

The Designing of an Infographic Book as a Medium of Information about Chronic Diseases for Adolescents

Perancangan Buku Infografis sebagai Media Informasi tentang Penyakit-Penyakit Kronis bagi Remaja

Hekki Arja Wahyudi, Mitra Istiar Wardhana*, Arif Sutrisno

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mitra.istiar.fs@um.ac.id

Paper received: 02-06-2021; revised: 14-06-2021; accepted: 30-06-2021

Abstract

Chronic disease is a scourge that everyone fears. These diseases are formed during adolescence and will attack in old age. This situation is due to the lack of health information media that teenagers can easily understand. Infographics are short, dense, and clear information media and are very easy to digest and understand. In addition, infographics are suitable media to convey medical information quickly and attractively. In addition, infographics are equipped with attractive visuals. Therefore, this article aims to describe the design of an infographic book as a medium of information about chronic diseases for adolescents. The method used in this design is to process secondary data in the form of written data and visual data obtained from sources on the internet, as for making illustrations using the semiotic method. This design resulted in 13 infographics which were collected into a digital book and available in various formats. This infographic book is also equipped with audio that can be accessed easily.

Keywords: chronic disease, infographics, character design, illustration

Abstrak

Penyakit kronis adalah sebuah momok yang ditakuti oleh semua orang. Pada kenyataannya, penyakit jenis tersebut terbentuk pada saat usia remaja dan akan menyerang pada saat tua. Munculnya penyakit tersebut seringkali disebabkan karena kurangnya media informasi kesehatan yang bisa dengan mudah dipahami oleh kalangan remaja. Infografis adalah salah satu media informasi yang singkat, padat, dan jelas, dan mudah untuk dicerna dan dipahami. Selain itu, infografis juga dilengkapi dengan visual yang menarik dan dinilai dapat menjadi media yang tepat untuk menyampaikan informasi medis. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan buku infografis sebagai media informasi tentang penyakit-penyakit kronis bagi remaja. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan mengolah data sekunder yang berupa data tertulis dan data visual yang didapatkan dari sumber-sumber yang ada di internet. Adapun dalam pembuatan ilustrasinya digunakan metode semiotik. Perancangan ini menghasilkan 13 infografis yang dikumpulkan menjadi sebuah buku digital dan tersedia dalam berbagai format. Buku infografis ini juga dilengkapi dengan audio yang bisa diakses dengan mudah.

Kata kunci: penyakit kronis, infografis, desain karakter, ilustrasi

1. Pendahuluan

Penyakit adalah setiap penyimpangan berbahaya dari keadaan struktural normal atau fungsional suatu organisme, umumnya terkait dengan tanda dan gejala tertentu serta terlihat berbeda dari dalam maupun dari luar tubuh (cedera fisik) (Scully, 2004). Efek yang ditimbulkan oleh penyakit terhadap setiap individu akan berbeda-beda. Sebuah penyakit dapat disembuhkan dengan perawatan medis yang teratur dan berkala, namun ada pula jenis

penyakit yang keberadaannya sulit untuk disembuhkan, inilah yang disebut sebagai penyakit kronis.

Penyakit kronis dikatakan sebagai sebuah penyakit atau sebuah gangguan kesehatan jangka panjang yang tanpa disadari bersarang di dalam tubuh. Penyakit kronis sangatlah berbahaya karena sulit untuk diidentifikasi dan sebagian besar disebabkan oleh gaya hidup yang kurang sehat (Centers for Disease Control and Prevention, 2021; Australian Institute of Health and Welfare, n.d.). Menurut data dari Riset Kesehatan Dasar 2013 yang diterbitkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, dari total kasus penderita hipertensi nasional, kurang lebih 5,3% adalah remaja dengan rentang usia 15-17 tahun. Sementara kasus diabetes pada remaja di bawah 18 tahun naik 500% dalam kurun waktu 5 tahun terakhir.

Merujuk pada data Riskedas 2013, dapat disimpulkan bahwa penyakit kronis tidak hanya menyerang kaum lansia, namun juga menyerang masyarakat yang berusia muda. Salah satu alasan mengapa kaum usia muda rentan mengidap penyakit kronis adalah karena gaya hidup yang kurang sehat, seperti merokok, malas berolahraga, dan mengkonsumsi makanan yang kurang sehat. Informasi ini sudah sering disampaikan dan bahkan dikampanyekan dalam berbagai media massa.

Di zaman teknologi seperti sekarang keberadaan buku sudah mulai tergeser oleh media-media lain yang lebih menarik. Realitanya para kalangan remaja sebenarnya masih memiliki ketertarikan untuk membaca buku, khususnya adalah buku komik. Survei yang dilakukan oleh salah satu stasiun televisi di Jepang tahun 2013, menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-2 yang memiliki pembaca manga terbanyak. Kemudian berdasarkan data dari Line Webtoon tahun 2015, masyarakat Indonesia menjadi pembaca komik terbanyak, yaitu sekitar 6 juta pengguna aktif (Sari, 2021).

