Penyampaian terhadap informasi 65
Gambar 3. 16 Perlukah penggunaan media 66
Gambar 3. 17 Tahukah anda infografis..... 67

Gambar 3. 18 Penyampain yang menarik 67
Gambar 3. 19 Layout media yang menarik 68
Gambar 3. 20 Infografis yang menarik dengan ilustrasi atau fotografi 69
Gambar 3. 21 Opsi gambar ilustrasi atau fotografi 69
Gambar 3. 22 Penyampain display inografis 70
Gambar 3. 23 Gambar opsi pemyampaian display yang menarik 71

Gambar 4. 1 Konsep kretif yang diaplikasikan pada enviromental graphic design 79
Gambar 4. 2 Mind Mapping 80
Gambar 4. 3 Moodboard 81
Gambar 4. 4 Flat design pada visual infografis 82
Gambar 4. 5 Icon rumah sakit 83
Gambar 4. 6 Warna dominann pada bagian informasi 84
Gambar 4. 7 Warna yang digunakan pada infografis 85
Gambar 4. 8 Font centruty gothic 86
Gambar 4. 9 Hasil akhir infografis egd dengan media kayu 87
Gambar 4. 10 Perancangan infografis yang diaplikasikan pada egd 88
Gambar 4. 11 Logo biofarma 89
Gambar 4. 12 Karya Utama 90
Gambar 4. 13 Karya pendukung Infografis timeline 91
Gambar 4. 14 Motion Graphic 92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Bentuk dan jenis feedback 25
Tabel 2. 2 Jenis-jenis kampanye 26
Tabel 2. 3 Proses-proses kampanye sosial 27
Tabel 2. 4 Latar Belakang pada warna 33
Tabel 2. 5 Bagian-bagian dalam anatomi huruf 35
Tabel 2. 6 Klarifikasi jenis huruf 36
Tabel 2. 7 Elemen-elemen teks pada layout 37
Tabel 2. 8 Elemen-elemen visual pada layout 38
Tabel 2. 9 Elemen-elemen invisible elemen pada layout 39
Tabel 2. 10 Prinsip-prinsip dalam membuat layout 40
Tabel 2. 11 Kategori format-format infografis 42
Tabel 2. 12 Material yang digunakan pada enviromental graphic design 46

Tabel 3. 1 Gejalan dan Ciri-cirinya 49
Tabel 3. 2 Jenis Vaksin dan Efek Samping 51
Tabel 3. 3 Segmentasi Khalayak 53
Tabel 3. 4 Hasil data responden 62
Tabel 3. 5 Hasil data pendidikan terkahir responden 62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Polio merupakan penyakit akibat virus yang menyebabkan kelumpuhan bagi penderitanya. Jika virus telah memasuki tubuh anak-anak dan mengakibatkan kelumpuhan, bisa saja kelumpuhan terjadi seumur hidup dan membuatnya menjadi tidak produktif. Polio sendiri merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus polio, yang disebarkan melalui makanan, air atau tangan yang terkontaminasi terhadap kotoran. Penyakit polio merupakan penyakit infeksi paralisis yang disebabkan oleh virus, virus tersebut dinamakan poliovirus (PV) yang masuk ke dalam tubuh melalui mulut dan mengakibatkan infeksi saluran usus. Virus memasuki aliran darah yang mengalir ke sistem saraf pusat menyebabkan melemahnya otot dan terjadinya kelumpuhan (QQ_Scarlet, 2008).

Hingga saat ini, penyakit polio masih belum ada cara penyembuhannya. Hanya dengan cara mencegah untuk mengatasi terjangkitnya penyakit polio yaitu dengan cara melakukan imunisasi. Imunisasi merupakan sebuah usaha memberikan kekebalan terhadap bayi dan anak dengan memasukkan vaksin ke dalam tubuh agar tubuh membuat kebal terhadap virus sebagai bentuk pencegahan terhadap penyakit tertentu (Hidayat, Alimut, 2008:54). Imunisasi yang dimaksud untuk penyakit polio adalah imunisasi polio atau vaksin polio. Imunisasi atau vaksin polio merupakan pencegahan terjadinya penyakit *poliomyelitis* yang dapat menyebabkan kelumpuhan pada anak melalui imunisasi. Terdapat 2 jenis vaksin polio yaitu *inactivated Polio Vaccine, Vaksin Salk* atau IPV adalah vaksin yang mengandung virus polio yang telah dimatikan dan diberikan melalui suntikan dan *Oral Polio Vaccine, Vaksin Sabin* atau OPV adalah vaksin yang mengandung vaksin hidup yang telah dilemahkan yang berbentuk pil atau cairan.

Dikutip melalui Laboratorium Biofarma di bandung, pada tahun 1995 sampai 2005 di Indonesia bebas dari virus polio hingga akhirnya pada awal bulan Maret 2005. Khasus polio muncul kembali setelah 10 tahun Indonesia dianggap sebagai negeri bebas polio. Virus polio tersebut dibawa melalui negara nigeria

bagian utara. Pada tahun 2020, dunia ditargetkan bebas dari penyakit polio. Meskipun Indonesia termasuk negara dengan tingkat penyakit polio terendah, tidak memungkinkan Indonesia tetap aman terjangkit penyakit polio ini. Di kota Bogor sendiri, dalam Pekan Imunisasi Nasional (PIN) yang telah dilaksanakan pada tanggal 8-15 Maret tahun 2016 lalu, tercatat bahwa 95 ribu balita Kota Bogor diberikan imunisasi dengan disediakannya 1045 pos PIN. Tujuan utama menyelenggara PIN bertujuan menambah kekebalan dan memberikan perlindungan kepada balita-balita yang baru lahir agar terhindar dari penyakit kelumpuhan ini yang disebabkan oleh virus polio.

Dikutip melalui website Laboratorium Biofarma di bandung, pada tahun 1995 sampai 2005 di Indonesia bebas dari virus polio hingga akhirnya pada awal bulan Maret 2005, khasus polio muncul kembali setelah 10 tahun Indonesia dianggap sebagai negeri bebas polio. Virus polio tersebut dibawa melalui negara nigeria bagian utara.

Dari hasil wawancara terhadap bapak firman selaku bagian humas Rumah Sakit PMI Bogor. Pada saat ini , belum ada lagi sosialisasi tentang penyakit polio yang dilakukan di rumah sakit PMI Bogor. Dalam melakukan sosialisasi tentang polio, rumah sakit pada umumnya melakukan sosialisasi secara lisan kepada ibu yang baru melahirkan tentang vaksin. Setelah melakukan imunisasi atau vaksin yang pertama, rumah sakit memberitahu selanjutnya untuk melakukan imunisasi polio kembali. Kebanyakan para orang tua lupa melakukan imunisasi lanjut terhadap anaknya. Dari sini rumah sakit akan mengingatkan kembali sekaligus mensosialisasikan penyakit polio ini. Untuk saat ini rumah sakit akan melakukan sosialisasi kembali dan melakukan penyampaian informasi tentang penyakit polio yang disosialisasikan melalui infografis. Lalu, untuk mewujudkan masyarakat sehat yang terhindar dari penyakit polio. Rumah sakit dalam mensosialisasikan penyakit polio ini menggunakan media infografis dan melakukan sosialisasi yang berbeda dari sebelumnya dengan tujuan mengingatkan masyarakat tentang penyakit polio seperti, dampak apa yang akan terjadi jika terjangkit penyakit polio, pencegahan seperti apa untuk menghidari penyakit polio ini dan bahkan penanganan efek samping yang akan terjadi setelah melakukan vaksin polio.

Infografis adalah Bentuk informasi unik yang informasinya dikemas secara benar atau dari sumber yang terpercaya yang memiliki ciri seperti, adanya ilustrasi, dan tipografi. Infografis tidak hanya mengandung informasi jumlah data, memiliki kompleksitas, atau menyajikan tingkat analisis tertentu, tidak ada ambang batas untuk menjadi sebuah infografis (Lankow, ritchie, crooks, 2014:20). Infografis dalam Rumah Sakit PMI Bogor dalam mensosialisasikan suatu penyakit merupakan cara paling efektif dan menarik masyarakat agar mau membaca serta memahami tentang isi pesan dan himbauan terhadap masyarakat dengan mudah dan menarik serta lebih informatif dan persuasif tentang sosialisasi penyakit polio ini. Infografis yang akan digunakan untuk rumah sakit adalah infografis statis.

Dari hasil wawancara terhadap Dr.Adi di Rumah Sakit PMI Bogor. Dr.Adi mengatakan, pentingnya informasi-informasi berupa infografis pada rumah sakit, yang bertujuan memberitahukan kepada para pasien terhadap suatu informasi. Rumah sakit PMI Bogor dulu pernah mensosialisasikan tentang penyakit polio. Tetapi tidak ada salahnya jika Rumah Sakit Bogor melakukan sosialisasi kembali tentang penyakit ini. Maka dari itu dengan adanya perancangan infografis ini, membuat masyarakat lebih tau tentang penyakit polio seperti, dampak apa yang akan terjadi jika terjangkit penyakit polio, pencegahan seperti apa untuk menghidari penyakit polio ini dan bahkan penanganan efek samping yang akan terjadi setelah melakukan vaksin polio.

Dari hasil observasi penulis dilapangan ditemui, kurangnya infografis dalam menyebarkan informasi-informasi tentang kesehatan dan minimnya visual pada ruang kosong di rumah Sakit PMI Bogor. Maka dari itu dibutuhkan infografis sebagai visual yang mengisikan ruang kosong

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

1. Saat ini kurangnya sosialisasi mengenai penyakit polio di rumah sakit Palang Merah Indonesia Bogor

2. Belum terdapat media informasi (infografis) yang informatif dan persuasif untuk mensosialisasikan penyakit polio
3. Berdasarkan wawancara kepada Dr.Adi kebanyakan orang tua lupa dalam melakukan vaksin polio lanjut kepada anaknya
4. Minimnya visual pada ruang kosong di rumah sakit PMI Bogor

Gambar 1. 1 Ruang kosong dengan minim visual

(Dokumentasi Pribadi)

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Infografis mengenai penyakit polio yang informatif dan persuasif?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis membatasi masalah tentang perancangan yang berfokus pada pembuatan infografis yang akan diberikan kepada masyarakat yaitu pasien yang mengunjungi rumah sakit PMI Bogor yang beralamatkan di Jl. Raya Pajajaran, Bogor ditujukan sebagai bentuk sosialisasi terhadap suatu penyakit. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam waktu 6 bulan

yaitu pada bulan September 2017 hingga bulan Februari 2018. Diharapkan dengan adanya perancangan ini untuk rumah sakit PMI Bogor yang berfokus pada perancangan infografis tentang penyakit polio yang informatif dan persuasif.

1.4 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan fokus masalah di atas, tujuan perancangan adalah untuk merancang infografis tentang penyakit polio yang informatif dan persuasif pada rumah sakit PMI Bogor.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

Dalam menyusun tugas akhir ini penulis melakukan pengumpulan data dengan metode:

a.Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses peneliti membaca buku agar referensi yang dimilikinya semakin luas dan untuk mengisi *frame of mind*. Dengan studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif dan kemudian meletakkanya didalam konteks (Soewardikoen, 2013, hal. 6).

Studi pustaka yang akan dilakukan penulis terhadap teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yaitu teori mengenai desain, teori kampanye, teori komunikasi, teori infograis teori ilustrasi, teori layout, teori warna, teori tipografi, dan teori lingkungan.

b.Observasi

Metode observasi adalah sebuah metode yang digunakan dalam mengamati sesuatu, individu, lingkungan, atau situasi secara tajam terinci dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Soewardikoen, 2013, hal.6).

Peneliti melakukan observasi langsung ke beberapa orang, pelanggan, dokter, suster yang berada di lingkungan rumah sakit PMI Bogor. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data

c.Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan suatu tujuan. Pewawancara mengarahkan pembicaraan untuk mendapatkan topik yang diminati dengan mengajukan beberapa pertanyaan. (Soewardikoen, 2013) Wawancara akan dilakukan kepada pengelola bagian marketing Rumah Sakit PMI Bogor untuk mengambil gambar profil, sejarah, dan kesan terhadap perancangan inografis ini untuk rumah sakit PMI Bogor.

d.Kuesioner

Suatu daftar pertanyaan tentang suatu hal atau suatu bidang yang harus diisi oleh responden, yaitu orang yang menjawab atau merespon pertanyaan tersebut (Soewardikoen, 2013 hal.25). Kuesioner diberikan kepada kategori umum dengan rentang usia 20-50 tahun khususnya pada orang tua di Rumah Sakit PMI Bogor. Kuesioner diberikan kepada 100 responden dengan minimal kuesioner yang diberikan perhari adalah 25 kuesioner.

1.5.2 Cara Analisis

Dalam perancangan tugas akhir ini, metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data adalah Analisis Matriks.

Kumpulan dari matriks yang terdapat kolom dan baris yang mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi (Soewardikoen , 2013). Analisis Matriks perbandingan akan dilakukan dengan tujuan mendapatkan data-data yang mempermudah dalam penarikan kesimpulan terkait kekurangan dan kelebihan.

1.6 Kerangka Perancangan

Gambar 1.2 Skema Perancangan

(Dokumentasi pribadi)

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan Latar belakang Masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian dan pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Pada bab ini berisikan dasar pemikiran dan teori-teori yang relevan yang digunakansebagai landasan untuk meneliti objek penelitian. Serta menjelaskan dari studi pustaka (definisi dari para ahli/tokoh), dan lamdasan teori yang berkaitan.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Menguraikan informasi berupa gambaran umum mengenai profil lembaga yang dituju, dana mengenai penerapan dari perancangan. Serta penguraian mengenai data hasil observasi, dan wawancara.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisikan konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan, mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual sampai konsep bisnis. Dalam bab ini juga terdapat hasil perancangan berupa penerapan visual.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini menyimpulkan secara keseluruhan mulai dari permasalahan hingga pemecahan masalahnya, dan memberikan saran yang telah diperoleh dari hasil perancangan serta hasil yang diperoleh pada sidang akhir.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Desain Komunikasi Visual

2.1.1 Definisi Desain Komunikasi Visual

Keberadaan desain komunikasi visual sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan desain komunikasi visual digunakan untuk memberitahu informasi/pesan dalam bentuk gambar. Banyak hal-hal mendasar yang terdapat di desain komunikasi visual salah satunya mengembangkan bentuk bahasa visual, mengolah pesan. Keduanya untuk tujuan sosial maupun komersial dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada kelompok lainnya. Visual berwujud kreatif dan inovatif, yang intinya pesan harus komunikatif, efisien dan efektif agar tersampaikan dengan baik pada sasaran.

Definisi desain, menurut Safanayong (2006:2) adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual. Definisi komunikasi menurut Safanayong (2006:10) adalah sebuah proses perundingan antara komunikan dan komunikator atau kegiatan pertukaran pesan yang terjadi antara dua pihak, untuk mendapatkan tujuan dan kesepakatan bersama. Definisi visual dalam buku Kusrianto (2007:30) adalah suatu tampilan visual yang mempunyai unsur, seperti titik, garis, bidang, warna,tekstur.

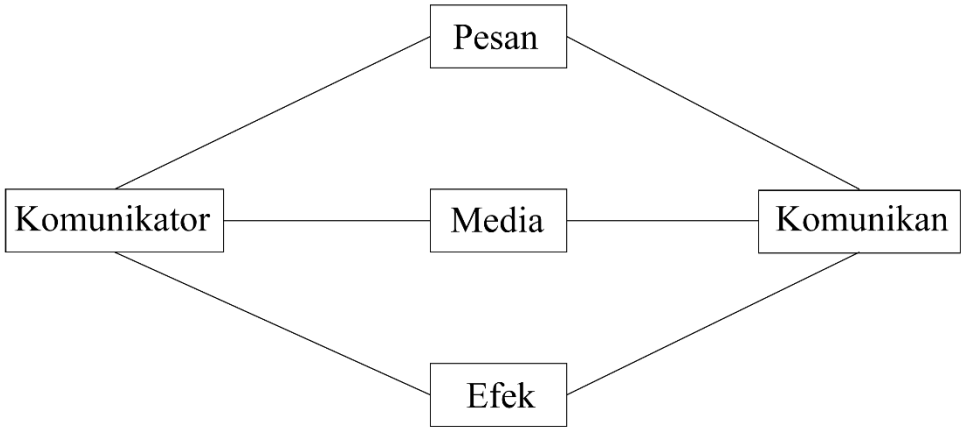
Terkait dengan itu, Kusrianto (2007:2) menyatakan, desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan sebuah gagasan dan pesan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa gambar dan bentuk, warna, layout serta tatanan huruf. Menurut Kusrianto (2007:3) dalam buku, tujuan mempelajari desain komunikasi visual adalah untuk menganalisis dan memahami prinsip yang ada pada desain komunikasi visual melalui ilmu semiotik dengan memanfaatkan visual sebagai alat komunikasi yang efektif atau suatu proses kreatif mengenai cara mengombinasikan tipografi, photografi, dan lain-lain.

Dari pengertian-pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual adalah penyampain pesan berupa visual melalui

berbagai media dengan mengelola unsur-unsur visual berupa bentuk, gambar, tipografi warna, dan layout. Pesan tersebut dikemas secara kreatif agar pesan mudah diterima yang mempengaruhi dan mengubah pola pikir target *audience.*

2.2 Komunikasi

Komunikasi adalah sebuah penyampaian informasi, emosi, gagasan, keterampilan, dengan menggunakan simbol-simbol atau kata-kata, gambar, bilangan, dan lain-lain Ruslan (1997:18). Pada proses komunikasi yang terjadi pada manusia bilamana menerima suatu pesan efek dan *feedback* yang timbul dari komunikan.



Gambar 2. 1 Efek atau feedback

(Ruslan, 1997)

Efek komunikasi adalah perubahan dalam:

Opini publik *(public opinion)*, opini pribadi *(personal opinion)*, tingkah laku *(attitides and behaviour)*, opini mayoritas *(mayority opinion)*, persepsi, dan ide *(conception, perception, ide)* dan kepercayaan dan citra *(trust and image)*

Bentuk dan jenis umpan balik *(feedback)* dibagi lagi menurut Ralph Webb Jr., Dalam buku Ruslan (1997:9) Antara lain:

Tabel 2. 1 Bentuk dan jenis feedback

(Ruslan, 1997)

No.	Bentuk *feedback*	Penjelasan
1.	*Zero feedback*	Penyampain pesan komunikator untuk komunikan dan pesan tersebut tidak dipahami atau dimengerti oleh komunikan
2.	*Neutral feedback*	*Feedback* yang netral setelah menerima pesan, komunikan bersifat tidak memihak.
3.	*Positive feedback*	Pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator tersebut dianggap dengan baik, disetujui atau diterima secara baik.
4.	*Negative feedback*	Pesan yang disampaikan oleh komunikator ditaggapi secara negatif atau ditentang dan tidak disetujui oleh komunikan.

