

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetam Rizky, 2011 : 140).

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses, cara atau juga bisa dikatakan perbuatan merancang. Pada **PERANCANGAN INFOGRAFIS TENTANG PUSKESMAS PURWOSARI DI KOTA SOLO DENGAN KONSEP MOTION GRAPHIC** ini nantinya menampilkan informasi seputar puskesmas purwosari dengan konsep desain menggunakan *Flat Line Design*.

B. Infografis

1. Pengertian Infografis

Infografis (*Infographics*) merupakan singkatan dari *Information + Graphics*. *Infografis* merupakan visualisasi data, gagasan, informasi atau pengetahuan melalui bagan, grafis, jadwal dan lainnya agar data, gagasan, informasi atau pengetahuan dapat disajikan lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik. Dengan demikian akan menggugah kesadaran pembacanya untuk memahami data, gagasan, informasi atau pengetahuan lebih cepat dan tepat.

Adapun tujuan dibuatnya *infografis* adalah :

- a. Untuk mengkomunikasikan pesan yang kompleks menjadi lebih sederhana.
- b. Dapat mempresentasikan informasi lebih singkat dan mudah dipahami.
- c. Dapat menjelaskan data lebih mudah.
- d. Dapat memonitor secara periodik setiap parameter perubahan.

Menurut Krum, tujuan *infografis* adalah sama dengan *public speaking*. Tujuan dari *infografis* dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu untuk menginformasikan, menghibur dan mempersuasi audiens sehingga audiens memberikan perhatian, menyempatkan untuk membaca, menyimpulkan dan melakukan aksi sesuai apa yang ada di dalam *infografis* (Krum, 2013).

2. Elemen *Infografis*

Setidaknya ada tiga elemen *infografis*, yaitu:

- a. Material, berupa data, informasi atau pengetahuan yang akan menjadi materi atau isi dalam *infografis*. Tanpa materi berupa data, informasi atau pengetahuan, *infografis* tidak akan bisa dibuat.
- b. Kreator berupa perangkat lunak (*software*) yang akan mendukung pembuatan sebuah *infografis*.
- c. Elemen visual berupa koding warna, grafis dan ikon yang akan dipergunakan dalam *infografis*. Elemen visual ini harus sesuai dengan isi, tujuan dan target audiens dari dibuatnya *infografis* ini.

3. Jenis – jenis *Infografis*

Secara garis besar ada empat jenis *infografis* (Artacho-Ramirez, Diego-Mas, & Alcaide-Marzal, 2008), yaitu :

- a. *Infografis* yang berdasarkan pada statistik (*Statistical Based*)
infografis yang berdasarkan pada statistik mencakup diagram, bagan, grafis, tabel dan daftar yang dapat meninjau informasi statistik.
- b. *Infografis* yang berdasarkan pada jadwal (*Timeline Based*)
Infografis yang berdasarkan pada jadwal menunjukkan urutan kejadian dari waktu ke waktu dan juga memungkinkan audien memahami hubungan kronologis secara tepat. Tipe ini dapat ditunjukkan dalam bentuk tabel, paragraf tahun demi tahun, dan sebagainya.

c. *Infografis* yang berdasarkan pada proses (*Proses Based*)

Atau dapat dipergunakan juga untuk menjelaskan tentang ruang kerja, pabrik atau kantor sehingga pembaca memahami ruang terbatas secara praktis.

d. *Infografis* yang berdasarkan pada lokasi atau geografi.

Dengan menggunakan *Geographic Information System*, peta dapat dipertimbangkan sebagai cara terbaik untuk menunjukan *infografis* berdasarkan geografi. Ada banyak notasi GIS yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi jalan, kereta, tempat wisata, rumah sakit, bandara, dan sebagainya. Selain notasi, hal penting lainnya yang harus diperhatikan adalah penggunaan skala atau rasio yang tepat.