Berdasarkan data di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa kalangan usia remaja masih relevan dengan aktivitas membaca. Meskipun di sisi lain masih diperlukan sebuah daya tarik sendiri agar kaum muda ini tertarik untuk membaca informasi yang diberikan. Dalam hal ini, desain ilustrasi dan artistik dari buku yang dibaca harus bisa mengakomodasi keinginan *audience* dan menarik perhatian mereka.

Realita yang terjadi di masyarakat saat ini, informasi tentang penyakit-penyakit berbahaya hanya disampaikan secara lisan, dan sebagian masyarakat terbatas hanya mengetahui namanya saja, tanpa mengetahui latar belakang, penyebab, dan cara mencegah penyakit-penyakit tersebut. Sudah banyak buku maupun literatur yang membahas tentang penyakit-penyakit berbahaya, namun pesan yang dituliskan di buku-buku tersebut tidak dapat dipahami dengan mudah karena penulis lebih banyak menggunakan bahasa ilmiah. Kondisi yang demikian ini tentu sangat memberatkan para remaja untuk membaca sebuah informasi pada buku (Rizal, 2017).

Berangkat dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk merancang sebuah buku infografis sebagai media informasi dan edukasi tentang penyakit-penyakit berbahaya bagi kalangan remaja. Selain alasan tersebut, buku infografis yang beredar masih belum pernah mengangkat topik ini. Di sisi lain, informasi ini sangat penting bagi kalangan usia remaja karena mereka rentan sekali terkena penyakit-penyakit tersebut. Buku infografis dipilih karena menarik untuk dibaca maupun dilihat secara visual oleh karangan remaja.

Infografis adalah sebuah representasi visual dari data, informasi atau ilmu pengetahuan yang menggabungkan teks dan desain (Listya, 2019). Infografis digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dengan menyederhanakan teks sebagai tanda verbal menjadi visual. Informasi yang disajikan dengan gambar diyakini akan lebih mudah dimengerti oleh *audience*, terlebih bagi kalangan remaja. Visual yang ada pada sebuah infografis akan berbentuk sebuah ilustrasi yang menjelaskan isi dari teks yang ada.

Ilustrasi dapat berupa gambar atau foto pada sebuah buku, majalah, yang berfungsi sebagai sebuah dekorasi atau untuk menjelaskan sesuatu baik berupa cerita, karangan, maupun naskah (Ja'far, 2014). Buku-buku dengan ilustrasi bisa dinikmati oleh semua orang walaupun orang itu bukan pecinta buku, baik dari kalangan muda maupun tua. Dengan visual yang menarik, pembaca diharapkan dapat mengambil informasi yang disampaikan dan dapat menikmati ilustrasinya.

Selain untuk memperjelas isi dari tulisan yang ada di sebuah buku, ilustrasi menjadi media yang membantu penulis untuk mengekspresikan dirinya. Pesan yang disampaikan secara visual akan mudah diterima oleh berbagai kalangan pembaca. Ilustrasi yang menyeramkan dan menjijikkan dapat memberikan efek menakutkan dan bahkan membahayakan walau hanya dengan tampilan visual. Oleh karena itu, desain karakter dipilih karena dapat menampilkan visual yang diinginkan dengan baik dan mudah.

Desain karakter adalah sebuah istilah inklusif dan mencakup beberapa contoh pembuatan karakter baik di media visual maupun tertulis (Nieminen, 2017). Pada dasarnya fokus utama dalam pembuatan karakter adalah tampilan visual, namun sudah seharusnya sebuah karakter juga menyimpan visi maupun ide original dari pembuatnya. Desain karakter dibuat secara menarik agar perhatian pembaca buku infografis semakin terfokus. Karena selain menarik dalam segi visual, desain karakter juga dapat mengakomodasi informasi yang ingin disampaikan oleh penulis.

Selain dapat menarik perhatian *audience* secara visual, buku infografis yang dibuat ini juga akan dilengkapi dengan audio yang berisi narasi, *sound effect*, dan lagu tema yang diharapkan dapat mengarahkan pembaca dalam menikmati setiap informasi dan ilustrasi pada buku. Audio tersebut tidak hanya tersedia pada buku infografis versi digital, tetapi juga dapat diakses dengan memindai QR *code* pada buku yang nantinya akan menghubungkan pada sebuah *link Soundcloud*, tempat berkas audio diunggah. Penyematan berkas audio ini ditujukan untuk memberikan berbagai jenis suasana kepada pembaca saat membaca buku infografis.

Di zaman yang serba digital seperti sekarang, sebuah visualisasi yang menarik lebih mendapatkan banyak perhatian dari segala kalangan. Oleh karena itu, penulis menemukan sebuah ide untuk memberikan bentuk visual dari penyakit-penyakit ini menjadi sebuah karakter yang menyeramkan namun tetap menarik untuk dinikmati dan diobservasi lebih lanjut. Perancangan buku infografis ini diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah terkait minat baca masyarakat dan dikembangkan lebih lanjut sebagai sarana penyampaian informasi yang tidak hanya menarik namun juga informatif dan mengedukasi.