2.2.1 Komunikasi Informatif

Komunikasi informatif adalah cara mengkomunikasikan informasi dengan memberitahukan kepada pendengar terhadap sesuatu yang tidak mereka ketahui sebelumnnya. (Joseph, 1996: 429). Memberikan pendengar sedikit informasi tetapi akan lebih baik menyajika dua potong informasi baru dan menjelaskannya dengan contoh-contoh ilustrasi, dan deskripsi ketimbang menyajikan semua informasi tanpa ilustrasi dan deskripsi. Para pendengar akan mengingat dengan baik informasi yang mereka terima melalui alat indera seperti, pendengar, penglihat, pencium, pengecap, dan peraba. Tampilkan gambar jika itu menyajikan informasi melalui indera penglihat.

2.2.2 Komunikasi Persuasif

Keberhasilan dalam mengukuhkan atau mengubah sikap atau kepercayaan dan dalam mengajak pendengar, akan bergantung pada sikap, kepercayaan dan perilaku komunikator. Komunikator harus mempunyai sikap yang dapat dipercaya oleh pendengar. Kepercayaan adalah rasa yakin akan adanya sesuatu atau akan kebenaran yang akan disampaikan pada komunikan. Perilaku dalam persuasi mengacu pada tindakan yang jelas dan dapat diamati, maksudnya adalah perilaku yang dilakukan adalah berupa tindakan nyata yang menimbulkan dampak positif. . (Joseph, 1996:447)

2.3 Kampanye

Kampanye adalah kegiatan berkomunikasi yang tersusun dalam mencapai tujuan tertentu yang berupaya mempengaruhi khalayak menjadi lebih baik dan khalayak sebagai target utamanya (Ruslan 1997:22). Kampanye komunikasi merupakan kegiatan komunikasi yang terorganisasi yang ditujukan untuk khalayak tertentu, pada periode waktu yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Jenis-jenis kampanye dan pengertiannya, antara lain:

Tabel 2. 2 Jenis-jenis kampanye

(Ruslan, 1997)

No.	Jenis kampanye	Penjelasan	Contoh kasus
1.	*Product – oriented Campaigns*	Kegiatan kampanye yang merujuk pada produk dan kegiatan promosi pemasaran untuk suatu peluncuran produk yang baru	Peluncuran provider seluler flexi-telkom
2.	*Candidate – oriented Campaigns*	Kegiatan kampanye yang orientasinya untuk calon (kandidat) untuk kepentingan kampanye politik	Kampanye pemilu pemilihan capres dan cawapres

3.	*Ideological or cause – oriented campaigns*	Berorientasi pada tujuan yang bersifat khusus dan berdimensi perubahan sosial,	Kegiatan kampanye sosial bersifat nonkomersial, anti HIV/AIDS, dan annti narkoba

Perancangan infografis pada rumah sakit ini termasuk dalam jenis kampanye *Candidate Oriented Campaigns,* karena kampanye jenis ini ditujukan untuk menangani masalah-masalah sosial melalui perubahan sikap dan perilaku publik yang terkait.

2.3.1 Proses Kampanye

Kegiatan proses kampanye yang dilaksanakan oleh seorang individu maupun kelompok harus terkoordinasi. Proses pengembangan kampanye secara keseluruhan, harus meliputi tujuan, publik sasaran, dan pesan-pesan yang efektif baik bertujuan dengan periode jangka panjang maupun berbentuk secara mikro (individual) dalam pelaksanaan jangka pendek dengan tujuan khusus (taktik) dapat dilakukan secara bersama-sama (Gregory, 1996:53-53). Berikut adalah proses-proses kampanye:

Tabel 2. 3 Proses-proses kampanye sosial

(Ruslan, 1997 : 98-105)

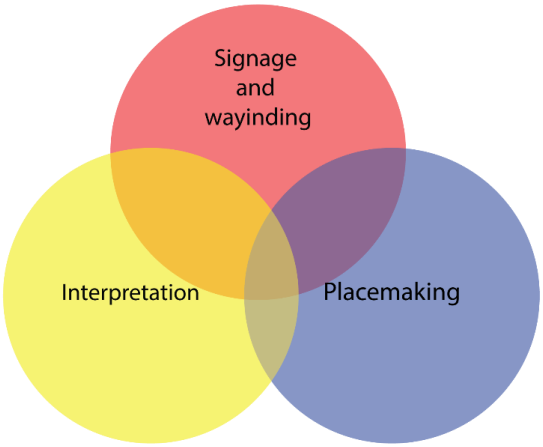
No.	Proses kampanye	Penjelasan
1.	Analisis	Program kampanye menggunakan *SWOT analysis* sebagai dasar dalam menganalisis, dan menggunakan analisis PEST yaitu, terkait dengan faktor-faktor yang tersumber dari pengaruh eksternal.

2.	Tujuan	Menetapkan tujuan program kampanye yang ingin dicapai, apakah tujuan tersebut dicapai dalam jangka pendek atau jangka panjang.
3.	Publik atau khalayak	Menetapkan siapa yang menjadi publik sasaran dalam program kampanye yang dilaksanakan
4.	Pesan-pesan	Penyampain pesan yang persuasif dan edukatif berdasarkan faktual dan aktual informasi yang ada pada khlayak sasaran.
5.	Strategi	Sebuah proses pencapaian tujuan dalam waktu panjang ataupun pendek yang memerlukan program yang terencana, terkoordinasi dengan melibatkan suatu kerja tim, memiliki prinsip-prinsip, gagasan-gagasan, serta taktik pelaksaan untuk mencapai tujuan program yang terukur secara rasional atau spesifik
6.	Taktik Pelaksanaan	Bagian dalam strategi dengan didasarkan faktor kekuatan, kreativitas atau kemampuan tim pelaksana dan program yang terstruktur sehingga mencapai tujuan
7.	Skala Waktu	Menentukan waktu *(deadline)* dalam mencapai tujuan kampanye dengan susunan jadwal waktu yang tersusun , rinci, dan spesifik
8.	Sumber Daya	Sebuah sumber daya manusia yang terlibat dalam proses program kampanye yang berguna dalam melaksanakan tahapan-tahapan kampanye, seperti tenaga profesional ahli yang terampil, staf pendukung ataupun tenaga lapangan.
9.	Penilaian atau Evaluasi	Suatu proses pelaksanaan dapat berupa tolak ukur suatu pencapaian keberhasilan atau juga kegagalan selama berlangsungnya kegiatan kampanye baik dalam jangka panjang atau

		pendek serta hasil-hasil apa saja yang telah dicapai
10.	Peninjauan *(review)*	Peninjauan kembai terhadap proses berjalannya kegiatan kampanye selama program sampai dengan pencapaian tujuan, apakah ada perubahan suatu sikap atau perilaku pada khalayak sasaran

2.4 Enviromental Graphic Design

Enviromental Graphic Design (EGD) adalah suatu bidang grafis yang mengkomunikasikan informasi dalam membentuk sebuah lingkungan (Calori,2007:3). Dengan kata lain Desain grafis lingkungan, atau egd yang dapat didefinisikan sebagai komunikasi grafis di lingkungan terbangun, merupakan salah satu profesi tertua di dunia. Seiring berkembangnya kota dan mobilitas yang meningkat, membuat kebutuhan masyarakat untuk memahami *enviromental graphic design* akan muncul. *Enviromental graphic design* diidentiikasi menjadi 3 bagian antara lain, *Signage and wayfinding, Interpretation,* dan *Placemaking.*



Gambar 2. 2 Elemen pada enviromental graphic design

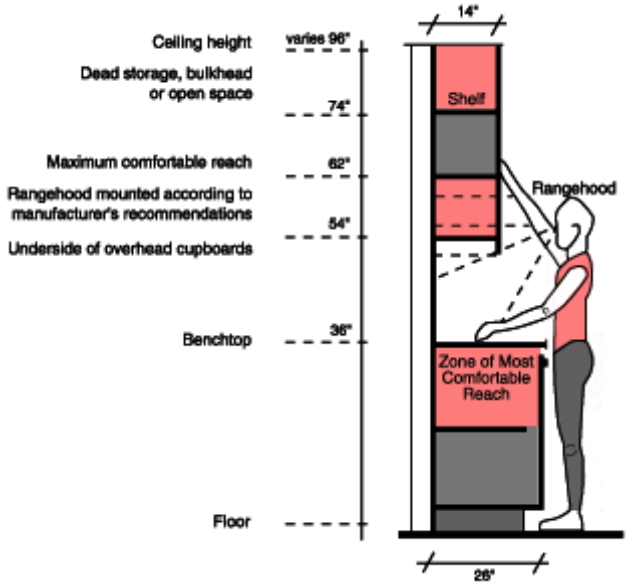
(Calori, 2007)

Signage and wayfinding adalah berorientasi pada orang dengan sebuah tempat dan cara menolong mereka dalam bernavigasi. *Interpretation* adalah

berfungsi sebagai menceritakan arti dari konsep sebuah tempat. Placemaking berfungsi menciptakan citra khusus pada sebuah tempat.

Penentu utama dari bentuk sign adalah bagaimana pemasangan pada *sign.* Berikut merupakan faktor desain *ergonomics* yang harus dipertimbangkan untuk pemasangan *sign:*

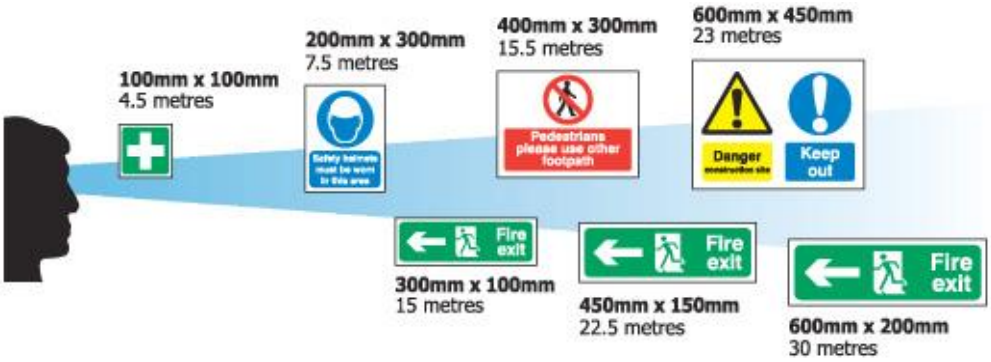
a. *Overhead and eye-level mounting zone* adalah merupakan suatu zona dimana seseorang dapat membaca ataupun melihat informasi sebuah *sign system* dengan baik. Terdiri atas lokasi *sign*, jarak pandang, dan bantuan penentuan serta pemasangan ketinggian dan metode .



Gambar 2. 3 Overhead and eye-level mounting zone

(Dokumentasi Pribadi)

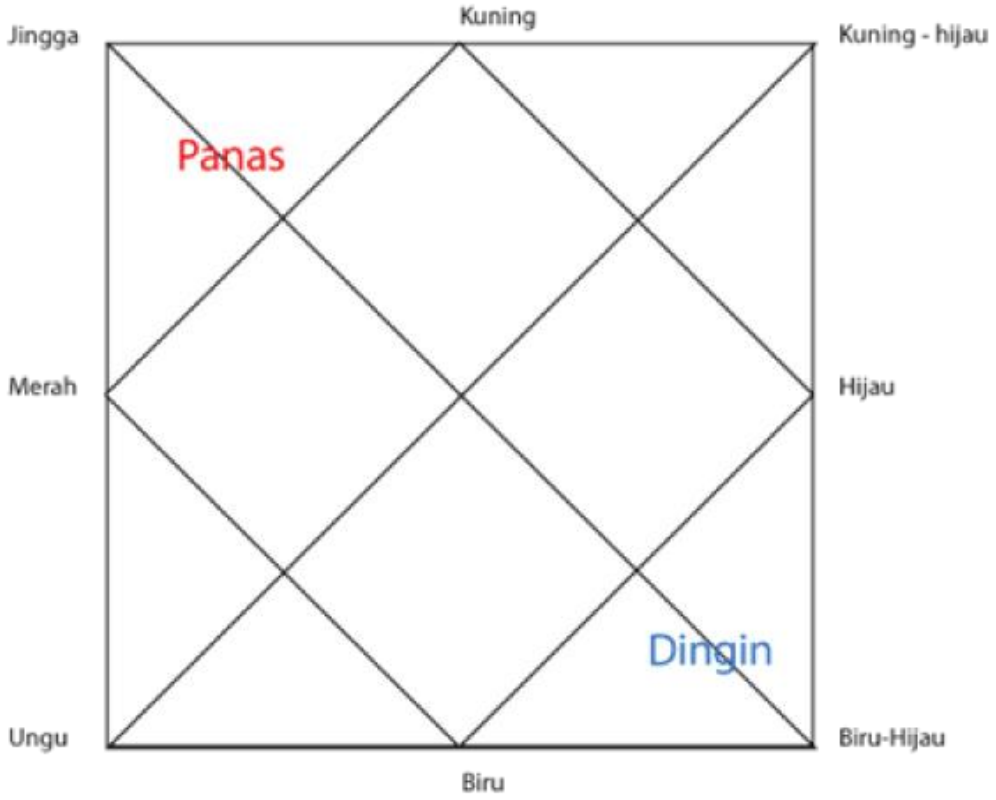
b. Sign Considerations adalah jarak keterbacaan seorang pengguna sign system untuk dapat membaca tanda atau membaca sebuah inormasi yang ada pada jarak tertentu. Faktor yang harus diperhatikan dari ukurang sign adalah sudut pandang, jarak melihat dan tingginya. Penempatan sign juga sangat berpengaruh.



Gambar 2. 4 Sign size considerations

(Dokumentasi Pribadi)

2.5 Warna



Gambar 2. 5 Warna panas dan dingin

(Lankow, dkk, 2014)

Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna sangat berperan penting dalam kehidupan. Di dalam kehidupan warna biasa dipakai pada buku, alat elektronik, perabotan rumah tangga bahkan sampai pada makanan. Secara visual warna terbagi dalam 2 golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-wanra dingin, seperti hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu dan ungu. Dapat memberi kesan pasif, statis kalem, damai dan secaaa umum kurang mencolok sedangkan warna panas, seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, merah-ungu, dapat memberi kesanhangat, dinamis, akti dan mengundang perhatian. Macam-macam warna memiliki makna tersendiri, seperti warna merah mempunyai makna gairah, kuat, energi, api, cinta,

roman gembira. Pemilihan warna yang tepat adalah suatu proses yang sangat penting dalam mendesain visual yang membutuhkan riset yang mendalam dan menyangkut pada beberapa bidang, antara lain psikologi, budaya dan komunikasi (Calori,2007). Warna berperan juga sebagai dalam sistem grafis. Inilah peran warna pada *signage* (Calori,2007):

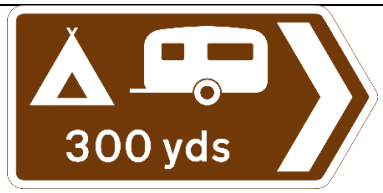
1. Menyelaraskan dengan lingkungan.
2. Menambah makna pesan pada *signage.*
3. Membedakan pesan satu dengan yang lainnya.
4. Menjadi dekoratif.

Latar belakang warna pada *signage*,sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Latar Belakang pada warna

(Calori,2007)

No.	Warna	Latar Belakang Pesan	Sign
1	Hijau	Pesan panduan dan orientasi	
2	Biru	Pesan pelayanan pengendara	

3	Coklat	Pesan rekreasi dan kebudayaan	
4	Kuning	Pesan tanda bahaya	
5	Putih	Pesan yang berkenaan dengan peraturan	
6	Merah	Pesan seperti berhenti, salah jalan dan jangan masuk	

2.6 Tipografi

Tipografi adalah sebuah proses visual yang pokok dan efektif dengan bentuk komunikasi secara verbal. Dengan nilai fungsional dan nilai estetika, huruf memiliki kemampuan untuk mengartikan pesan-pesan yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual (Danton:2001). Dengan adanya tipografi membantu sebuah pesan visual yang sulit diterjemahkan dan membantu dalam mengartikan visual tersebut.

Tipografi harus memiliki *legibility* dan *readability* yang baik. *Legibility* merupakan kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat kejelasan untuk dibaca tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf, ukuran serta dalam penataannya. Sedangkan, *readability* merupakan tingkat kenyamanan atau kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca. Tipografi dengan *readability* yang baik dipengaruhi dengan, jenis huruf, ukuran huruf, pengaturan seperti, spasing, kerning perataan dan sebagainya.

Gambar 2. 6 Anatomi huruf

(Sihombing, 2006)

Layaknya tubuh manusia yang mempunyai bagian-bagian organ yang dapat mengindentifikasi bagian tubuh tersebut, begitu pula dengan huruf juga mempunyai bagian-bagian yang membedakan huruf satu dengan yang lainnya.

Berikut istilah dan pengertian dari bagian-bagian anatomi huruf:

Tabel 2. 5 Bagian-bagian dalam anatomi huruf

(Sihombing, 2011)

No.	Istilah	Penjelasan
1.	*Baseline*	Sebuah garis maya lurus horisontal yang menjadi batas dari bagian bawah huruf *(ascender)*
2.	*Capline*	Sebuah garis maya lurus horisontal yang menjadi batas dari bagian atas dari semua huruf besar
3.	*Meanline*	Sebuah garis maya lurus horisontal yang menjadi batas dari bagian atas huruf *(Descender)*
4.	*x-height*	Jarak ketinggian antara baseline dan meanline yang merupakan tinggi badan dari huruf kecil
5.	*Ascender*	Bagian bawah huruf kecil yang posisinya dibawah baseline
6.	*Descender*	Bagian atas dari huruf kecil yang posisinya berada antara meanline dan capline

Dalam tipografi, jenis huruf dapat digolongkan menjadi beberapa klasifikasi. Klasifikasi ini yang membantu dalam mengindentifikasi jenis huruf. Inilah beberapa klafisikasi jenis huruf.

Tabel 2. 6 Klarifikasi jenis huruf

(Sihombing, 2011)

No.	Jenis	Ciri-ciri	Gambar
1.	*Old style*	Bentuk hurus yang tipis dan mempunyai seruf yang kecil	
2.	*Transitional*	Bentuk huruf yang sedikit tebal mempunyai sirif sedikit tebal	
3.	*Modern*	Dengan bentuk huru yang tebal dengan serif yang tipis	
4.	*Egyptian/Slab serif*	Bentuk huruf yang tebal dan serif yang tebal	
5.	*Contermporary/Sans serif*	Tanpa sirip atau serif	

2.7 Layout

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu yang mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Rustan 2009:28).