Pada tahun 2008, angka kematian yang disebabkan oleh penyakit kronis mencapai 36 juta jiwa di seluruh dunia. Angka ini sama dengan 36% jumlah kematian dunia (Rosdiana, Raharjo, & Indarjo, 2017). Berdasarkan hasil data Riset Kesehatan Dasar tahun 2013, penyakit

kronis menjadi salah satu penyebab kematian yang ada di Indonesia (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, n.d.).

Penyakit kronis biasanya menyerang para kaum lanjut usia. Meskipun demikian, perlu disadari bahwa penyakit-penyakit itu mulai terbentuk karena perilaku seseorang pada masa remaja. Dilihat dari karakteristiknya, penyakit kronis dapat bersifat menular dan tidak menular. Dilansir dari *World Health Organization* tahun 2016, terdapat 10 penyakit kronis paling mematikan diantaranya adalah jantung koroner, tuberkulosis, sirosis hati, berbagai jenis kanker, dan lain sebagainya. Data ini diambil dari persentase jumlah kematian setiap penyakit (Mustinda, 2020).

Penyakit jantung koroner atau biasa disebut penyakit kardiovaskular menempati urutan pertama penyebab kematian tertinggi dunia. Penyakit ini seringkali menyerang kaum dewasa yang memiliki gaya hidup yang kurang sehat pada saat remaja. Kegiatan yang dapat menimbulkan resiko penyakit ini adalah (1) kurangnya aktivitas fisik, (2) pola diet tidak sehat, (3) merokok, (4) obesitas, dan (5) meminum alkohol (Nurhidayat, 2015).

Melihat data di atas, kegiatan-kegiatan tersebut sangat berhubungan dengan gaya hidup kurang sehat remaja saat ini. Remaja biasanya kurang memperhatikan kesehatan mereka. Perubahan perilaku gaya hidup para remaja ini dipengaruhi oleh faktor pertumbuhan ekonomi, sosial budaya, dan teknologi.

Kata infografis berasal dari Bahasa Inggris yaitu *infographics* yang terbentuk dari kata *information* dan *graphics*. Kata ini memiliki arti sebuah visualisasi dari data maupun informasi kompleks agar *audience* dapat memahaminya dengan mudah (Kurniasih, 2017). Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, keberadaan infografis semakin banyak ditemui dan digunakan sebagai media penyampaian informasi maupun edukasi. Infografis diyakini dapat mencakup informasi yang lebih luas secara singkat dan padat, dibantu dengan gambar maupun ilustrasi yang dapat membuat orang lebih mudah untuk memahami informasi yang disampaikan secara visual (Putri, 2018).

Infografis memiliki bentuk dan penyajian yang bermacam-macam. Bentuk yang sering ditemui saat ini adalah infografis dalam bentuk sebuah poster. Bentuk penyajian infografis yang lain adalah buku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong (Nurani & Ramadhani, 2014). Sementara itu, media infografis dalam bentuk buku dibuat dengan tujuan untuk memilah informasi maupun tema yang berbeda-beda pada setiap halaman-halamannya (Paranggeni, 2020).

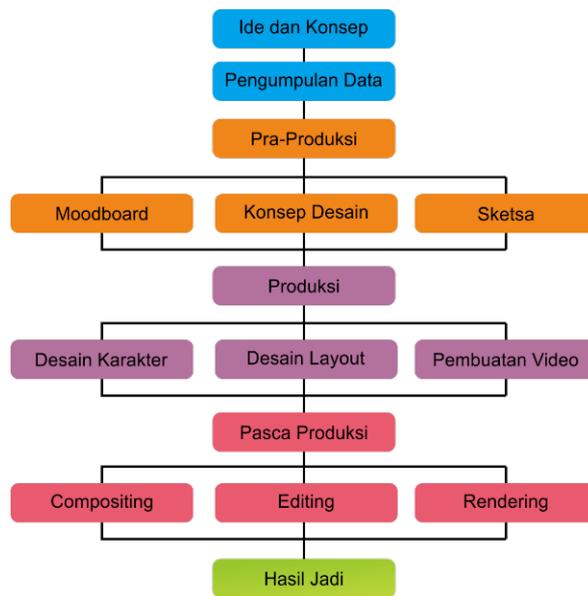
2. Metode

Dalam perancangan buku infografis berjudul *The Book of 13* sebagai media informasi tentang penyakit-penyakit kronis yang diperuntukkan bagi kalangan remaja, penulis menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber. Sumber tersebut antara lain berupa buku-buku, literatur, ensiklopedia, berita dari internet, dan gambar-gambar yang digunakan sebagai referensi visual.

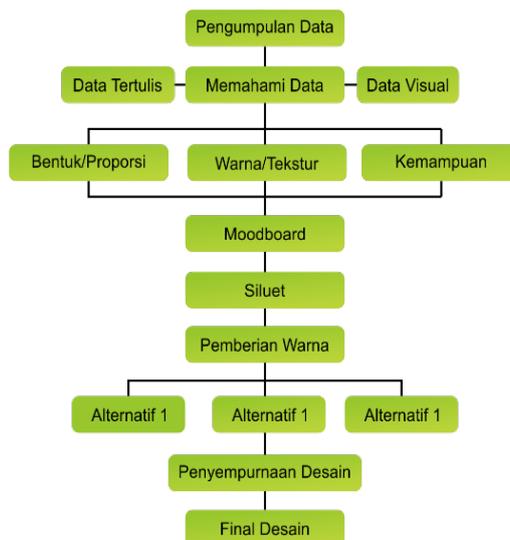
Dari data yang telah didapatkan, kemudian penulis mulai mengidentifikasi data dengan membuat pengelompokan menurut kategori pembahasan dan informasi yang ingin dibahas serta elemen yang akan dirancang. Dari pengelompokan data tersebut selanjutnya diperoleh referensi-referensi yang akan membantu penulis dalam pembuatan buku infografis.

Skema Perancangan

Buku yang dirancang ini dibatasi pada 13 jenis penyakit kronis. Data tentang ketiga belas penyakit tersebut didapatkan dari daftar yang dikeluarkan oleh WHO yang menyebutkan 10 penyakit kronis mematikan dan tiga lainnya adalah penyakit kronis yang biasa menyerang kalangan remaja. Dalam perancangan buku infografis ini, penulis melaksanakan prosedur-prosedur pembuatan yang terperinci. Pada perancangan ini terdapat tiga rancangan media berbeda yaitu (1) desain layout buku infografis, (2) desain karakter, dan (3) audio pendamping buku. Alur produksi didapat berdasarkan prosedur yang sering dipakai dalam pembuatan desain. Hal ini dapat dilihat pada diagram model perancangan yang terdapat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Perancangan Buku Infografis



Gambar 2. Alur Perancangan Desain Karakter

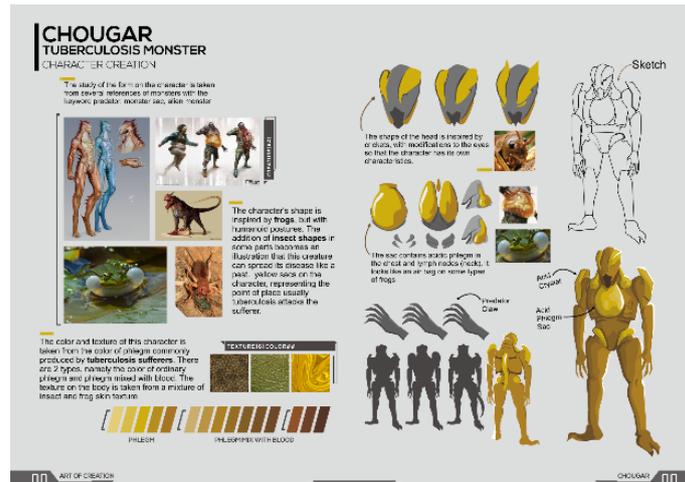
Adapun dalam perancangan buku infografis ini terdapat pembuatan desain karakter yang memiliki metode perancangan khusus. Metode tersebut adalah metode semiotik yang digunakan untuk merancang setiap karakternya. Semiotik sendiri adalah sebuah ilmu mengenai tanda dan penggunaannya pada sebuah media tertentu. Dengan analisis semiotik, karakteristik dan sifat dapat dilihat melalui bentuk desain karakter yang dibuat (Nurjanah, Sidhartani, & Pratama, 2018; Sya'dian, 2019). Konsep desain karakter diambil dari data-data penyakit kronis. Model perancangan desain karakter dapat dilihat pada Gambar 2.

Dalam proses pembuatan desain karakter, penulis mengambil ciri-ciri khusus setiap penyakit untuk menentukan bentuk, warna, tekstur, dan juga kemampuan dari karakter yang dibuat. Hal ini bertujuan agar desain karakter ataupun ilustrasi yang dibuat dapat menggambarkan ciri khas dari penyakit kronis yang dibawa. Penjelasan selengkapnya diuraikan oleh gambar 3 berikut:



Gambar 3. Metode Perancangan Desain Karakter

Selain itu, referensi dari sumber lain seperti mengambil bentuk-bentuk tertentu pada hewan, juga digunakan dalam pembuatan karakter dengan tujuan untuk memudahkan penulis dalam proses pembuatan karakter seperti yang tampak pada gambar 4 di bawah ini. Perpaduan dari data primer dan data visual menghasilkan bentuk karakter yang benar-benar membawa karakteristik dari penyakit kronis yang ditampilkan.