Layout mempunyai elemen-elemen penting yang mempunyai peran dalam menyempurnakan layout. Elemen yang ada pada layout terbagi menjadi tiga yaitu, elemen teks, elemen visual, dan *invisible* elemen. Tujuan elemen-elemen pada layout antara lain untuk menyampaikan informasi secara lengkap dan memberi kenyamanan dalam membaca.

Beberapa bagian-bagian elemen teks pada layout antara lain:

Tabel 2. 7 Elemen-elemen teks pada layout

(Rustan, 2009)

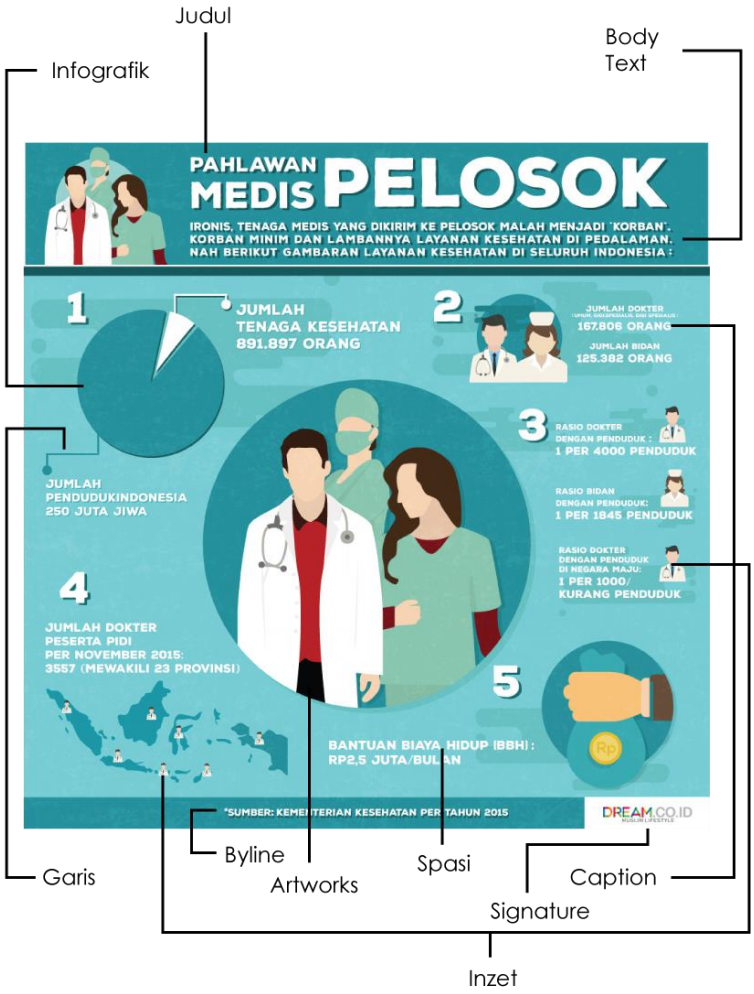
No.	Elemen	Penjelasan
1.	Judul	Sebuah teks dengan ukuran huruf yang besar dibandingkan teks lainnya yang akan menjadi landasan dalam membuat suatu artikel
2.	*Deck*	Gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan di bodytext
3.	*Byline*	Berisi nama penulis, kadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat lainnya
4.	*Bodytext*	Elemen layout yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik pembicaraan tersebut
8.	Subjudul	Judul atas beberapa segmen pembicaran
9.	Spasi	Membedakan paragraf yang satu dengan yang lainnya, antar paragraf diberi spasi
10.	*Caption*	Penjelasan tentang gambar atau tabel

Beberapa bagian-bagian elemen visual pada layout antara lain:

Tabel 2. 8 Elemen-elemen visual pada layout

(Rustan, 2009)

No.	Elemen	Penjelasan
1.	Foto	Kredibilitasnya atau kemampuannya untuk memberi kesan sebagai dapat dipercaya’
2.	*Artworks*	Segala jenis karya seni bukan fotografi berupa, ilustrasi, sketsa ataupun kartun
3.	*Infographics*	Fakta-fakta dan data-data statistik hasil dari survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram, bagan, gambar, ilustrasi dan peta
4.	Garis	Elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain
5.	Kotak	Berisi artikel yang bersifat tambahan/suplemen dari artikel utama. Artikel tersebut biasanya diberi kotak supaya terlihat rapi
6.	Inzet	Elemen visual berukuran kecil yang diletakkan pada elemen visual yang lebih besar, berfungsi sebagai informasi pendukung
7.	Poin	Suatu daftar/list yang mempunyai beberapa garis berurutan ke bawah, biasanya diberi penanda angka atau poin



Gambar 2. 7 Elemen visual dan elemen teks pada infografis

(Dokumentasi Pribadi)

Beberapa bagian-bagian *invisible* elemen pada layout antara lain:

Tabel 2. 9 Elemen-elemen invisible elemen pada layout

(Rustan, 2009)

No.	Elemen	Penjelasan
1.	*Margin*	Jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout
2.	*Grid*	Alat bantu yang sangat bermanfaat dalam me-layout biasanya berbentuk kotak

Berikut ini beberapa prinsip-prinsip dalam membuat layout yang baik menurut Surianto Rustan (2009:74):

Tabel 2. 10 Prinsip-prinsip dalam membuat layout

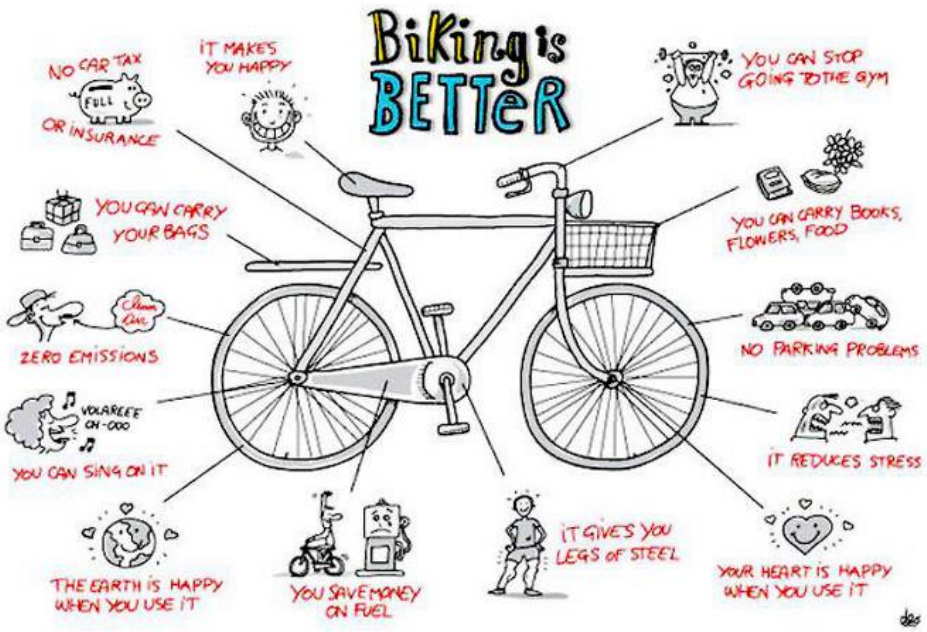
(Rustan, 2009)

No.	Prinsip	Penjelasan
1.	*Sequence* (urutan)	Urutan atau pengaturan atau penempatan informasi yang mana harus dilihat pertama, yang mana kedua, dan seterusnya
2.	*Emphasis* (penekanan)	Penekanan pada bagian paling unik yang mampu diingat pembaca dalam sekejap dan menarik orang untuk membaca
3.	*Balance* (keseimbangan)	Adanya kesan seimbang secara visual yang dicapai secara simetris dengan melakukan pencerminan
4.	*Unity* (kesatuan)	Menimbulkan kesan harmonis antara satu elemen dengan elemen lainnya saling mendukung untuk menyampaikan pesan dari desain tersebut

2.8 Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2007:140), ilustrasi adalah suatu seni gambar yang bermanfaat dalam menjelaskan suatu maksud dan tujuan secara visual. Pengertian ilustrasi secara luas tidak terbatas hanya pada gambar atau foto. Ilustrasi bisa berupa garis, bidang, dan bahkan sususan huruf bisa disebut ilustrasi.

Tujuan ilustrasi yaitu sebagai pendukung informasi dalam mengartikan sebuah teks. Ilustrasi yang baik dan benar adlah ilustrasi yang mudah dipahami, komunikatif, menarik hasrat untuk membaca, dan bukan dari hasil pagiat atau tiruan yang mempunyai daya pikat *(eye-cather)* yang kuat. Jika ilustrasi berupa foto atau gambar harus mempunyai kualitas yang bagus, baik dari segi seni maupun pengerjaannya.



Gambar 2. 8 Ilustrasi sebagai pendukung dari informasi

(Dokumentasi Pribadi)

Tujuan menambahkan ilustrasi antara lain, menarik perhatian pembaca, memperjelas isi pesan yang terkandung dalam teks, menunjukkan identitas visual, menunjukkan sebuah produk yang ditawarkan, meyakinkan pembaca terhadap isi pesan yang disampaikan melalui teks, menarik pembaca untuk membaca judul, menonjolkan keunikan, dan menciptakan kesan yang berbeda dari ilustrasi lainnya.

2.9 Infografis

2.9.1 Definisi Infografis

Infografis adalah Bentuk informasi unik yang informasinya dikemas secara benar atau dari sumber yang terpercaya yang memiliki ciri seperti, adanya ilustrasi, dan tipografi. Infografis tidak hanya mengandung informasi jumlah data, memiliki kompleksitas, atau menyajikan tingkat analisis tertentu, tidak ada ambang batas untuk menjadi sebuah infografis (Lankow, ritchie, crooks, 2014:20).

Dalam mengemas informasi dalam bentuk visual melalui inografis, ada beberapa format yang akan menyampaikan pesan secara efektif. Format-format pokok yang dapat menjadi wahana untuk komunikasi infografis adalah citra statis, antarmuka interaktif, dan konten bergerak. Tiap kategori mempunyai istilah masing-masing antara lain:

Tabel 2. 11 Kategori format-format infografis

(Lankow, dkk, 2014)

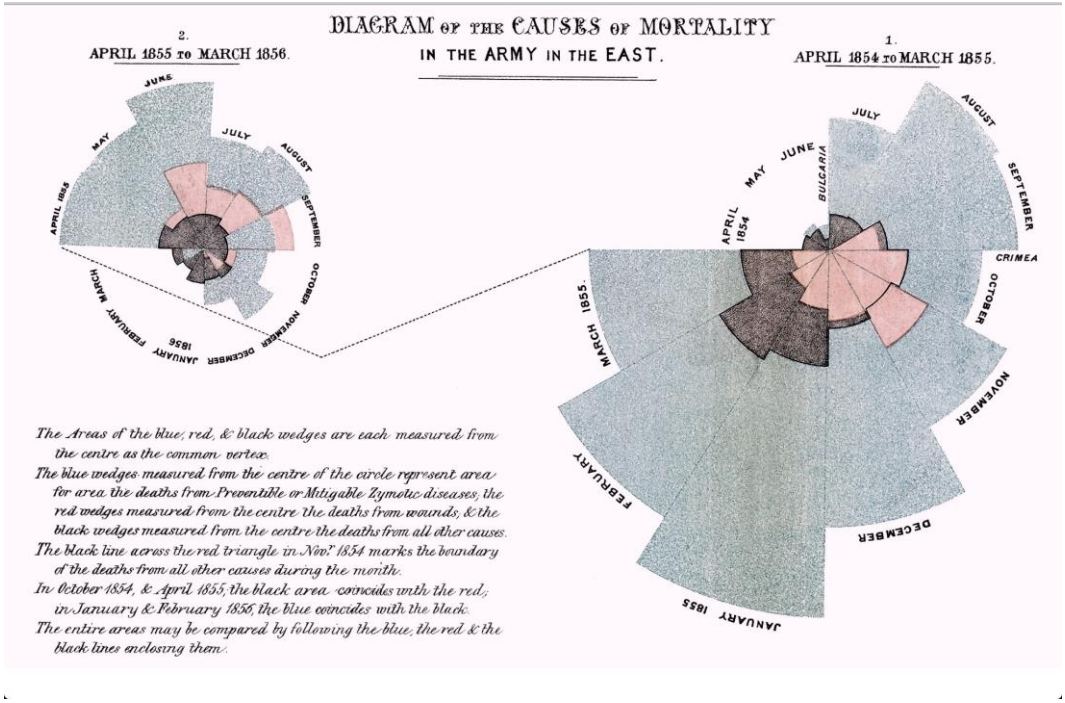
No.	Kategori	Penjelasan
1.	Statis	Respon dari pengguna hanya melihat dan membaca. Yang ditampilkan adalah gambar diam. Paling baik sebagai narasi meskipun bisa juga eksploratif.
2.	Bergerak	Respon dari pengguna hanya melihat, mendengarkan dan penjelasan melalui suara yang sudah ada
3.	Interaktif	Respon dari pengguna hanya mengklik, mencari data, spesifik, secara aktif membentuk konten yang disajikan, dan memilih informasi yang ingin diakses dan dilihat.

Gambar 2. 9 Contoh Infografis Statis

(health.detik.com)

2.9.2 Sejarah Infografis

Perancangan informasi merupakan sesuatu hal yang baru. Pada sejak manusia purba informasi visual sudah ada sejak zaman itu. Perancangan informasi pada zaman manusia purba diketahui melalui peninggalan-peninggalan berupa lukisan di dinding – dinding gua, dan hingga sekarang perancangan informasi di zaman modern memanfaatkan gambar sebagai pendukung penjelasan informasi. Seperti yang terjadi sejak Zaman Victoria, yang dijelaskan pada pada infografis dalam Gambar 2.5, Florence Nightingale membuat sebuah infografis untuk menjelaskan dan memperlihatkan tentang penyebab kematian di antara pasukan inggris selama Perang Krim. Inforgrafis yang dibuat oleh Florence menarik perhatian orang-orang yang ada pada saat itu sehingga membuat orang –orang tersebut berfikir tentang seriusnya penyakit pada infografis tersebut (Kopf, halaman 390-392).



Gambar 2. 10 Sejarah Infografis

(Lankow, Ritchie, Crooks, 2014)

2.9.3 Prioritas-Prioritas Infografis

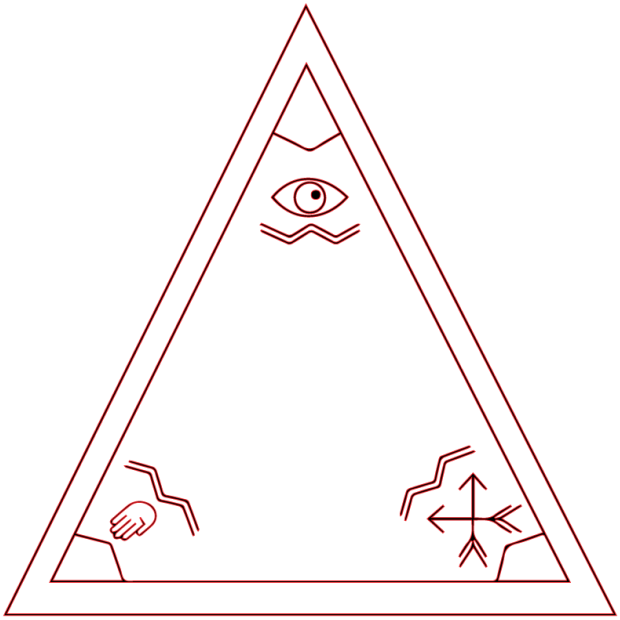
Di dalam aplikasi infografis, ada beberapa hal yang harus diperhatikan mengenai tujuan visualisasi. Beberapa prioritas tersebut adalah daya pikat komprehensi, dan retensi. Ketiga hal tersebut memiliki porsi masing-masing, sehingga tidak bisa disamakan. Contoh infografis yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan informasi dengan cara yang sejelas mungkin dan tanpa menyimpang sama sekali, maka prioritas pertama bagi perancang adalah *komprehensi* , kemudian *retensi* dan *daya pikat.* Prioritas ini berguna dalam aplikasi akademis, ilmiah dan kecerdasan bisnis, karena bidang-bidang ini biasanya tidak mempunyai agenda selain menyampaikan pengetahuan dan membuat pemirsa memahaminya. Daya pikat kurang dianggap kurang perlu, karena yang paling diperlukan oleh pemirsa adalah informasi dan karena itu mencarinya.

Daya pikat dari infografis adalah desain. Desain menjadi kunci utama dalam infografis. Menurut Kusrianto (2007:2) desain mempunyai unsur dalam menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, unsur-unsur tersebut adalah yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, komposisi warna, serta layout. Prinsip desain Supriyono (2010:87) terdiri dari keseimbangan, tekanan , irama dan kesatuan, sedangkan konsep desain terdiri dari ruang kosong, kejelasan, kesederhanaan dan penekanan.

Komprehensi berkaitan dengan daya tangkap pembaca. Daya tangkap baca dilihat berdasarkan *Visual Learner, Auditory Learner dan Tactile Learner*. *Visual Learner* adalah cara memahami informasi berupa gambar, diagram dan bagan dengan cara paling baik secara melihat. *Auditory Learner* adalah memahami informasi dengan cara baik secara mendengarkan informasi yang diucapkan. Sedangkan *Tactile Learner* adalah memahami informasi dengan cara belajar da mempraktikkan secara langsung. (Lankow, Ritchie, Crooks, 2014:44).

Retensi berkaitan dengan cara pembaca bisa mengingat dengan mudah sebuah infografis.salah satu cara retensi adalah penggunaan ilustrasi. Ilustrasi tersebut terdiri dari metafora visual, simbol dan ikonografi, dan pembingkaian dekoratif (Lankow, Ritchie, Crooks, 2014:50).

2.9.4 Prinsip-Prinsip Vitruvius



Gambar 2. 11 Prinsip Vitruvius

(Lankow, Ritchie, Crooks)

Dalam merancang infografis, infografis yang bagus mempunyai 3 prinsip *Vitruvius*, yaitu kemanfaatan, keistimewaan dan keindahan. Prinsip kemanfaatan ditentukan berdasarkan pendekatan terhadap sasaran target pembaca, apakah bersifat eksploratif atau naratif. Prinsip keistimewaan pada infografis terlihat bagaimana informasi yang disajikan bisa mengkomunikasikan sebuah informasi yang berharga dan memberikan suatu nilai kepada pembacanya. Prinsip keindahan berkaitan dengan format dan mutu rancangan. (Lankow, Ritchie, Crooks, 2014:198-201).

2.10 Material

Material adalah sebuah inti dari bentuk fisik *enviromental graphic design.* Material mempunyai peranan yang sangat penting yaitu, untuk memadukan *system visual* dari *enviromental graphic design* sebagai aplikasi dari suatu bentuk kesatuan. Menggunakan bahan-bahan tertentu untuk menciptakan sebuah kecocokan dari semua jenis sign dalam sebuah program (Calori, Signage and Wayfinding Design, 2007).

Berikut beberapa material yang sering digunakan untuk *enviromental graphic design:*

Tabel 2. 12 Material yang digunakan pada enviromental graphic design

(Calori, Signage and Wayinding Design)

No.	Material	Penjelasan
1.	Logam	Salah satu bahan sign yang paling sering digunakan. Logam bisa mencair sehingga bisa dibuat dalam bentuk yang kompleks, termasuk komponen perangkat keras seperti, keras seperti sign, medali dan plakat.
2.	Plastik	Memiliki beberapa aspek teknik yang dapat dieksplorasi untuk digunakan sebagai material enviromental graphic design , seperti transparansi, bentuk, tahan, pecah dan sangat ringan.
3.	Kaca	Kaca sering diaplikasikan dalam enviromental graphic design yang diisi oleh cahaya di bagian dalamnya.
4.	Kayu	Material ini dimanfaatkan untuk membuat desain *enviromental graphic design* denga tampilan menarik, seperti pada perabotan dan lemari. Material kayu rendah dilaminasi dengan veneer yang merupakan lapisan tipis kayu berkualitas tinggi.
5.	Batu	Bahan yang jarang digunakan untuk *enviromental graphic design* karena harganya yang mahal dan material yang dibutuhkan terbatas.

BAB III

DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data

3.1.1 Data Pemberi Proyek

Rumah Sakit Palang Merah Indonesia atau PMI Bogor adalah rumah sakit rujukan ripe B. Rumah sakit PMI merupakan rumah sakit swasta yang berdasa di bawah naungan perhimpunan Palang Merah Indonesia. ini Rumah sakit PMI yang terletak di jalan pajajaran No.80 terus berkomitmen untuk memberikan pelayanan yang berkualitas dengan berorientasi kepada kepuasan paisen. Oleh karena itu, rumah sakit PMI bogor selalu berusaha untuk mengembangkan keunggulan pelayanan di segala bidang, baik fasilitas, sarana maupun prasaranan, termasuk pelayanan di bidang kegawatdaruratan medik seperti, yang tercantum pada visi dan misi rumah sakit. Untuk menjaga kualitas dan pelayanan, rumah sakit PMI Bogor berpegang teguh pada 7 prinsip kepalangmerahan, termasuk di dalamnya tidak membeda-bedakan dalam memberi pelayanan.

Palang Merah Indonesia

Gambar 3. 1 Logo Rumah Sakit PMI Bogor

(Rumah Sakit PMI Bogor)

3.1.2 Sejarah

Tahun 1942, Belanda terusir dari Indonesia dan dilanjutkan dengan pendudukan jepang wilayah Hindia-Belanda (Indonesia). Jepang pun mengambil alih seluruh aset Belanda termasuk pengelolaan unit pelayanan kesehatan yang semua di kelola oleh NERKAI. Tak lama kekalahan jepang pada tahun membuat ia

pun harus hengkang dari Indonesia dan NERKAI kembali dikelola oleh belanda. Pergolakan politik yang belum stabil membuat NERKAI mengalami berbagai perubahan pengelolaan. Pada tahun 1948, pengelolaan unit layanan kesehatan ini pun dihibahkan kepada pengurus Palang Merah Indonesia dan diberi nama rumah sakit Kedung Halang yang dipimpin oleh Dokter Respondek. Tiga tahun berselang, yaki pada tahun 1951, Rumah Sakit Kedung Halang berubah menjadi Rumah Ssakit Palang Merah Indonesia Bogor dan diserahkan kepada markas besar Palang Merah Indonesia. Rumah sakit yang berdii di lahan seluas 3.6 hektar ini merupakan rumah sakit rujukan dengan tipe B. Rumah sakit ini pun menjadi rumah sakit swasta berdasarkan keputusan presiden no.25 pada tanggal 16januari 1950.

3.1.3 Visi dan Misi

Visi rumah sakit PMI Bogor adalah menjadi rumah sakit yang memberikan pelayanan yang berkualitas. Misi rumah sakit PMI Bogor adalah memberikan pelayanan yang berorientasi kepada kepuasan pasien, mengembangkan unggulan pelayanan di bidang kegawatdaruratan medik, membida profesionalisme dan kinerja, melaksanakan penanganan media pada kegawatdaruratan dan bencana.

3.1.4 Nilai dan Tujuan

Nilai dari Rumah Sakit PMI Bogor adalah memberikan pelayanan dengan keramah tamahan, tidak membedakanstatus sosial ekonomi pasien, menyiapkan sumber daya manusia yang bermutu, berdedikasi tinggi dalam melaksanakan tugas, dan memenuhi kebutuhan pasien.

Tujuan dari Rumah Sakit PMI Bogor adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang profesional sesuai etika profesi serta mewujudkan pelayanan unggukan secara berkelanjutan.

3.2 Objek Garapan

3.2.1 Penyakit Polio

Polio atau biasa disebut poliomyletis adalah penyakit menular yang disebabkan virus polio. Ciri-ciri umum pada polio adalah kelumpuhan (Lumpuh Layu). Virus ini menyerang sistem saraf pusat, menyebabkan nyeri atau merusak saraf motorik, sehingga menyebabkan kelumpuhan otot atau ketidak mampuan

untuk menggerakkan bagian tubuh.Pada kasus yang berat, penyakit ini sering terjadi pada kaki, walau pada kasus terparah, penyakit ini dapat mempengaruhi kemampuan bernapas dan menelan.Saat ini, sudah ada cara mencegah penyakit ini dengan cara vaksin. Meskipun penyakit ini jarang terjadi namun tetap ada di negara-negara berkembang.

3.2.2 Gejala Penyakit Polio

Penyakit polio dibedakan 3 jenis gejala yaitu, polio non-paralitik (tidak lumpuh), polio paralitik (lumpuh) dan pasca polio. Gejala umum yang sering terjadi yaitu flu, sakit kepala, demam, sakit tenggorokan, mual, muntah, dan diare. Inilah urain ciri-ciri gejala jika berdasarkan dari masing –masing nama gejala polio tersebut, antara lain:

Tabel 3. 1 Gejalan dan Ciri-cirinya

No.	Gejala	Ciri-ciri gejala
1.	Polio non-paralitik (tidak lumpuh)	Flu, demam, sakit tenggorokan, kelelahan, muntah-muntah, sakit kepala, sakit persendian pada leher dan punggung, lemahnya otot dan nyeri otot, kaku pada bagian lengan dan kaki dan peradangan selaput otak
2.	Polio paralitik (lumpuh)	Nyeri otot yang sangat parah dan sangat lemahnya otot untuk digerakkan, tidak bisa bergerak atau hilangnya refleks, dan anggota badan kaku dan lemas
3.	Pasca polio	Setelah melakukan aktivitas ringan mengalami kelelahan menyusutnya otot-otot, nyeri sendi dan otot, sulit bernafas pada saat tidur, sering depresi atau sulit bernafas, dan sulit berkonsentrasi.

3.2.3 Penyebab Polio

Polio atau poliomyelitis disebabkan oleh virus polio yang tergolong dalam penyakit menular. Berikut ini adalah penularan virus terjadi melalui beberapa cara, yaitu Kontak fisik langsung dengan penderita virus polio, mengenai percikan ludah

penderita penyakit polio, melalui tinja penderita, dan virus masuk melalui mulut dan hidung yang berkembang biak di dalam tenggorokan dan saluran pencernaan, lalu diserap dan disebarkan melalui sistem pembuluh darah dan pembuluh getah bening.

3.2.4 Faktor-Faktor Resiko Polio

Beberapa faktor-faktor yang meningkatkan terjangkit penyakit polio. Pada tubuh manusia, virus polio bersarang pada tenggorokan dan usus. Imunisasi atau pemberian vaksin polio dapat meminimalisir terjangkit virus polio. Wanita hamil, orang dewasa, anak-anak, balita dan orang yang mempunyai sistem imun atau pertahanan tubuh yang lemah akan mudah terkena penyakit polio jika lingkungan tersebut kotor atau tidak bersih.

Orang dewasa yang belum divaksinasi akan memiliki tingkat resiko terjangkit polio yang tinggi. Resiko terjangkit polio jika orang tersebut bertempat tinggal yang sama dengan penderita polio, sistem imun tubuh yang menurun, mengunjungi tempat yang terdapat virus polio.

3.2.3 Pencegahan Penyakit Polio

Penyakit ini hanya bisa dicegah dan tidak bisa diobati, karena jika sudah terkena penyakit ini kemungkinan penderita akan mengalami kelumpuhan. Salah satu pencegahan dengan melakukan pemeliharaan kebersihan yang baik untuk mencegah penularan virus, memasak air dalam keadaan benar-benar mendidih, menghindari stress dan melakukan imunisasi polio atau vaksin polio.

3.2.4 Imunisasi Polio

Vaksin polio diberikan kepada anak-anak untuk membentuk kekebalan tubuh. Vaksin tersebut berisi virus polio yang sudah dilemahkan. Keberadaan virus yang telah dilemahkan tidak menginfeksi tubuh, namun dapat merangsang tubuh membentuk antibodi sebagai respons pertahanan tubuh untuk melawannya. Ketika pertahanan tubuh baik dan virus polio tidak bisa menyerang pertahanan atau imun tubuh yang kuat.

Terdapat dua macam vaksin polio, yaitu *Oral Polio Vaccine* dan *Incativated Polio Vaccine.* Di Indonesia vaksin yang sering digunakan adalah *Icantivated Polio Vaccine*. *Oral Polio Vaccine* mengandung virus yang sudah dilemahkan. Vaksin

polio diberikan dengan cara diteteskan ke mulut sedangkan *Icantivated Polio Vaccine* diberikan dengan cara disuntikkan

Berikut uraian tabel dari masing-masing vaksin polio, berikut penjelasannya:

Tabel 3. 2 Jenis Vaksin dan Efek Samping

(Wawancara ahli)

No.	Jenis Vaksin	Cara pemakain	Umur	Efek samping
1.	*Oral Polio Vaccine atau OPV*	Diteteskan di mulus	usia 2, 4, 6 ,18 bulan	Efek samping pemberian vaksin polio tidak memiliki dampak yang serius. Pada sebagian anak yang menerima vaksin polio mengalami pusing, diare ringan dan nyeri otot dan bekas sutik vaksin yang mengalami kemerahan, bengkak dan nyeri.
2.	*Incativated Polio Vaccine atau IPV*	Disuntik	usia 2, 4, 6 sampai 18 bulan dan 6 sampai 8 tahun	

3.2.5 Mengatasi Efek Samping Vaksin Polio

Efek samping akibat imunisasi polio biasanya sangat ringan dan terjadi dalam waktu yang singkat. Pada umumnya efek ini juga tidak memerlukan perawatan yang serius, namun jika efek samping berlebihan maka pertolongan pertama yang harus dilakukan yaitu, berikan cairan atau minuman yang bisa membantu mengatasi demam, jika bayi dan anak-anak mengalami demam maka berika pakaian yang ringan dan menyrap keringat, memberikan parasetamol atau obat penurun demam jika diperlukan yang sesuai dengan resep dokter, kompres bagian bekas suntikan jika terasa gatal, nyeri dan bengkak.

3.3 Infografis rumah sakit PMI Bogor

Gambar dibawah adalah salah satu desain infografis yang ada di rumah sakit PMI Bogor. Infografis tersebut tentang langkah-langkah mencegah stroke. Dilihat dari prinsip-prinsip dalam mendesain, infografis ini masih menjauh dari prinsip desain. Dari hasil observasi dilapangan, banyak pengunjung atau pasien kurang berminat dalam membaca infografis dengan alasan kurang menariknya infografis tersebut dari segi visual maupun bentuknya.

Gambar 3. 2 Salah satu infografis di rumah sakit PMI Bogor

(Dokumentasi Pribadi)

3.4 Data Khalayak

Tabel 3. 3 Segmentasi Khalayak

Demografis	Target audiens ditunjukkan pada kalangan yang mempunyai balita/anak. Kalangan yang dimaksud seperti, orang tua dan keluarga. Dengan umur 25-50 tahun (pria-wanita).

Geografis	Orang tua atau keluarga yang tinggal di perkotaan
Psikografis	-orang tua atau keluarga yang mempunyai balita -orang tua atau keluarga yang memperhatikan kesehatan -masyarakat yang suka membaca informasi tentang kesehatan -tertarik dengan gambar/visual
Targeting	Keluarga, Orang tua
Positioning	Infografis dengan konten seputar penyakit polio
Behavior	Semua orang yang memiliki keingintahuan tentang kesehatan

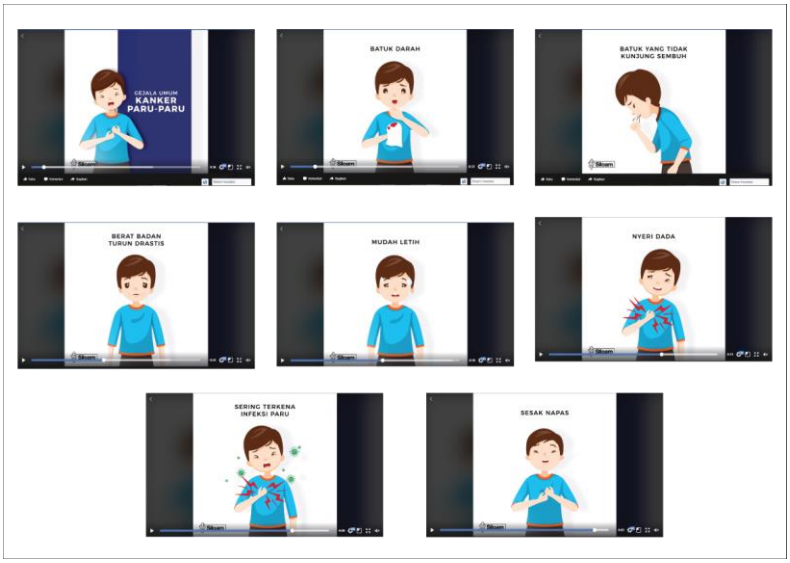
3.5 Data proyek sejenis

3.5.1 Rumah Sakit Siloam

Gambar 3. 3 Logo rumah sakit Siloam Bogor

(www.siloamhospitals.com)

Rumah sakit Siloam berlokasi di Jalan Raya Pajajaran. Rumah sakit Siloam adalah rumah sakit berkapasitas 266 tempat tidur yang dilengkapi dengan teknologi maju termasuk didalamnya *1.5 Tesla MRI, 128 Slice CT scan* dan *Cath Lab.* Unit darurat 24 jam di rumah sakit Siloam didukung oleh tim profesional medis terlatih dengan pengalaman bertahun-tahun dalam keadaan darurat medis dan dirancang untuk memberikan bantuan terbaik bagi pasien yang memerlukan perwatan medis. Walaupun rumah sakit Siloam baru berdiri sebentar rumah sakit Siloam termasuk rumah sakit terbesar di Bogor. Rumah sakit Siloam berkomitmen untuk menyediakan orang-orang medis dengan layanan kesehatan yang baik dan penuh kasih dari layanan medis yang paling sederhana hingga paling kompleks.



Gambar 3. 4 Infografis bergerak rumah sakit siloam

(www.facebook.com/siloam)

Gambar diatas adalah salah satu infografis yang dimiliki rumah sakit Siloam Bogor. Infografis yang dipakai adalah infografis bergerak atau *infographic.* Desain dan ilustrasi yang digunakan adalah *flat* desain dengan memakai warna pastel.

3.5.2 Rumah Sakit Santo Borromeus

Gambar 3. 5 Logo rumah sakit Santo Borromeus

(rsborromeus.com)

Rumah sakit Santo Borromeus merupakan salah satu rumah sakit terbesar di kota Bandung. Sejak didirikan pada tanggal 18 september 1921bentuk pelayanan kesehatan telah hadir, tumbuh, berkembang dan berubah menjadi perwujudan masyarakat Bandung. Bertepatan di jalan Ir.H.Djuanda rumah sakit dengan kapasitas 436 tempat tidur ini terus berkembang dengan didukungnya tenaga para dokter, perawat yang ramah dan tenaga profesional lainnya dan dilengkapi dengan peralatan modern sesuai perkembangan teknologi terkini serta mengemban komitmen yang kuat untuk melayani masyarakat.

Gambar 3. 6 Infografis pada rumah sakit santo borromeus

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar diatas adalah salah satu infografis yang ada di rumah sakit Santo Borromeus. Ilustrasi yang digunakan adalah semi-realis. Warna adalah merah yang digunakan sesuai dengan warna bagian tubuh manusia. Keterbacaan tulisan dalam infografis tersebut kurang sedikit terbaca, penataan tipografi yang tidak teratur. Point of interest pada infografis ini tidak terlihat karena semua ilustrasi sama besarnya dan sangat mencolok.

3.5.3 Rumah Sakit Hasan Sadikin

Gambar 3. 7 Logo rumah sakit hasan sadikin

(www.web.rshs.or.id)

Rumah sakit Hasan Sadikin dahulu sebagai rumah sakit militer dan dibangun pada tahun 1920 dan diresmikan pada tanggal 15 Oktober 1923 dengan nama *"Het Algemeene Bandoengsche Ziekenhuijs".* Pada tanggal 30 April 1927 namanya diubah menjadi *"Het Gemeente Zienkenhuijs"* dengan kapasitas 200 tempat tidur. Pada tahun 1956 rumah sakit Hasan Sadikin menjadi rumah sakit umum dengan kapasitas 600 tempat tidur. Selanjutnya tanggal 8 Oktober 1967 nama rumah sakit menjadi rumah sakit umum pusat Dr.Hasan Sadikin yang berfungsi sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Departemen Kesehatan Republik Indonesia dan bertanggung jawab langsung kepada Direktur Jenderal Pelayanan Medik. Kini rumah sakit Hasan Sadikin memiliki 944 tempat tidur, 3000 karyawan dengan 395 dokter spesialis dan subspesialis dan enam layanan unggulan terdiri

atas Pelayanan Jantung Terpadu, Pelayanan Onkologi, Pelayanan Infeksi, Bedah Minimal Invasif, Kedokteran Nuklir dan Transplantasi Ginjal.

Gambar 3. 8 Infografis pada rumah sakit hasan sadikin

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar diatas adalah salah satu infografis yang ada dirumah sakit Hasan Sadikin. Desain infografis tersebut hanya memakai sedikit ilustrasi sebagai dukungan tambahan terhadap isi informasi infografis. Keterbacaan pada tulisan sangat jelas. *Point of interest* pada infografis terlihat pada tulisan stroke sehingga pembaca membaca mengikuti alur dari atas kebawah.