Gambar 4. Proses Pembuatan Karakter

Pada perancangan buku infografis ini, penulis mengikuti tahapan-tahapan yang umum digunakan dalam sebuah perancangan yaitu pra-produksi, produksi, pasca produksi. Berikut adalah penjelasan setiap tahapan dalam produksi:

Pra-Produksi

Tahap pra-produksi ini terdiri dari tiga kegiatan yang berbeda. Kegiatan yang pertama adalah penyusunan konsep beserta ide yang akan dipakai dalam pembuatan buku infografis. Kegiatan berikutnya berupa pengumpulan Data Referensi. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data referensi baik dalam bentuk tulisan maupun visual. Data tersebut berasal dari sumber-sumber *online* dari internet. Kegiatan terakhir dari tahap pra-produksi adalah tahap pembuatan sketsa desain, tahap ini merupakan tahap pembuatan rancangan gambaran awal dari pembuatan sebuah desain buku infografis.

Produksi

Ada empat kegiatan yang dilakukan oleh penulis dalam tahap produksi buku infografis yang diperuntukkan sebagai sarana informasi tentang penyakit kronis bagi kaum remaja ini. *Pertama* adalah desain karakter, di sini penulis membuat karakter-karakter yang akan digunakan sebagai ilustrasi dalam buku infografis. Kegiatan yang *kedua* adalah pembuatan desain layout. Penulis melakukan pembuatan bentuk dan penataan dari buku infografis. Layout yang dibuat akan memiliki hirarki yang biasa digunakan dalam pembuatan infografis pada umumnya. Kegiatan ketiga adalah *coloring*, yaitu aktivitas pemberian warna pada karakter maupun layout yang telah dibuat. Selanjutnya kegiatan paling akhir adalah pembuatan audio akan berisi animasi sederhana, *dubbing*, *sound effect*, dan lagu tema yang akan bervariasi pada setiap bab buku.

Pasca Produksi

Setelah melalui proses produksi, tahap paling akhir adalah pasca produksi. Di tahap ini ada tiga kegiatan yang dilakukan oleh penulis, meliputi *compositing*, *audio editing*, dan *rendering*. *Compositing* adalah tahap pemberian visual efek setelah proses desain utama telah selesai, sementara audio editing merupakan pemberian transisi, pengaturan durasi audio dan

durasi masing-masing audio, sementara rendering adalah kegiatan membuat file mentah menjadi hasil akhir.

2. Hasil dan Pembahasan

Buku infografis yang dibuat pada proyek ini telah disesuaikan dengan fungsi utamanya, yakni secara umum dapat difungsikan sebagai sarana informasi kepada masyarakat (Wibawa, 2021). Oleh karena itu, data yang disampaikan di dalam buku tersebut harus akurat dan sesuai, terlebih pada pembahasan yang terkait dengan dunia medis.

Data primer diperoleh dari buku-buku, literatur, ensiklopedia, dan berita dari internet. Beberapa laman yang bergerak dalam jurnalistik medis seperti WHO, Halodoc, dan Alodokter, penulis pilih sebagai sumber referensi utama dengan pertimbangan bahwa informasi yang disampaikan di dalam sumber tersebut lebih singkat, padat, dan jelas. Data yang didapat kemudian diolah dan dirangkum menjadi poin-poin penting untuk selanjutnya ditampilkan dalam infografis yang dibuat.

Berikutnya data visual digunakan sebagai referensi dalam membuat desain infografis dan juga desain karakter. Data visual ini dapat berupa gambar maupun audio. Analisis data visual dilakukan untuk membantu penulis dalam menentukan dan membuat bentuk terbaik dari desain yang direncanakan.

3.1. Tahap Perancangan

Perancangan buku infografis ini terbagi dalam tiga rancangan yang berbeda yaitu, (1) perancangan karakter, (2) perancangan infografis, dan (3) perancangan audio. Perancangan karakter dibuat terlebih dahulu. Tujuannya adalah desain infografis dan audio akan disesuaikan dengan bentuk karakter yang sudah dibuat. Buku infografis ini berisi 13 bab yang memiliki desain yang berbeda-beda. Berikut ini penjelasan lebih rinci dari ketiga jenis rancangan tersebut.

Desain Karakter

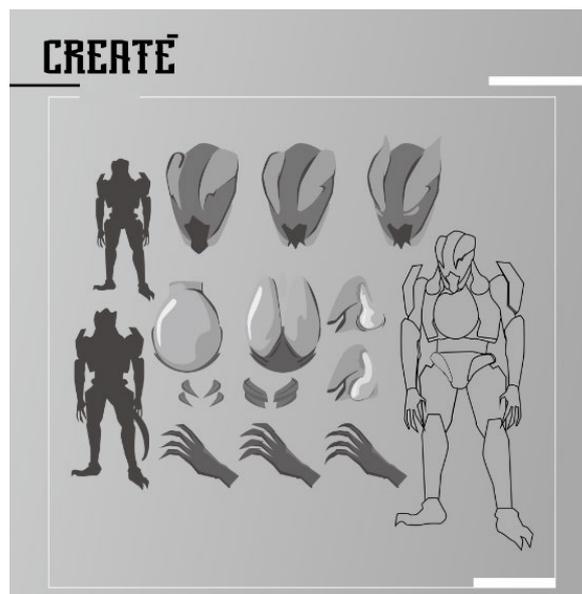
Proses desain karakter pada perancangan infografis ini harus sesuai dan bisa membawa karakteristik dari penyakit kronis yang diceritakan. Dalam hal ini penulis menjabarkan salah satu perancangan bab yang membahas penyakit tuberkulosis. Dari data yang didapat tentang tuberkulosis, penulis bisa menentukan elemen apa saja yang harus ditampilkan, contohnya adalah penentuan warna. Warna yang digunakan dalam desain ini adalah kuning atau kuning gelap. Warna ini diambil sebagai representasi dari warna dahak yang bercampur darah.