3.6 Data Wawancara dan Kuesioner

3.6.1 Data wawancara

1. Wawancara bagian HUMAS Rumah sakit PMI Bogor

Bapak firman adalah salah seorang yang berkerja di rumah sakit PMI Bogor di bagian Humas. Penulis menanyakan tentang infografis yang ada di rumah sakit dan sejarah rumah sakit. Menurut pak firman, Rumah sakit PMI bogor adalah salah satu rumah sakit tertua di bogor. Rumah sakit PMI bogor berdiri pada tahun 1950 yang disahkan berdasarkan keputusan presiden nomor 25. Pada jaman Belanda

rumah sakit PMI dinamakan dengan NERKAI *(Nederlandsche Roode Kruis Afdeeling Indië),* kemudian pengelola menghibahkan kepada Palang Merah Indonesia pada tahun 1948 diberi nama rumah sakit Kedung Halang. Pada tahun 1951, rumah sakit Kedung Halang berganti nama menjadi rumah sakit PMI Bogor hingga sekarang. Untuk infografis, rumah sakit PMI Bogor masih mempunyai sedikit infografis. Kemarin pada tanggal 1 Oktober saat akreditasi rumah sakit, rumah sakit sedang melakukan pembenahan pada fasilitas dan pelayanan rumah sakit bahkan didalamnya menambahkan infografis, karena infografis dirumah sakit sangat sedikit. Untuk konten infografis yang ada sebelumnya tentang kesehatan dan sebagian berupa layanan rumah sakit, bahkan sebelum rumah sakit PMI Bogor melakukan akreditasi, rumah sakit PMI Bogor tidak sama sekali mempunyai infografis. Ketidakadaan infografis pada rumah sakit disebabkan karena kurangnya ahli seperti desainer. Apalagi desain infografis di rumah sakit PMI Bogor dibuat oleh bapak firman yang hanya mengetahui sedikit tentang desain dan beliau belajar secara autodidak.Kurangnya ahli yang membuat rumah sakit PMI Bogor mempunyai sedikit kendala dalam membuat infografis. Dalam menyebarkan informasi berupa khususnya kesehatan, bagian HUMAS selaku pembuat konten tersebut biasanya melakukan perizinan konten apa yang bagus untuk disebarkan terhadap ahli yang bersangkutan serperti, dokter. Penyebaran informasi kesehatan akan disebar ketika dokter yang bersangkutan telah melihat apakah isi konten sudah benar atau belum, jika semuanya telah dilakukan maka penyabran informasi sudah siap untuk disebarkan. Penyebaran informasi pada rumah sakit disebarkan melalui sosial media rumah sakit PMI Bogor. Informasi dikemas seperti browsur, poster dan motion grafis. Untuk sosialisasi tentang penyakit polio biasanya dilakukan melalui lisan/verbal, sebelumnnya rumah sakit PMI Bogor melakukan pengecekan riwayat vaksinasi terhadap bayi tersebut kemudian jika bayi tersebut belum mempunyai vaksinasi, pihak rumah sakit akan melakukan imunisasi polio.

Gambar 3. 9 Video wawancara terhadap bapak firman

(Dokumentasi Pribadi)

2. Wawancara bagian HUMAS rumah sakit PMI Bogor

Bagian HUMAS dirumah sakit PMI Bogor bertugas dalam mengatur dalam pelaksanaan analisis,mengumpulkan informasi-informasi, mengelola informasi dan dokumentasi,penyiapan rancangan kebijakan penyelenggara publikasi yang didalamnya membuat infografis dan konten infograis. Pada tanggal 12 Oktober 2017, penulis melakukan sesi wawancara terhadap Dr.Adi selaku bagian HUMAS di rumah sakit PMI Bogor. Dalam sesi wawancara, penulis menanyakan seputar infografis yang ada di rumah sakit PMI Bogor. Menurut Dr.Adi, Inforgrafis dirumah sakit PMI Bogor adalah bentuk komunikasi kedua setelah para dokter untuk memberitahukan para pasien tentang kesehatan ataupun layanan rumah sakit. Isi konten infografis dirumah sakit PMI Bogor adalah kebanyakan tentang kesehatan dan sebagian layanan rumah sakit seperti, pendaftaran online klinik Afiat melalui aplikasi handphone. Penulis menanyakan tentang kecocokan konten infografis yang akan dibuat nanti yang berdasarkan hasil dari data rumah sakit sendiri yaitu penyakit yang tergolong mematikan adalah ginjal dan stroke. Menurut Dr.Adi, Ginjal dan stroke memang tergolong penyakit yang sering terjadi tetapi kalau dilihat dari segi yang lebih umum atau fenomenal dan sering terjadi atau diibaratkan yang sangat sepela adalah penyakit polio dan biasanya polio dicegah melalui suntuik vaksin, bahkan suntik vaksin ada efek sampingnya juga,

narasumber memberikan saran agar konten pada infografis dibuat dengan informasi yang sangat umum saja yang biasa terjadi, apalagi kaum awam tidak tahu bagaimana menghadapi efek samping terhadap suntik vaksin. Infografis yang ada di rumah sakit PMI Bogor sangat jarang di update karena untuk mempublikasikannya butuh izin dari dokter ahli terhadap isi konten infografis tersebut, karena tidak sembarangan menyebarkan informasi apalagi informasi ditujukan kepada masyarakat luas dan mungkin saja masyarakat bakal melakukan apa ada dalam isi konten infograis tersebut. Untuk desain infografis yang sekarang desainnya dibuat oleh bapak firman bagian humas. Beliau kebetulan seorang medis juga tapi mengetahui sedikit tentang desain.

Gambar 3. 10 Wawancara terhadap Dr.Adi

(Dokumentasi Pribadi)

3.7 Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner online kepada masyarakat umum dengan rentan umur 20-50 tahun dan disebarkan secara acak. Kuesioner online ini dibagikan pada tanggal 17-19 November 2017 dengan tujuan sebagai perancangan visual pada infografis tentang penyakit polio. Kuesioner diisi oleh 91 responden, yaitu:

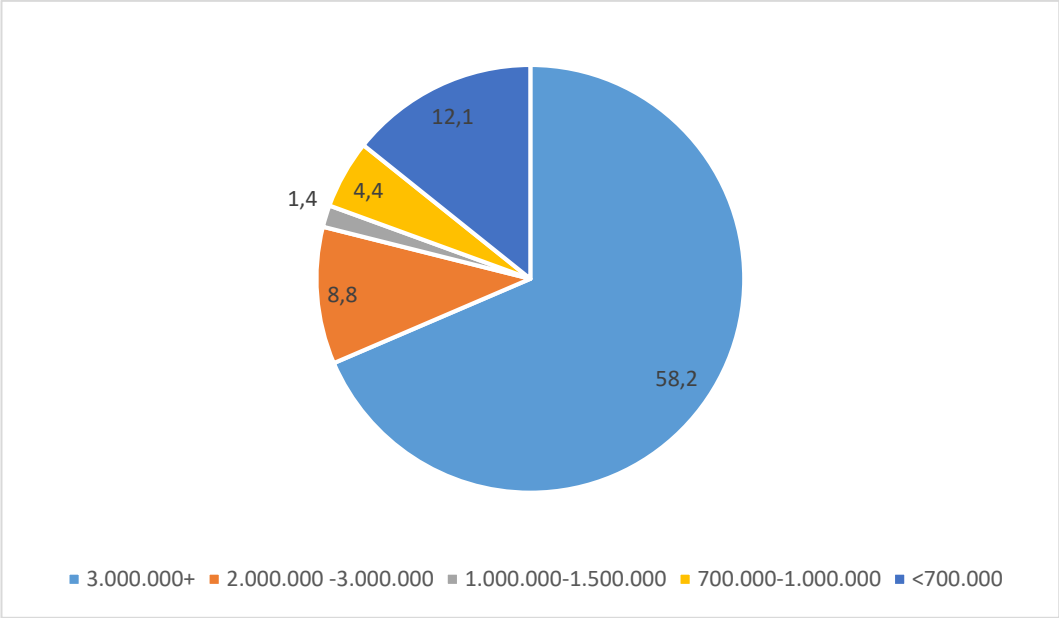
Tabel 3. 4 Hasil data responden

Usia	Jumlah	Frekuensi
<21	2	4%
21-30	36	39%
31-40	19	21%
41-50	29	31%
>50	5	5%
Jumlah	91	100%

Tabel 3. 5 Hasil data pendidikan terkahir responden

Pekerjaan	Jumlah	Frekuensi
SD-SMA	16	18%
D3	19	21%
D4	5	5%
S1	46	51%
S2>	5	5%
Jumlah	91	100%

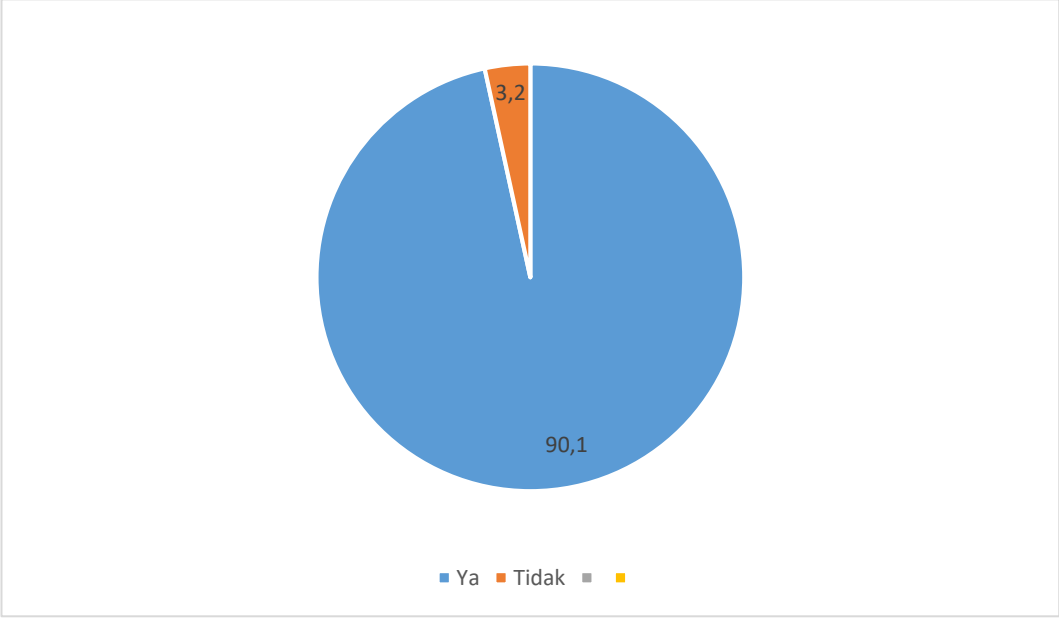
Jadi, dari hasil data demografis yang dihasilkan, responden terbanyak dari 21-30 tahun dengan jumlah 36 responden 39% frekuensi. Sedangkan dari hasil data pendidikan terakhir yang dihasilkan, responden dengan pendidikan terakhir terbanyak dari S1 dengan jumlah 46 responden 51 frekuensi.



Gambar 3. 11 Diagram pendapatan rutin

(Dokumentasi Pribadi)

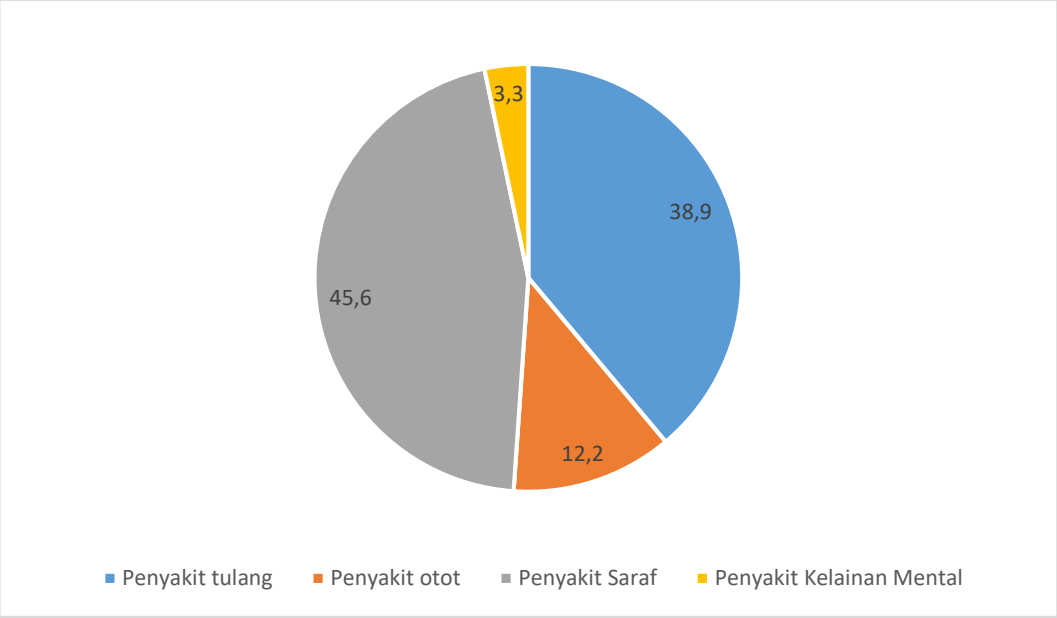
Pendapatan rutin responden yang diterima adalah kebanyakan responden memiliki pendapatan rutin diatas 3.000.000 dengan hasil 58,2% dari 91 responden.



Gambar 3. 12 Diagram penyakit polio

(Dokumentasi Pribadi)

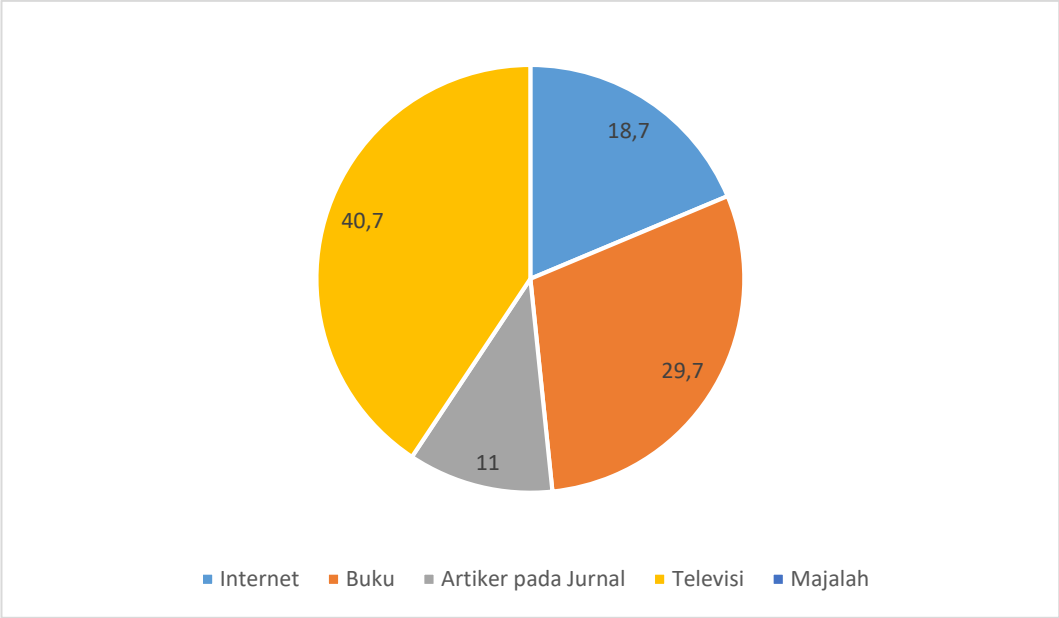
Pertanyaan diatas untuk responden adalah apakah anda mengetahui tentang penyakit polio. 90,1% responden menjawab mengetahui tentang penyakit polio dan sisanya menjawab tidak.



Gambar 3. 13 Diagram seperti apa penyakit polio

(Dokumentasi Pribadi)

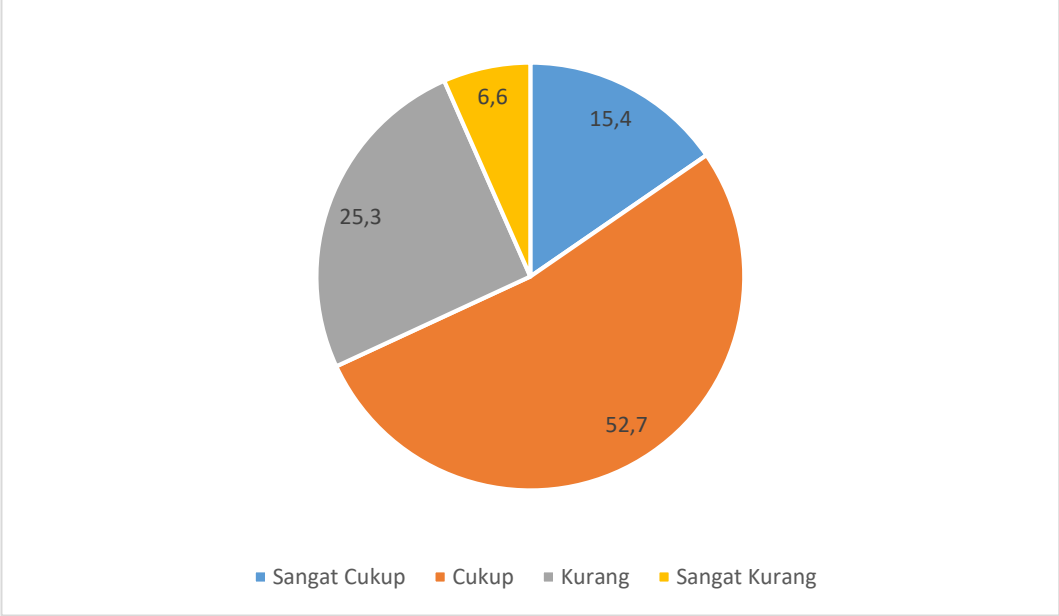
Pertanyaan diatas adalah Bila "Ya" menurut anda, apakah penyakit polio itu. Dari 91 responden 45,6% menjawab bahwa polio adalah penyakit saraf. Dari 91 responden 90,1 % menjawab mengetahui tetapi setelah ditelusuri lebih dalam tentang apa itu penyakit polio hanya 45,6% menjawab benar tentang penyakit polio sebenarnya.



Gambar 3. 14 Mengetahui informasi dari mana

(Dokumentasi Pribadi)

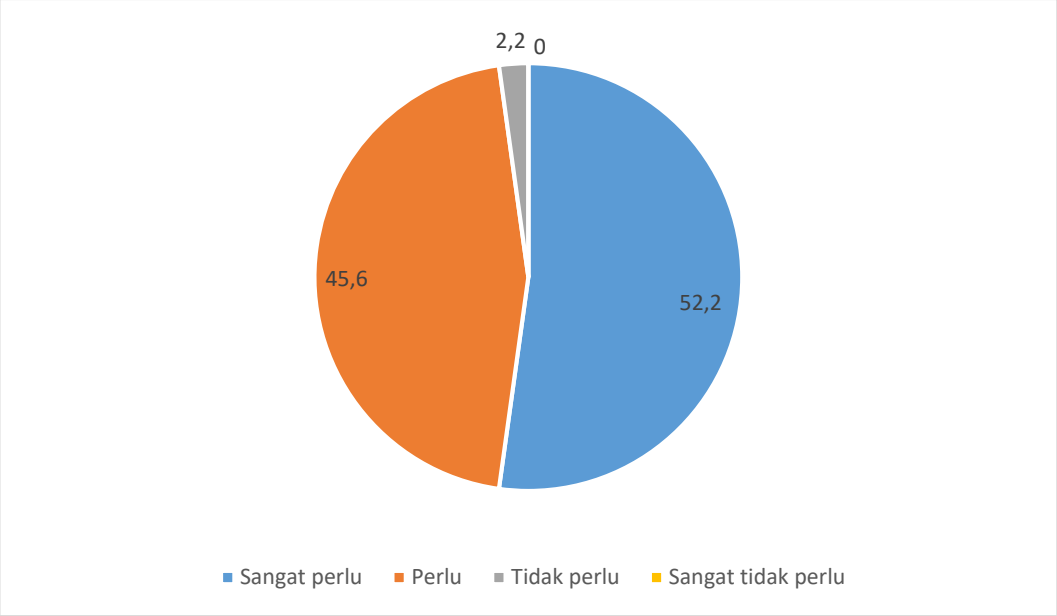
Pertanyaan diatas untuk responden adalah Selama ini anda tahu informasi polio dari mana. Responden terbanyak menjawab mengetahui polio dari internet. Dan informasi melalui majalah mendapatkan 0%.



Gambar 3. 15 Penyampaian terhadap informasi

(Dokumentasi Pribadi)

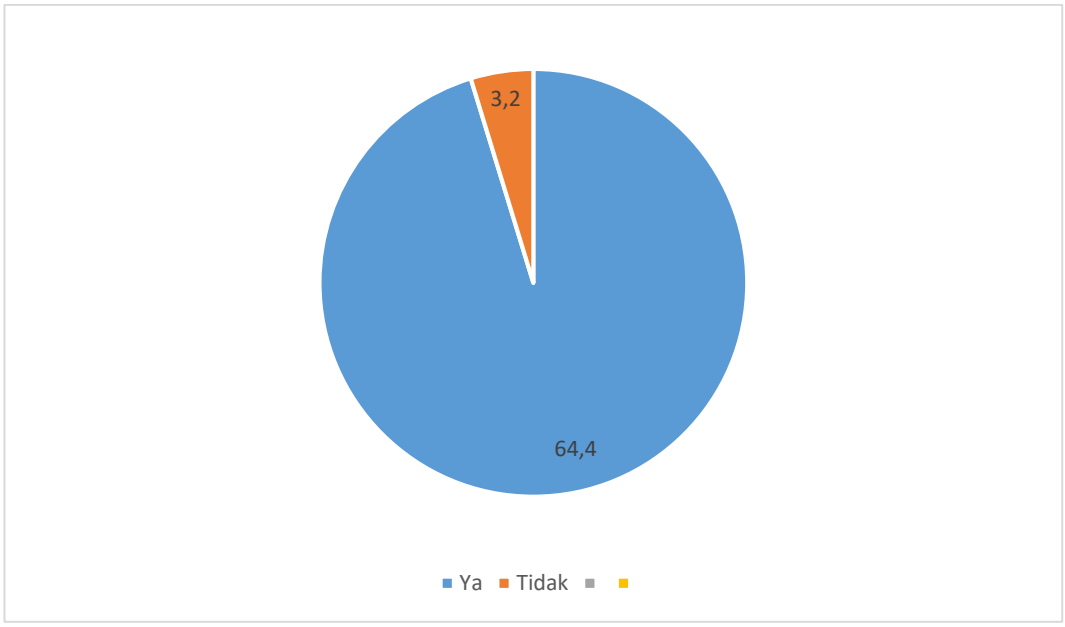
Pertanyaan diatas untuk responden adalah apakah penyampaian informasi tentang polio yang anda dapatkan melalui media diatas sudah cukup jelas sehingga anda lebih mengetahui tentang penyakit polio. Responden terbanyak menjawab 52,7% menjawab cukup untuk mengetahui informasi tentang polio.



Gambar 3. 16 Perlukah penggunaan media

(Dokumentasi Pribadi)

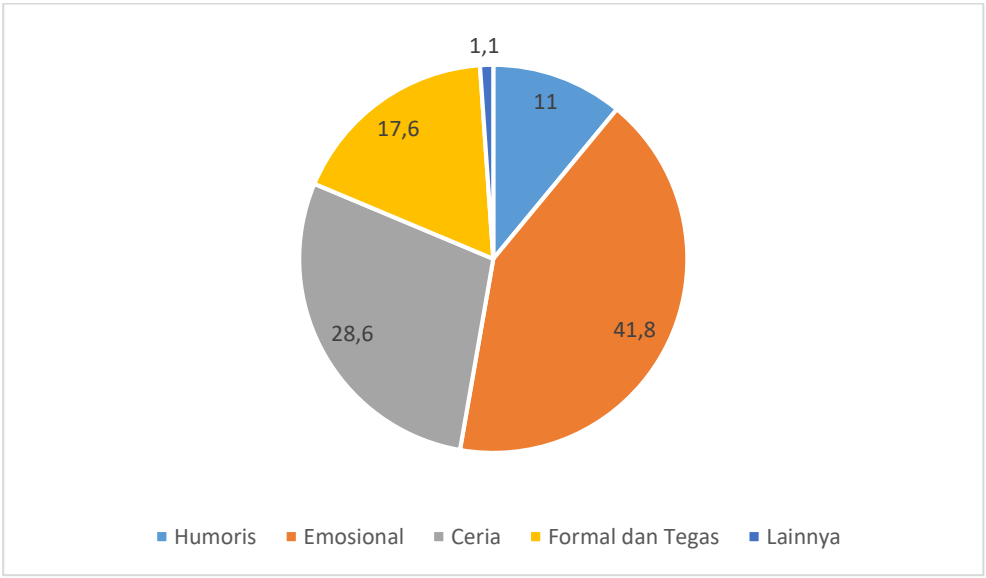
Pertanyaan diatas untuk responden adalah apakah perlu penggunaan media dalam kampanye sosial. Dari hasil yang didapatkan responden menjawab sangat perlu dengan hasil 52,2% dan 0% dihasilkan dari jawaban sangat tidak perlu.



Gambar 3. 17 Tahukah anda infografis

(Dokumentasi Pribadi)

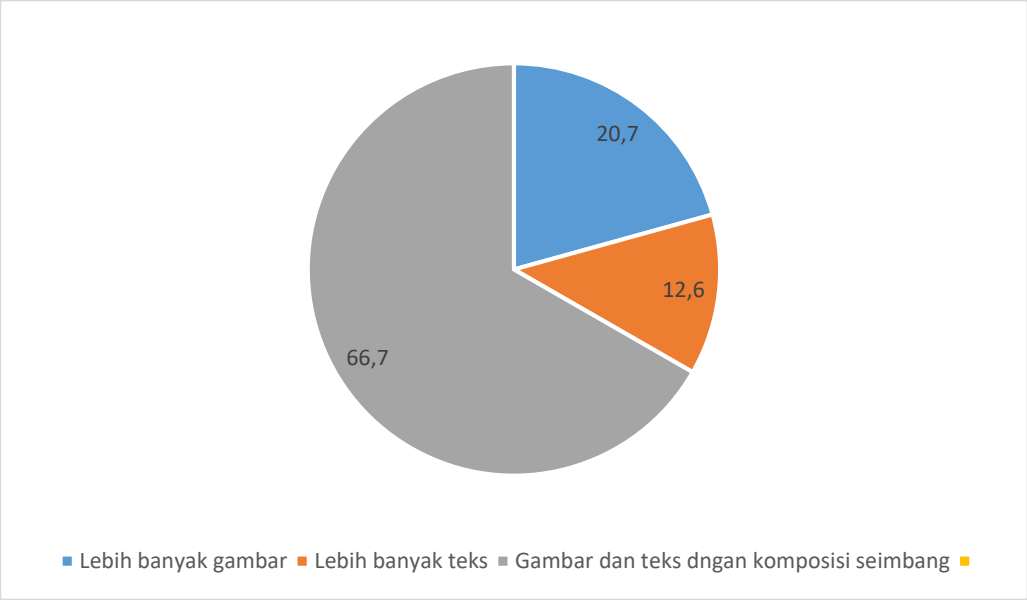
Dari pertanyaan diatas untuk responden adalah apakah anda tahu apa itu infografis. Responden menjawab mengetahui infograis berjumlah 64,4% sedangkan yang menjawab tidak tahu berjumlah 35,6%.



Gambar 3. 18 Penyampain yang menarik

(Dokumentasi Pribadi)

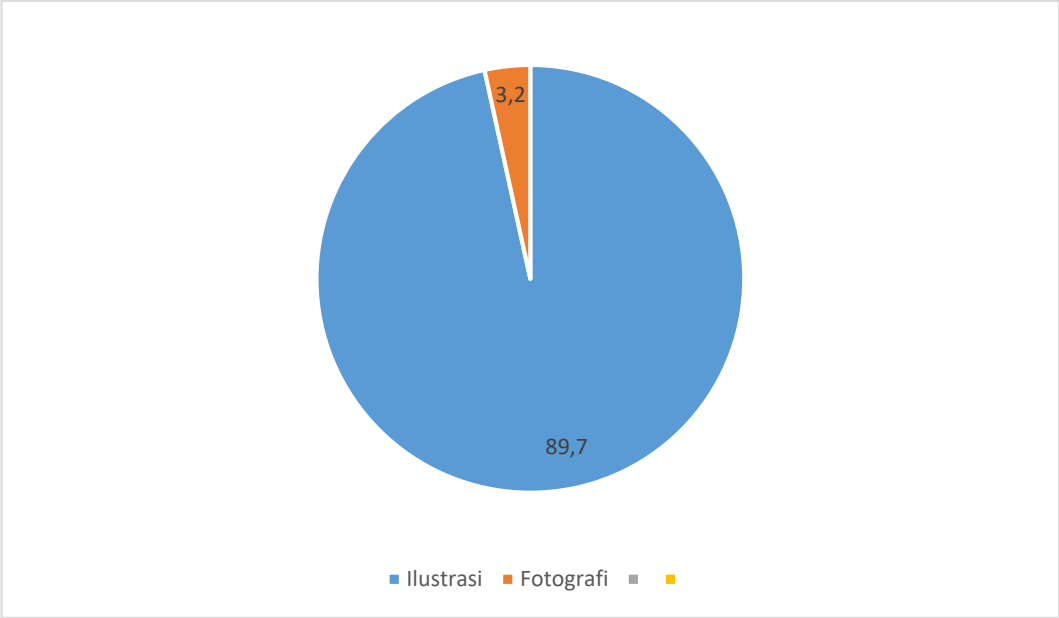
Penyampaian seperti apa yang menarik pada infograis untuk penyakit polio. Dari hasil terbanyak didapatkan bahwa pesan yang menarik harus emosional dengan hasil 41,8% dan 1,1% didapatkan melalui jawaban lainnya dengan jawaban bahwa pesan yang disampaikan jangan terlalu emosional (sedih atau senang), persuasif dan bikin *people aware*.



Gambar 3. 19 Layout media yang menarik

(Dokumentasi Pribadi)

Pertanyaan diatas untuk responden adalah layout media yang menarik sebagai media infografis untuk penyakit polio. Dari hasil terbanyak didapatkan 66,7% responden menjawab layout media yang menarik untuk infografis berupa gambar dan teks dengan komposisi yang seimbang.



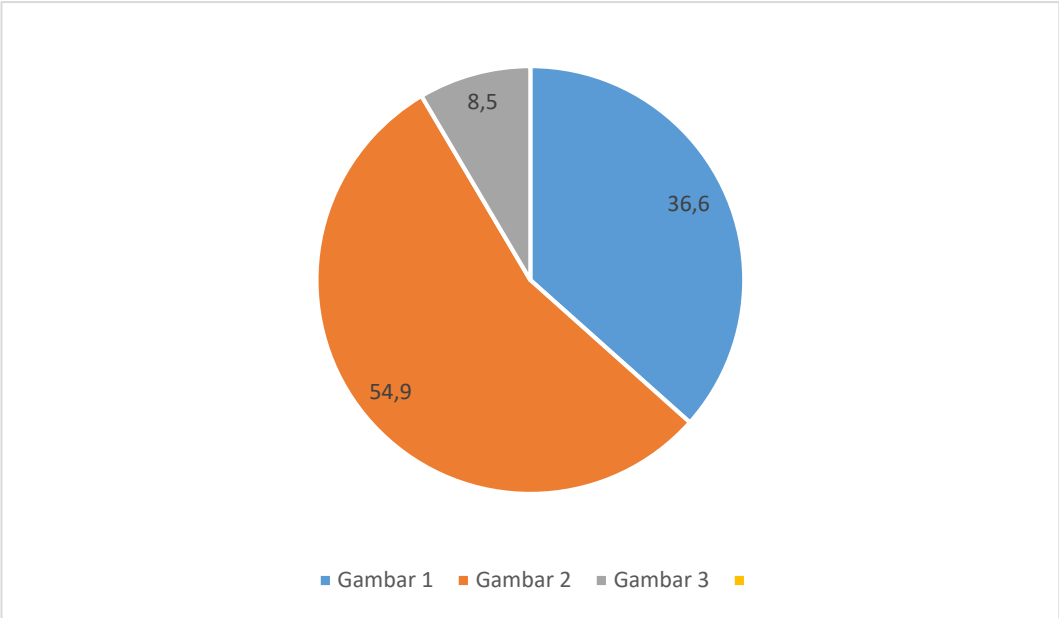
Gambar 3. 20 Infografis yang menarik dengan ilustrasi atau fotografi

(Dokumentasi Pribadi)

Pertanyaan diatas untuk responden adalah mana yang lebih menarik perhatiaan anda. Penulis memberikan 2 opsi gambar agar responden bisa memilih secara langsung. Dari hasil terbanyak didapatkan 89,7% responden menjawab bahwa infografis yang menarik menggunakan ilustrasi. Berikut 2 opsi gambar tersebut.

Gambar 3. 21 Opsi gambar ilustrasi atau fotografi

(Dokumentasi Pribadi)

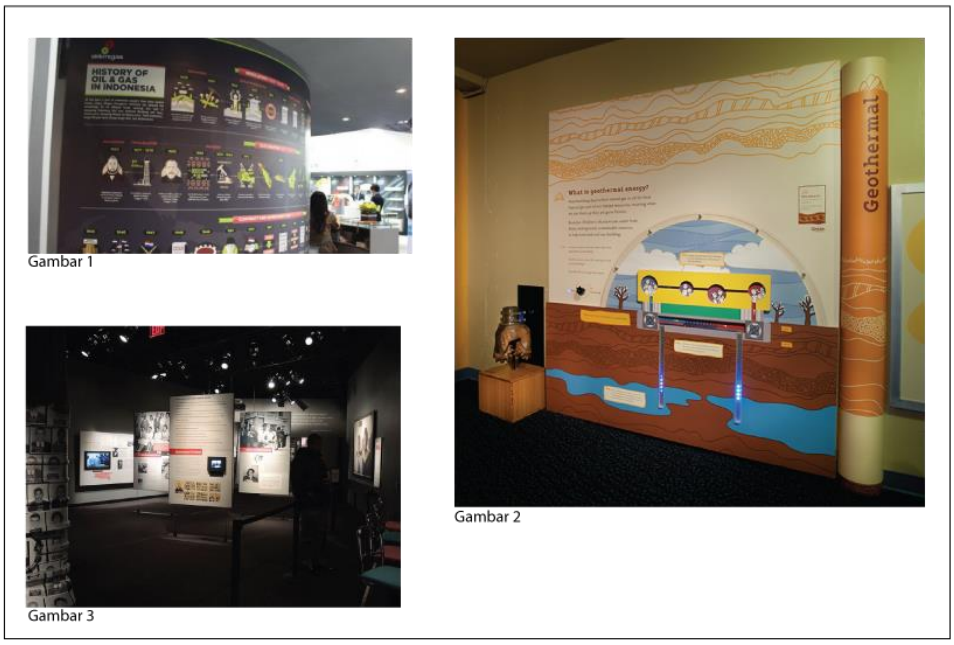


Gambar 3. 22 Penyampain display inografis

(Dokumentasi Pribadi)

Pertanyaan diatas untuk responden adalah mana yang lebih menarik dalam menyampaikan display infografis. Hasil terbanyak responden memilih gambar 2 dengan hasil 54,9. Penulis membuat 3 opsi gambar menyampaikan display

infografis yang berbeda-beda. Berikut adalah 3 opsi gambar tersebut:



Gambar 1

Gambar 2

Gambar 3

Gambar 3. 23 Gambar opsi pemyampaian display yang menarik

(Dokumentasi Pribadi)

3.8 Data Observasi

Dari hasil observasi penulis di lapangan, kurangnya infografis pada rumah sakit. Rumah sakit hanya mempunyai sedikit infografis. Pengunjung atau pasien kurang berminat membaca infografis yang ada dikarenakan pengunjung atau pasien tidak berminat membaca karena dari segi bentuk atau visual infografis di rumah sakit tidak menarik. Penempatan infografis yang tidak sesuai sehingga pengunjung tidak membaca infografis yang ada di rumah sakit.