Perancangan karakter diawali dengan pembuatan *moodboard*. *Moodboard* adalah sebuah media yang digunakan para desainer untuk membantu mereka merealisasikan ide mereka dengan mengumpulkan referensi-referensi sebagai inspirasi pembuatan desain (Anggarini, Bangun, & Saripudin, 2020). *Moodboard* yang disusun disesuaikan dengan data yang telah dianalisis sebelumnya (Lihat gambar 5).



Gambar 5. Moodboard Desain Karakter (Sumber: id.pinterest.com)

Kemudian dilanjutkan ke tahap pembuatan sketsa karakter untuk menentukan bentuk terbaik dari karakter. Di dalamnya akan terdapat banyak bentuk alternatif mulai dari anatomi dan hal-hal penting lainnya. Pembuatan siluet juga sangat membantu penulis dalam menentukan bentuk terbaik yang memiliki ciri khas dari karakter yang dibuat.



Gambar 6. Sketsa Karakter

Setelah sketsa seperti yang tampak di gambar 6 dibuat, kemudian karakter diperjelas dengan memberikan detail, warna, serta tekstur. Desain *full body* yang dibuat dapat digunakan acuan bagi penulis untuk membuat ilustrasi yang lebih detail. Desain karakter ini nantinya akan digunakan sebagai *background* pada bab infografis yang dibuat. Gambar 7 dan 8 berikut ini merupakan karakter dari penyakit tuberkulosis yang berhasil dibuat.



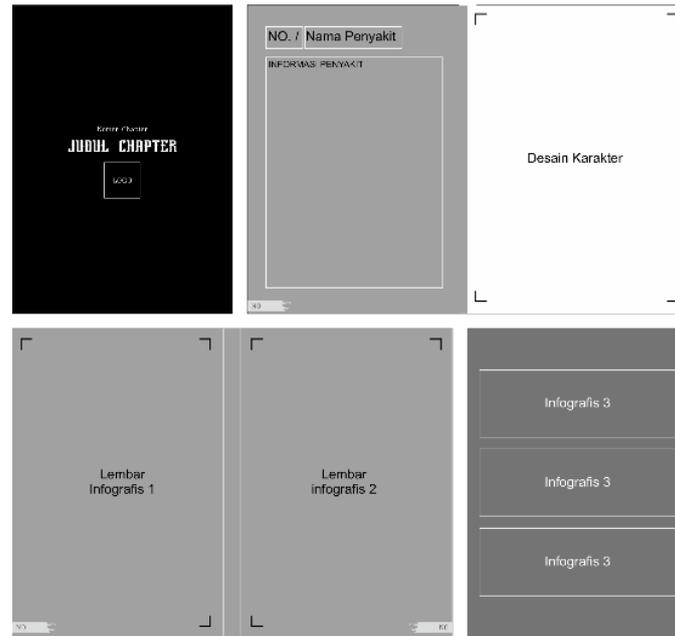
Gambar 7. Hasil Desain Karakter (Full Body)



Gambar 8. Hasil Desain Karakter (Ilustrasi)

Desain Layout

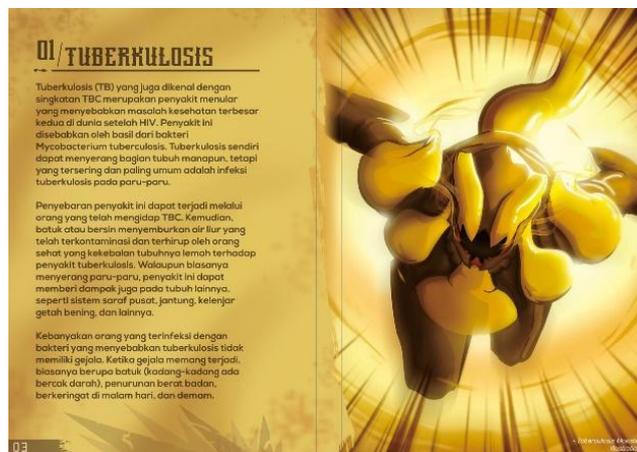
Tahap selanjutnya adalah pembuatan desain *layout* infografis. Konsep desain infografis ini didasari oleh bentuk desain karakter yang telah dibuat. Elemen-elemen desain yang dibuat sebelumnya dimodifikasi dan disesuaikan menjadi bentuk infografis yang lebih sederhana. Namun sebelum itu, penulis membuat rancangan berupa sketsa *layout* yang akan digunakan di setiap babnya. Ukuran yang dipakai untuk membuat *layout* ini adalah ukuran kertas A4 21 cm x 29,7 cm. 1 bab terdiri dari 6 halaman.