3.9 Hasil Data Matriks

	Rumah Sakit PMI Bogor	Rumah Sakit Santo Borromeus Bandung	Rumah Sakit Hasan Sadikin Bandung	Rumah Sakit Siloam
Gambar				
Balance	Tipografi			
	Tipografi pada infografis diatas tidak teraturdalam penempatannya, tidak diberi tekanan besar kecilnya tipografi sehingga pembaca bingung harus membaca dari mana. Tipografi pada	Ketidakteraturan penempatan tipografi yang secara acak membuat pembaca bingung harus pembaca membaca memulai darimana. Ukuran font yang sama juga membuat infografis ini tidak mempunyai urutan dalam membaca.	Point of interst pada infografis diatas sudah terlihat jelas. Pembaca bisa memulai membaca mengikuti alur dari atas ke bawah.keterbacaan sangat jelas karena ukuran font yang sesuai, hanya saja tulisan tidak	Point of interest pada Infografis bergerak ini atau motion graphic terlihat pada tulisan yang menjelaskan gambar.

	infografis tersebut tidak tahu mana yang lebih penting dan mana yang tidak penting karena tidak adanya penekanan	Keterbacaan kurang jelas, terlalu kecil ukuran fontnya.	tertata dengan rapih.	
		Ilustrasi/Gambar		
	Penempatan ilustrasi tidak tertata dengan tapih, tidak adanya keseimbangan pada ilsutrasi sehingga pembaca bingung ilustrasi ini untuk mejelaskan informasi yang mana.	Pada infografis ini walaupun gambar/ilustrasinya tidak tertata dengan rapih tetapi tetap terlihat seimbang karena adanya penambahan bidang berwarna biru sebagai penyeimbangnya.	Pada infografis ini ilustrasi/gambar tidak seimbang karena pada ilustrasi yang bawah seharusnya dipindahkan kekanan sehingga tipografi menjadi geser kekiri mengikuti bagian atas.	Gambar pada infografis dan tulisan ditepatkan ditengah tenah sehingga seimbang saat dilihat dan gambar memperkuat penjelasan informasi
Penekanan		Ilustrasi/Gambar		

	Tidak ada penekanan pada infografis ini, semua gambar terlihat sama dari segi ukuran dan warna sehingga tidak ada yang mencolok	Tidak ada penekanan sam sekali terhadap gambar/ilustrasi di inografis ini. Sehingga pembaca akan melihat secara acak gambar yang ada di infografis ini.	Penekanan terdapat pada ilustasi tangan menggenggam otak. Gambar tersebut mendukung pesan judul dari infografis tersebut.	Penekanan terlihat pada gambar di setiap slide infografis bergerak ini
		Tipografi		
	Penekanan pada infografis terlihat pada tulisan dengan putih dan background berwarna merah dikatan penekanan karena warna merah mencolo dari warna lainnya	Tidak ada penekanan sama sekali sehingga pembaca membaca secara acak	Penekanan tipografi terlihat pada judul sehingga mewakilkan isi informasi keseluruhan	Penekanan juga terlihat pada tulisan penjelasan dari gambar dan diberi warna berbeda dari background.

	sehingga terlihat penakanan pada infografis tersebut.			
Pergerakan	Alur membaca tidak teratur terlihat dari infografis tersebut menempatkan informasi dengan sembarangan.	Alur membaca pada infografis ini tidak jelas atau secara acak tidak adanya penekanan dan keseimbangan didalamnnya dari segi tipografi maupun ilustrasi	Alur membaca pada infografis ini dimulai dari judul kemudian dilanjutkan dengan informasi dibawahnya	Alur membaca motion graphic ini sudah teratur sehingga pembaca mudah dan mengikuti sesuai dengan pesan yang akan disampaikan

3.9 Kesimpulan Hasil dan Analisis

3.9.1 Kesimpulan hasil wawancara dan kuesioner

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak Firman bagian HUMAS adalah Kurangnya ahli yang membuat rumah sakit PMI Bogor mempunyai sedikit kendala dalam membuat infografis. Dalam menyebarkan informasi berupa kesehatan, bagian HUMAS selaku pembuat konten tersebut biasanya melakukan perizinan konten apa yang bagus untuk disebarkan terhadap ahli yang bersangkutan serperti, dokter. Penyebaran informasi kesehatan akan disebar ketika dokter yang bersangkutan telah melihat apakah isi konten sudah benar atau belum, jika semuanya telah dilakukan maka penyebaran informasi sudah siap untuk disebarkan. Penyebaran informasi pada rumah sakit disebarkan melalui sosial media rumah sakit PMI Bogor. Biasanya informasi dikemas lewat brosur, poster dan motion grafis. Untuk sosialisasi tentang penyakit polio biasanya dilakukan melalui lisan/verbal, sebelumnnya rumah sakit PMI Bogor melakukan pengecekan riwayat vaksinasi terhadap bayi tersebut kemudian jika bayi tersebut belum mempunyai vaksinasi, pihak rumah sakit akan melakukan imunisasi polio.

Hasil wawancara kedua terhadap Dr.Adi adalah sebaiknya mengambil konten tentang penyakit polio. Apalagi dunia ditargetkan aman dari penyakit polio pada tahun 2020 dan banyak orang-orang belum pada tahu tentang seputar penyakit polio ini. Masyarakat umum pasti tidak mengetahui tentang suntik vaksin yang mempunyai efek samping. apalagi kaum awam tidak tahu bagaimana menghadapi efek samping terhadap suntik vaksin tersebut. Butuh informasi lebih tentang penyakit polio terhadap masyarakat umum.

Dan kesimpulan kuesioner yang disebarkan melalui online ke 91 responden adalah banyak responden mengetahui tentang penyakit polio tetapi banyak dari responden tidak mengetahui penyakit polio adalah penyakit saraf. Dari 91 responden 90,1 menjawab mengetahui penyakit polio, tetapi setalah ditelusuri lebih dalam tentang apa itu penyakit polio hanya 45,6% menjawab benar tentang penyakit polio adalah penyakit saraf sedangkan sisanya menjawab salah. Kebanyakan responden mendapatkan informasi melalui televisi. Dan penyampaian pesan pada infografis untuk penyakit polio yang dijawab oleh responden harus emosional. Layout media pada infografis harus mempunyai gambar dan teks

dengan komposisi yang seimbang. Infografis menggunakan ilustrasi dalam menyampaikan informasi.

3.10 Kesimpulan Observasi

Dari data hasil observasi dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat membaca para pengunjung rumah sakit akibat kurang menariknya visual pada infografis dan bentuk infografis tersebut. Untuk menarik pembaca untuk membaca infografis yang ada dirumah sakit, infografis harus dilengkapi visual atau ilsutrasi yang menarik. Membuat bentuk infografis yang menarik dengan diterapkan pada *enviromental graphic design* agar pembaca tertarik untuk membaca.

BAB IV

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisis penulis yang telah dilakukan, perancangan tugas akhir ini dimaksudkan untuk menghasilkan infografis yang persuasif dan informatif mengenai seputar penyakit polio.

Tujuan perancangan konsep pesan untuk tugas akhir ini adalah untuk membuat infografis tentang seputar penyakit polio. Sesuai dengan tujuan utama infografis ini, mensosialisasikan penyakit polio dengan konsep komunikasi yaitu, persuasif dan informatif. Dengan membuat judul dan *tagline* yang bersifat persuasif dan informatif, judul infografis yang akan dibuat adalah Infografis ini akan menginformasikan penyakit polio secara akurat dengan informasi didapatkan melalui sumber yang terpercaya. Menginformasikan penyakit polio itu sebenarnya seperti apa,dampak apa yang akan terjadi jika terjangkit polio, pencegahan seperti apa untuk menghindari penyakit polio ini dan bahkan penanganan efek samping yang akan terjadi setelah melakukan vaksin polio. Dan yang terakhir membahas tentang mengingatkan kembali tentang bahayanya penyakit polio.

Sasaran target audience berdasarkan kuesioner yang telah disebar yaitu masyarakat umum khususnya orang tua dan keluarga tidak memungkinkan kepada anak-anak dan remaja. Layout media pada infografis dikemas dengan gambar dan teks dengan komposisis yang seimbang sehingga pembaca membaca informasi dengan diperjelas dengan gambar. Infografis menampilkan visual berupa ilustrasi dengan penyampaian ilustrasi yang emosional.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif ini digunakan untuk menarik perhatian calon pembaca terhadap kampanye sosial yang membahas seputar penyakit polio. Konsep kreatif ini memiliki penggabungan antara informasi dan media yang dipakai, menyampaikan informasi penyakit polio. Pada bagian yang menjelaskan informasi ditempatkan pada media yang berbentuk persegi yang kemudian informasi tersebut diletakkan pada 2 bagian yaitu, bagian depan persegi dan pada bagian belakang

persegi. Pada bagian depan persegi menjelaskan garis besar isi dari judul yang akan dijelaskan dan kemudian pada bagian belakang persegi akan menjelaskan secara setail informasi judul informasi pada bagian depan persegi. Bagian depan persegi dikatakan sebagai introduction atau memperkenalkan isi informasi dan bagian belakang sebagai inti isi informasi.

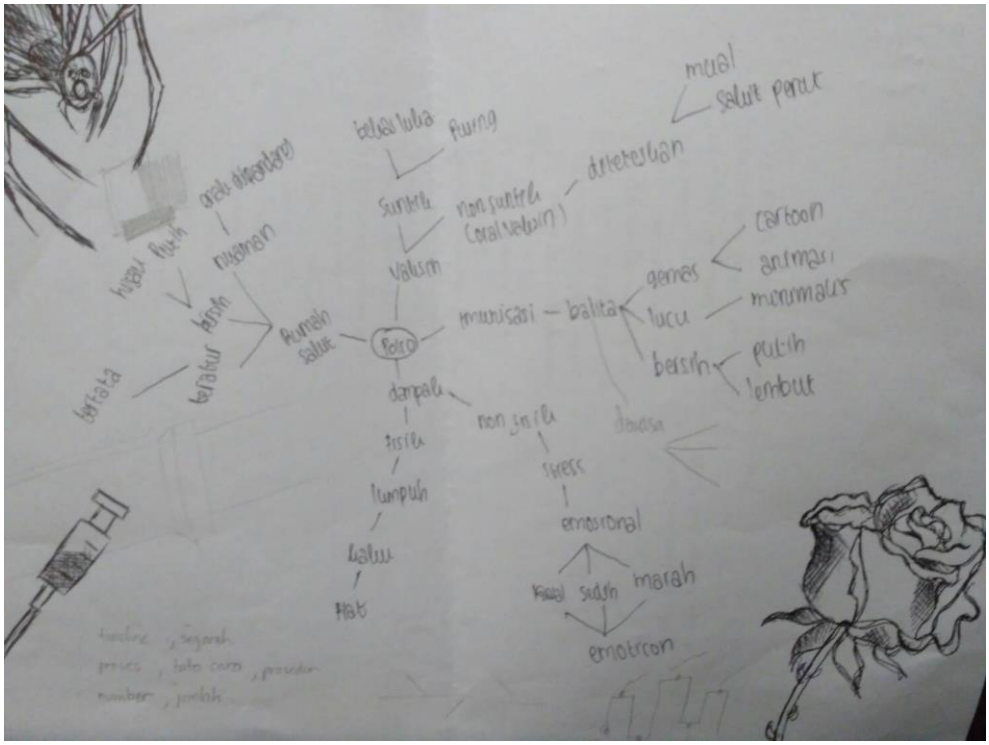
BAGIAN DEPAN

BAGIAN BELAKANG

Gambar 4. 1 Konsep kretif yang diaplikasikan pada enviromental graphic design

(Dokumentasi Pribadi)

4.3 Mind Mapping

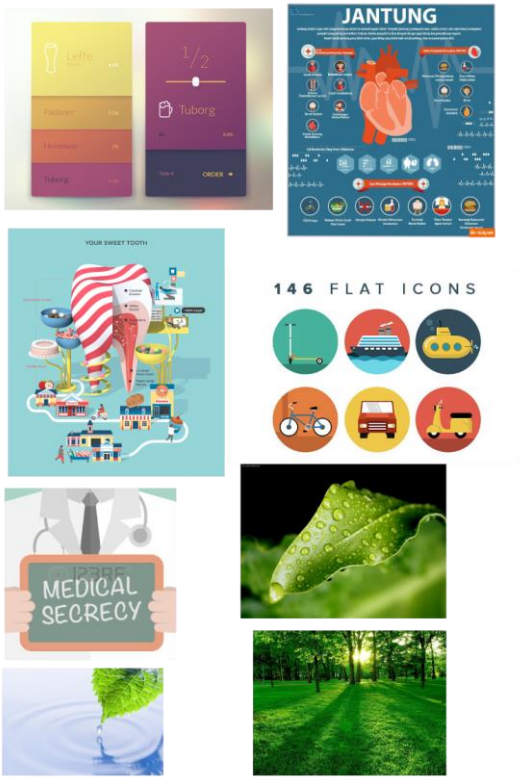


Gambar 4. 2 Mind Mapping

(Dokumentasi Pribadi)

Mind mapping tersebut menjelaskan tentang dasar dalam membuat konsep visual terhadap perancangan infografis tentang penyakit polio yang akan diaplikasikan *pada enviromental graphic design.* Dari hasil yang didapat dari mind mapping, dihasilkan bahwa Pemilihan warna untuk infograis yang diaplikasikan pada *enviromental graphic design* adalah warna dengan kesan yang bersih dan lembut yaitu, warna hijau sebagai warna premier untuk perancangan infografis yang diaplikasikan *enviromental graphic design*. Pemilihan layout yang yang tertata dan minimalis. Ilustrasi menggunakan *flat design* dan membuat sebuah *icon* yang menarik.

4.4 Moodboard



Gambar 4. 3 Moodboard

(Dokumentasi Pribadi)

Menentukan tujuan pembuatan moodboard adalah petunjuk arah serta panduan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Pembuatan moodboard adalah hasil dari mind mapping yang telah dibuat. Dari hasil yang didapat dari moodboard ini adalah desain infografis yang diaplikasikan ini menggunakan gaya flat design dan minimalist dengan pemilihan warna yang berkesan bersih.

4.5 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan infografis yang diaplikasikan pada *enviromental graphic design* berdasarkan hasil kuesioner, mind mapping dan moodboard yang telah dibuat adalah desain yang minimalis dan dengan gaya flat desain. Pendekatan konsep visual yaitu, bersih dan lembut. Inilah beberapa konsep visual yang akan digunakan:

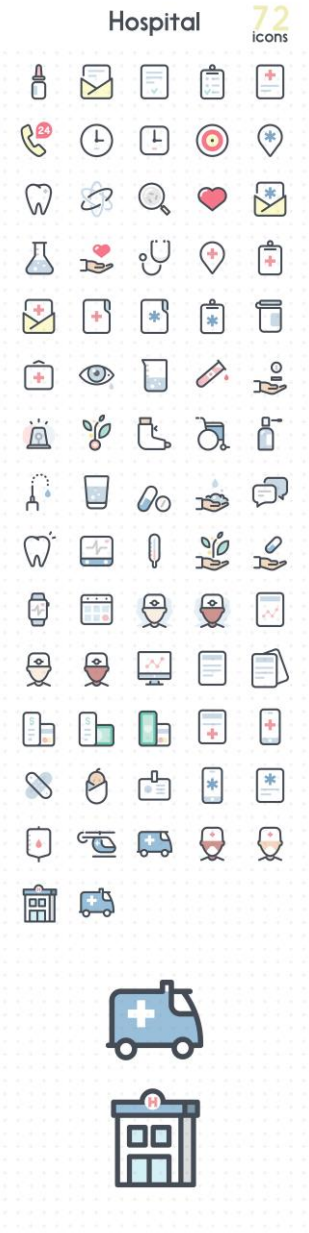
1. Ilustrasi

   Dalam menyampaikan informasi pada infografis penyakit polio ini, penulis menggunakan ilustrasi dengan gaya flat desain. Ilustrasi pada infografis ini menggunakan kategori informatif, digunakan untuk tujuanmemberitahu para pembaca agar mengetahu informasi yang akan disampaikan melalui gambar.

Gambar 4. 4 Flat design pada visual infografis

(Dokumentasi Pribadi)

Selain menggunakan gaya visual *flat design*, penulis merancang infografis ini menggunakan icon yang menarik yang dibuat oleh penulis.

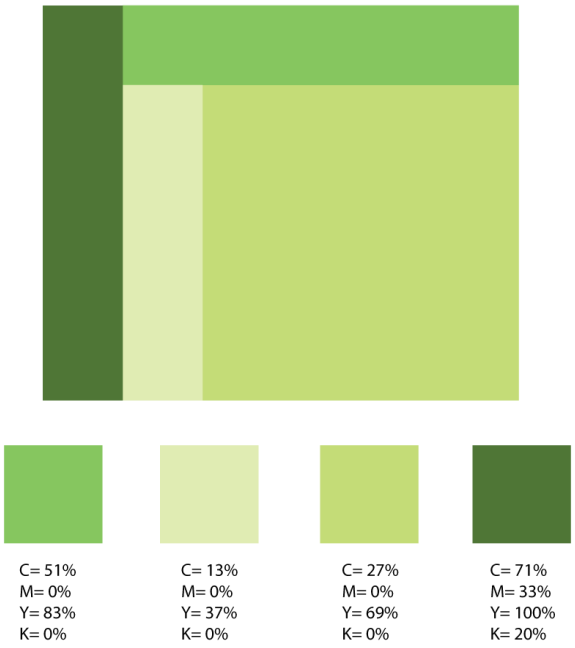


Gambar 4. 5 Icon rumah sakit

(Dokumentasi Pribadi)

2. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan warna dingin. Warna-warna dingin memberikan kesan kesejukan dan dekat dengan alam. Sesuai dengan hasil mind mapping juga yang telah dibuat, mengambil warna pastel dikarenakan warna pastel terlihat lembut dan memilih warna pastel yang memiliki kesan bersih. Warna hijau adalah warna dominan yang akan digunakan dalam perancangan infografis ini.

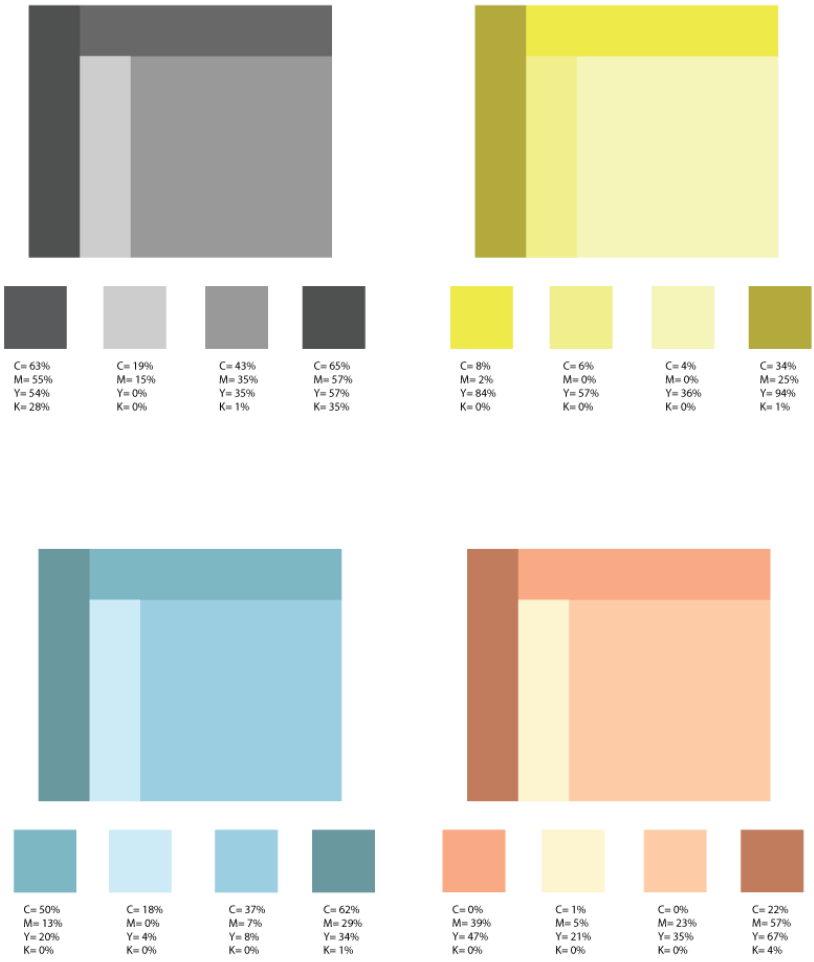


Gambar 4. 6 Warna dominann pada bagian informasi

(Dokumentasi Pribadi)

Warna hijau adalah warna yang bisa membangkitkan kebahagiaan, rasa gembira, serta gairah hidup. Warna hijau juga memberikan kesan yang bersih dan sejuk. Sesuai dengan pada infograis yang diaplikasikan pada *enviromental graphic design* ini yang cocok ditempatkan pada rumah sakit, oleh karena itu warna hijau sangat cocok diaplikasikan pada rumah sakit.

Pada perancangan infografis yang diaplikasikan pada *enviromental graphic design*, berikut adalah pemilihan warna:



Gambar 4. 7 Warna yang digunakan pada infografis

(Dokumentasi Pribadi)

3. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada perancangan infografis menggunakan font Century Gothic font ini karena bisa digunakan dalam tema apa saja, font ini tergolong font yang modern dan tidak bisa digunakan dengan tema yang klasik.

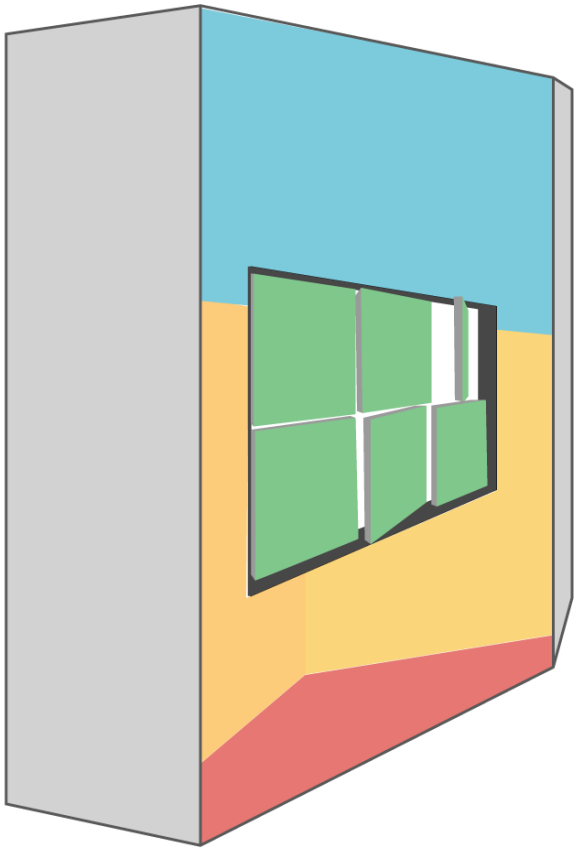
Gambar 4. 8 Font centruty gothic

(Dokumentasi pribadi)

4.6 Konsep Media

Konsep media yang digunakan sesuai dengan konsep kreatif yang telah dibuat. Pembuatan konsep media juga berdasarkan dari hasil kuesioner yang telah dibagikan sebagaimana desain infografis yang diaplikasikan pada *enviromental graphic design* didasarkan pada pemilihan responden pada kuesioner. Sebagai media berupa *enviromental graphic design* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Media yang menarik perhatian pembaca *(eye catching).*
2. Media yang digunakan memberi pembeda pada infografis lainnya.
3. Media sebagai pengisi dekorasi pada ruangan.
4. Menjadi pusat perhatian.



Gambar 4. 9 Hasil akhir infografis egd dengan media kayu

(Dokumentasi Pribadi)

Berikut konsep media yang akan dibuat dalam perancangan infografis yang diterapkan pada *enviromental graphic design:*

1. Fisik Media

   Untuk fisik media yang akan dibuat memiliki ukuran yang besar, yaitu dengan ukuran 210cm x 155cm. Dengan ukuran tersebut keterbacaan sudah disesuaikan untuk target pembaca 25- 45 tahun dengan tinggi rata-rata 150cm samapai 180cm.

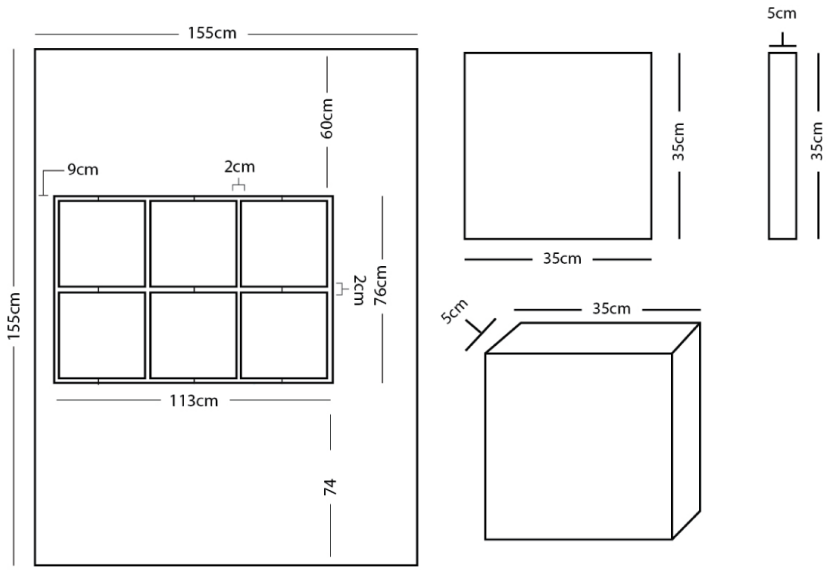
2. Bahan Baku

   Bahan Baku yang digunakan untuk perancangan infografis yang diaplikasikan pada enviromental graphic design adalah bahan triplek dan

kayu untuk media *enviromental graphic design* dan bahan baku untuk desainnya adalah bahan sticker yang siap diletakkan di media tersebut.

3. Teknik Gambar

   Teknik yang digunakan sesuai dengan konsep visual yang telah dibuat yaitu dengan teknik manual drawing untuk pembuatan sketsa dan layout dan dilanjutkan dengan teknik *digital drawing.*



Gambar 4. 10 Perancangan infografis yang diaplikasikan pada egd

(Dokumentasi Pribadi)

4.7 Konsep Bisnis

Dalam perancangan infografis yang akan diaplikasikan pada *enviromental graphic design* ini. Penulis membuat konsep bisnis yang bekerjasama pada produk yang sedang dijadikan tugas akhir. Produk tersebut adalah vaksin biofarma, disini penulis mencatumkan logo biofarma pada salah satu karya pendukung yaitu, *motion graphic*. *Motion graphic* tersebut berisikan konten tentang vaksin. Dengan

memasukkan logo biofarma, bahwa vaksin yang dijadikan konten infografis adalah produk vaksin dari biofarma.

Gambar 4. 11 Logo biofarma

(Dokumentasi Pribadi)

4.8 Hasil Perancangan

4.8.1 Infographic Enviromental Graphic design

Hasil perancangan kampanye sosial ini adalah infografis yang diaplikasikan pada *enviromental graphic design*. Infografis ini adalah karya utama pada tugas akhir ini. berikut adalah hasil perancangan tersebut:

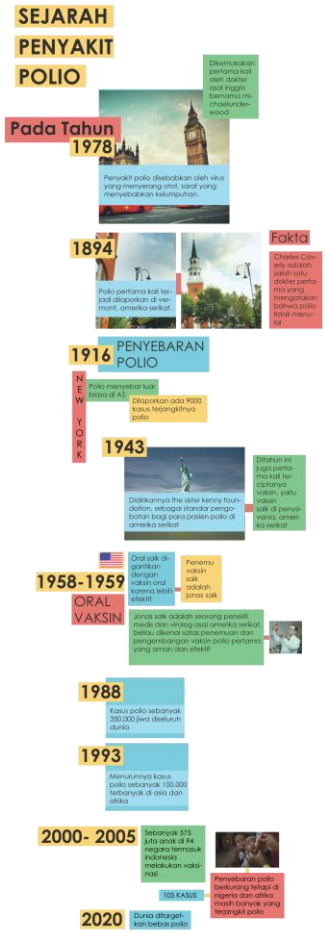
Gambar 4. 12 Karya Utama

(Dokumentasi Pribadi)

Hasil perancangan infografis diatas dirancang sesuai dengan konsep kreatif yang telah dibuat, yaitu dengan membuat informasi tentang penyakit polio yang bersifat persuasif, pesan persuasif tersebut disampaikan melalui judul infografis, pada bagian tengah berwarna hijau berisikan informasi tentang polio dari informasi tentang mencegah polio, penyebab polio, vaksin dan lain-lain. Pada bagian kotak informasi terbagi menjadi 2 bagian, bagian depan berisikan perkenalan tentang pembahasan yang akan dibahas kemudian pada bagian belakang berisikan penjelasan dari pembahasan pada bagian depan.

4.8.2 Infografis Timeline

Dalam perancangan tugas akhir ini penulis merancang sebuah infografis timeline yang berisikan tentang sejarah penyakit polio. Perancangan infografis timeline ini merupakan karya pendukung. Berikut adalah hasil perancangan tersebut:

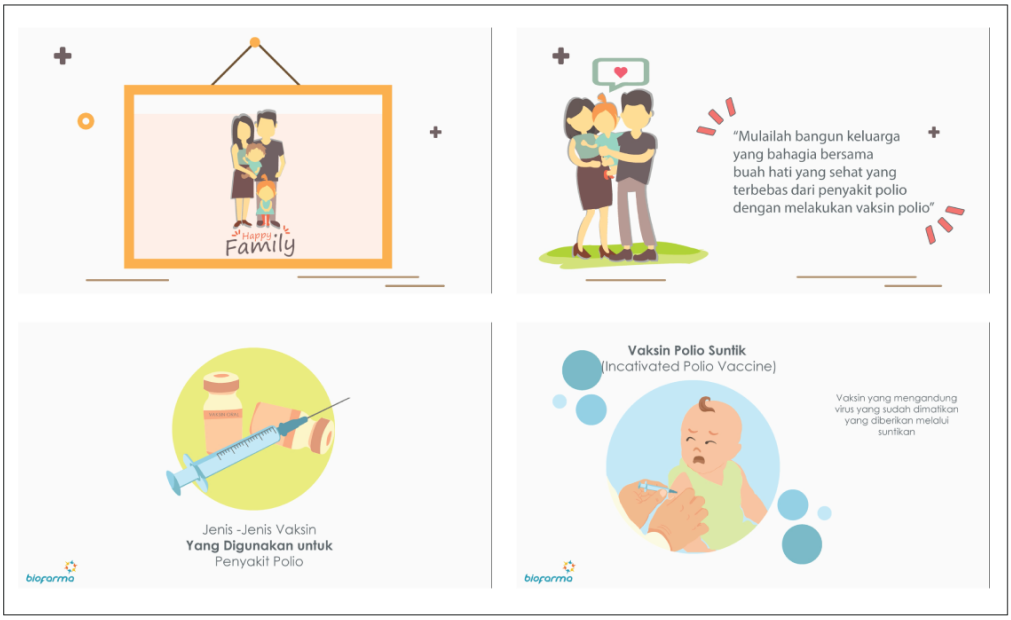


Gambar 4. 13 Karya pendukung Infografis timeline

(Dokumentasi Pribadi)

4.8.3 Motion Graphic

Karya pendukung selanjutnya adalah *motion graphic* yang berisikan informasi tentang vaksin, seperti jenis vaksin, efek samping vaksin dan pengobatan pada efek samping dalam menggunakan vaksin. Berikut adalah perancangan *motion graphic* seputar vaksin:



Gambar 4. 14 Motion Graphic

(Dokumentasi Pribadi)

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis yang dilakukan selama melakukan proses perancangan dan penulisan laporan yang berjudul "Kampanye Sosial Penyakit Polio di Rumah Sakit Palang Merah Indonesia" adalah perancangan infografis dibuat untuk menambah wawasan mengenai penyakit polio seperti, dampak apa yang akan terjadi jika terjangkit penyakit polio, pencegahan seperti apa untuk

menghidari penyakit polio ini dan bahkan penanganan efek samping yang akan terjadi setelah melakukan vaksin polio. Terlebih dengan tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran para orang tua terkait bahaya penyakit polio dan untuk mewujudkan dunia bebas dari penyakit polio pada tahu 2020.

Di rumah sakit Palang Merah Indonesia Bogor masih belum terdapat sosialisasi tentang penyakit polio. Dengan terdapat perancangan ini yang berupa informasi tentang penyakit polio di rumah sakit PMI Bogor memberikan informasi kepada pengunjung rumah sakit akan bahaya penyakit polio.Perancangan informasi ini dibuat dengan output infografis yang akan diaplikasikan pada *enviromental graphic design.* Infografis yang diaplikasikan pada *enviromental graphic design* tentang penyakit polio memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pengunjung. Dari hasil observasi, rumah sakit Palang Merah Indonesia Bogor masih terdapat ruang kosong yang seharusnya bisa ditempatkan visual. Dari hasil wawancara terhadap HUMAS rumah sakit PMI, rumah sakit PMI Bogor melakukan akreditasi dan pembenahan rumah sakit yang didalamnya melakukan pembenahan ruangan yaitu, menambah visual pada ruang kosong. Dengan adanya perancangan infografis yang diaplikasikan pada EGD ini memberikan kesan indah dengan adanya visual pada ruang kosong.

Pada perancangan infografis yang diaplikasikan pada *enviromental graphic design* memiliki konsep pesan dengan informasi yang informatif yaitu, informasi yang didapat melalui sumber yang benar atau terpercaya dan membuat informasi yang persuasif agar mengajak hal yang benar kepada pengunjung untuk melakukan apa yang disusun oleh komunikator dan dilakukan kepada komunikan. Konsep kreatif pada perancangan ini dibuat melalui penggabungan antara informasi dan media dimana pada media dengan ukuran persegi 35cmx35cm pada bagian belakang dan depan memiliki informasi mengenai penyakit polio. Pada bagian depan terdapat informasi mengenai penyakit polio secara garis besar dan pada bagian belakang akan diperjelas lebih detail tentang informasi tersebut. Pada konsep visual didapatkan ilustrasi dengan gaya flat desain, dan warna pastel yang memberikan kesan bersih, konsep visual dihasilkan melalui mind mapping yang telah dibuat. Konsep media terdiri dari fisik media yaitu hasil karya yang berukuran 210cmx155cm. Bahan baku yaitu, mengunakan bahan kayu dan triplek yang

kemudian untuk desainnya menggunakan sticker yang ditempelkan pada media tersebut. Konsep bisnis pada perancangan ini dengan bekerja sama dengan produk yang bersangkutan yaitu vaksin Biofarma dan pada konsep bisnis ini mencantumkan logo biofarma dan produk vaksin biofarma pada salah satu karya pendukung perancangan ini. Perancangan media pendukung berupa motion graphic yang menjelaskan dari produk vaksin biofarma seperti jenis-jenis vaksin polio dan apa saja efek samping setelah melakukan vaksin polio. Kemudian, infografis timeline menjelaskan perkembangan penyakit polio. Diharapkan dengan adanya perancangan media informasi pada infografis yang diaplikasikan pada enviromental graphic design ini memberikan informasi mengenai penyakit polio dan memberikan visual yang menarik dalam melakukan pendekatan kepada pengunjung ataupun pasien di Rumah Sakit Palang Merah Indonesia Bogor.

5.2 Saran

Setelah melakukan berbagai proses dan tahapan perancangan tugas akhir ini, penulis merasa masih memiliki kekurangan dalam merancang tugas akhir ini. Maka dari itu disarankan untuk memperhatikan hal-hal yang sangat penting dalam proses pengerjaan sehingga nantinya akan membuahkan hasil perancangan yang jauh lebih baik. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Memperkuat konsep perancangan seperti, konsep pesan yaitu, menjelaskan informasi informatif seperti memberitahukan informasi yang bersumber dari sumber yang benar atau terpercaya kemudian menjelaskan informasi persuasif yang tidak hanya melalui judul atau tagline tetapi harus ada tindakan antara komunikator yang kemudian akan dilakukan pada komunikan yang berdampak positif.
2. Perancangan karya harus menggunakan teori *ergonomics* harus memperhatikan kontras pada rancangan karya seperti, background *font* harus disesuaikan terhadap jarak pandang melihat, Jika melihat dengan jarak pandang dekat dan jauh masih bisa terbaca, ketinggian karya harus disesuaikan pada target audience yang dituju.
3. Material pada bahan karya utama harus diperhatikan dari segi keamanan *(safety)*

4. Mahasiswa harus lebih menggali lebih dalam identitas organisasi yang bersangkutan.
5. Pemilihan warna harus berdasarkan penelitian yang lebih dalam atau menggali lebih dalam filosofi dari setiap warna yang akan digunakan dalam penerapan karya
6. Memperbaiki penulisan seperti, memperbaiki kata yang salah, penulisan daftar pustaka yang benar.

Daftar Pusaka

Chris Calori, signage and wayfinding design, 2007, penerbitjohn wiley and sons. inc hoboken new jersey

Surianti Rustan, S.Sn,layout dasar dan penerapannya, 2009, pt gramdeia pustaka utama, jakarta

Danton sihombing, MFA, Tipografi dalam desain grafis, 2001, pt gramedia pustaka utama, jakarta

Rosady Ruslan, S.H., M.M, Kampanye Pbulic Relations. 1997,PT.RajaGrafindo Persada

Jason lankow, john ritchie, ross crooks, inforgrafis kedasyatan cara bercerita visual,PT gramedia pustaka,Jakarta

Joseph A.Devito, Komunikasi Antarmanusia. 1996, HarperCollins Publishers, inc
Heikal."Tipografis".20 september 2007.
Dosen pendidikan. “ Prinsip dan Klasifikasi Tipografi”. 10 November 2015.
Dakwa. “Infografis”. 9 September 2014.
Houseinfographics. “Infograis interaktif”. 9 April 2015.
Littletongov. “Signage Enviromental Graphic Design”. 27 Mei 2009.