Gambar 9. Sketsa Layout Infografis

Halaman pertama sebagaimana terlihat pada gambar 9 di atas, berisi nomor dan judul bab. Halaman kedua dan ketiga berisi deskripsi penyakit dan ilustrasi desain karakter. Halaman keempat berisi gejala apa saja yang muncul disebabkan oleh penyakit. Halaman kelima berisi pengobatan atau penyebab dari penyakitnya. Halaman keenam berisi beberapa informasi terkait fakta tentang suatu penyakit, perawatan untuk orang yang menderita penyakit tersebut, dan informasi atau spesialis yang bisa ditemui untuk pengobatan penyakit itu.

Setelah layout dibuat, penulis mulai membuat elemen-elemen desain infografis dan memadukannya dengan data dari penyakit kronis tuberkulosis. Susunan dari data yang ditampilkan mengikuti hirarki desain yang sudah biasa dipakai dalam pembuatan infografis. Warna dari desain infografis mengikuti warna dari desain karakter agar terlihat lebih menyatu. Meskipun demikian dalam beberapa desain infografis yang dibuat penulis juga menggunakan warna yang kontras (lihat gambar 10 dan 11).



Gambar 10. Hasil Desain Infografis 1



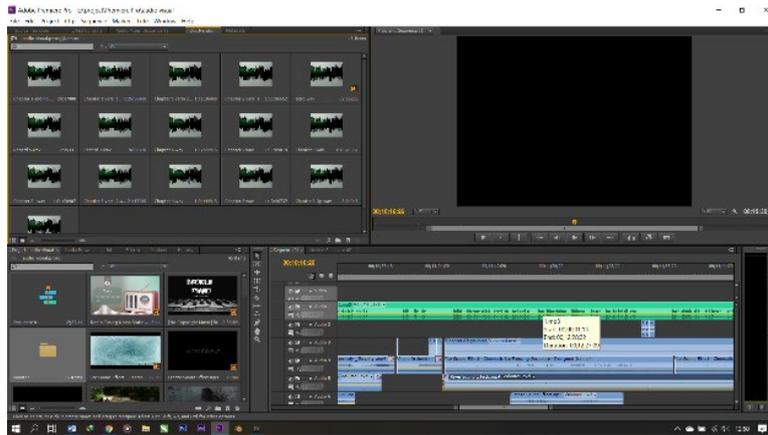
Gambar 11. Hasil Desain Infografis 2

Ketiga belas bab pada buku ini secara individual membahas segala sesuatu tentang penyakit kronis tertentu. Desain setiap bab-nya menyesuaikan dengan tema dan juga bentuk dari karakter yang sudah dibuat. Informasi dan data yang telah didapat disederhanakan agar informasi yang disampaikan menjadi lebih singkat, namun masih jelas dan dapat dipahami oleh pembaca. Di sisi lain ada beberapa poin informasi pada infografis yang berbeda. Hal ini disebabkan karena beberapa penyakit menghendaki perawatan, obat, maupun mengandung fakta yang berbeda. Hasil dari perancangan infografis ini kemudian digabungkan ke dalam bentuk buku. Secara keseluruhan buku infografis ini terdiri dari 83 halaman.

Desain Audio

Setelah buku infografis dibuat, kemudian penulis memulai perancangan audio yang akan menjadi media pendukung bagi buku yang dirancang. Dengan adanya audio ini, pada saat seseorang membaca buku tersebut, dia akan sekaligus mendengarkan audio yang mengiringi aktivitas membacanya. Audio yang digunakan berasal dari dua sumber berbeda, yaitu hasil rekaman mandiri berupa narasi dan bahan-bahan lainnya yang didapatkan dari media *online*. Narasi yang dibuat dan direkam sedikit berbeda dengan narasi yang ada di dalam buku, karena lebih dipersingkat. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar durasi audio di setiap bab-nya bisa lebih optimal dan tidak membuat pembaca merasa bosan.

Audio yang menjadi bahan perancangan disusun menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere Pro* (lihat gambar 12). Penulis menggunakan *software* tersebut karena tampilannya yang mudah dipahami dan pilihan efek audio yang cukup lengkap. Alasan lain penulis menggunakan *software* tersebut adalah karena perancangan audio yang dibuat tidak memerlukan efek yang terlalu banyak.



Gambar 12. Proses Perancangan Audio

Audio yang telah dibuat selanjutnya digabungkan dengan hasil buku infografis digital menggunakan perangkat lunak *Next Flipbook Maker Pro*. Kemudian hasil dari gabungan buku dan audio diimport menjadi sebuah aplikasi *flipbook* yang dapat dijalankan menggunakan komputer pribadi. Penulis juga memberikan opsi lain terkait publikasi audio. Bagi pembaca yang tidak bisa mengakses aplikasi buku infografis digital, penulis memberikan buku infografis digital berformat Pdf dan mengupload file audio ke laman *Soundcloud* pribadi. Dengan demikian calon pembaca masih dapat menikmati buku beserta audionya yang dapat diakses dengan memindai kode QR yang ada pada buku.

3. Simpulan

Seluruh perancangan ini menghasilkan sebuah buku infografis digital yang berisi tentang informasi terkait penyakit kronis yang dilengkapi dengan audio. Buku tersebut terdiri dari 13 bab yang tersebar dalam 83 halaman. Di setiap halamannya terdapat audio yang dapat diputar untuk mendukung suasana pembaca. proses Hasil perancangan ini selanjutnya dipublikasikan melalui media sosial sebagai sarana utama untuk promosi.

Ilustrasi dari penyakit-penyakit yang diangkat pada buku dapat dinikmati oleh setiap kalangan, terlebih bagi remaja karena tampilannya yang tergolong menarik. Informasi yang terdapat pada buku dirancang singkat, padat, dan jelas ke dalam sebuah sajian infografis dengan menggunakan bahasa yang informatif dan mudah dimengerti. Hadirnya audio narasi sebagai media pendukung, dapat membantu *audience* untuk menerima informasi dengan cepat.

Pada akhirnya, buku infografis yang telah dibuat ini diharapkan dapat membantu berbagai pihak dalam kerangka edukasi masyarakat terkait informasi tentang penyakit-penyakit kronis melalui media yang berbeda. Dari hasil publikasi dan promosi di media sosial diharapkan akan didapatkan *feedback* dan komentar konstruktif untuk pengembangan karya sejenis di kemudian hari. Karya buku infografis ini juga diharapkan dapat menjadi media alternatif baru bagi penyebaran informasi terkait dunia medis.

Daftar Rujukan

Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan moodboard sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1). Retrieved from <http://jurnal.pnj.ac.id/index.php/ppt/article/view/2455>

- Australian Institute of Health and Welfare. (n.d.). *Chronic disease overview*. Retrieved from <https://www.aihw.gov.au/reports-data/health-conditions-disability-deaths/chronic-disease/overview>
- Centers for Disease Control and Prevention. (2021). *About chronic diseases*. Retrieved from <https://www.cdc.gov/chronicdisease/about/index.html>
- Ja'far, A. (2014). *TA: Penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional sebagai upaya melestarikan warisan budaya lokal* (Undergraduate Thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Surabaya, Indonesia). Retrieved from <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4180/>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (n.d.). *Publikasi data dan informasi*. Retrieved September 28, 2020, from <https://www.kemkes.go.id/folder/view/01/structure-web-content-publikasi-data.html>
- Kurniasih, N. (2017, November 13). Infografis. *INA-Rxiv*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/5jh43>
- Listya, A. (2019). Konsep dan penggunaan warna dalam infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10–19.
- Mustinda, L. (2020, December 3). Ini urutan penyakit mematikan versi WHO. *Detik Health*. Retrieved from <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5279822/ini-urutan-penyakit-mematikan-versi-who>
- Nieminen, M. (2017). *Psychology in character design: Creation of a character design tool*. (Undergraduate thesis, South-Eastern Finland University of Applied Sciences).
- Nurani, A., & Ramadhani, N. (2014). Perancangan buku interaktif jarimatika penjumlahan dan pengurangan sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk anak usia 5-7 tahun. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(1), F13–F17.
- Nurhidayat, S. (2015). Faktor risiko penyakit kardiovaskuler pada remaja di Ponorogo. *Jurnal Dunia Keperawatan*, 11(2), 40–47.
- Nurjanah, A., Sidhartani, S., & Pratama, D. (2018). Perancangan karakter visual siti walidah sebagai pahlawan perempuan Indonesia dalam film animasi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(01), 16–19.
- Paranggeni, R. D. (2020). *Perancangan buku infografis going and living small*. (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <http://lib.isi.ac.id>
- Putri, D. A. (2018). *Perancangan buku infografis mengenai sinestesia*. (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/3802/>
- Rizal, M. Z. (2017). *Perancangan buku infografis sejarah dan ornamen simbolik pada Masjid Kajen*. (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/2160/>
- Rosdiana, A. I., Raharjo, B. B., & Indarjo, S. (2017). Implementasi program pengelolaan penyakit kronis (Prolanis). *HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development)*, 1(3), 140–150.
- Sari, D. M., (2018, March 25). Industri komik indonesia dan sebuah optimisme. *Kumparan*. Retrieved from <https://kumparan.com/dieny-maya-sari/industri-komik-indonesia-dan-sebuah-optimisme>
- Scully, J. L. (2004). What is a disease? *EMBO Reports*, 5(7), 650–653. <https://doi.org/10.1038/sj.embor.7400195>
- Sya'dian, T. (2019). Analisis semiotika pada film Laskar Pelangi. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 1(1), 51–63. <https://doi.org/10.22303/proporsi.1.1.2015.51-63>
- Wibawa, M. (2021). Penciptaan infografis transformasi visual garuda di media sosial. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 5(2), 60–66.