4. Langkah-Langkah Membuat *Infografis*

Berikut adalah langkah-langkah membuat *infografis* :

- a. Menyiapkan data atau informasi yang ingin disajikan di dalam *infografis*. Pahami dengan baik makna yang ada di dalam setiap data atau informasi sehingga Anda dapat mengilustrasikan dengan tepat data atau informasi tersebut ke dalam grafis.
- b. Menentukan tujuan dibuatnya *inforgrafis*. Seperti halnya komunikasi secara umum, tujuan dibuatnya *infografis* bisa untuk tujuan menyampaikan informasi, mengubah persepsi, mempersuasi atau melakukan sebuah aksi. Penentuan tujuan akan mempengaruhi presentasi dari *infografis* yang akan dibuat.

- c. Melakukan studi pendahuluan tentang keperluan visualisasi data, kenali siapa audiennya dan membaca beberapa referensi.
- d. Mendiskusikan hasil temuan, memilih jenis infografis dan mendiskusikan proses pembuatan infografis.
- e. Membuat desain *infografis* dan pilih *tools infografis*.
- f. Mendefinisikan struktur informasi dengan jelas, berdasarkan arsitektur informasi yang dipilih.
- g. Mendiskusikan hasil rancangan *infografis*.
- h. Memulai membuat infografis. Buatlah grafis sesuai data atau informasi yang ada, jangan berusaha menutupi kelemahan data atau informasi dengan visualisasi data yang menarik.
- i. Mendesain infografis semenarik mungkin dengan memperhatikan:
 - 1) Ukuran yang tepat, sehingga dapat ditampilkan dalam satu tampilan utuh.
 - 2) Tidak menambahkan terlalu banyak atribut yang dapat mengganggu fokus grafis.
 - 3) Gunakan ikon yang tepat untuk menggambarkan data atau informasi. Foto dan ilustrasi lainnya dapat ditambahkan agar infografis menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
 - 4) Tambahkan suara atau gambar bergerak apabila diperlukan.
 - 5) Penggabungan jenis-jenis visualisasi dapat dilakukan agar infografis lebih menarik.

- 6) Mencantumkan tautan teks lengkap agar dapat diakses oleh mereka yang ingin melihat data atau informasi yang disampaikan dalam infografis secara utuh.
- 7) Mencantumkan sumber kutipan, apabila data atau informasi yang dicantumkan merupakan kutipan.
- 8) Mencantumkan kepemilikan hak cipta dengan jelas.

C. Puskesmas

1. Pengertian Puskesmas

Pusat kesehatan masyarakat (Puskesmas) adalah salah satu sarana pelayanan kesehatan masyarakat yang amat penting di Indonesia. Puskesmas adalah unit pelaksana teknis dinas kabupaten atau kota yang bertanggungjawab menyelenggarakan pembangunan kesehatan di suatu wilayah kerja (Depkes, 2011)

Puskesmas merupakan kesatuan organisasi fungsional yang menyelenggarakan upaya kesehatan yang bersifat menyeluruh, terpadu, merata dapat diterima dan terjangkau oleh masyarakat dengan peran serta aktif masyarakat dan menggunakan hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tepat guna, dengan biaya yang dapat dipikul oleh pemerintah dan masyarakat luas guna mencapai derajat kesehatan yang optimal, tanpa mengabaikan mutu pelayanan kepada perorangan (Depkes, 2009).

2. Tujuan Puskesmas

Tujuan pembangunan kesehatan yang diselenggarakan oleh puskesmas adalah mendukung tercapainya tujuan pembangunan kesehatan nasional, yakni meningkatkan kesadaran, kemauan dan kemampuan hidup sehat bagi orang yang bertempat tinggal di wilayah kerja puskesmas agar terwujud derajat kesehatan yang setinggi-tingginya (Trihono, 2010).

Pelayanan kesehatan masyarakat adalah pelayanan yang bersifat publik (*public goods*) dengan tujuan utama memelihara dan meningkatkan kesehatan serta mencegah penyakit tanpa mengabaikan penyembuhan penyakit dan pemulihan kesehatan. Pelayanan kesehatan masyarakat disebut antara lain adalah promosi kesehatan, pemberantasan penyakit, penyehatan lingkungan, perbaikan gizi, peningkatan kesehatan keluarga, keluarga berencana, kesehatan jiwa masyarakat serta berbagai program kesehatan masyarakat lainnya.

3. Peran Puskesmas

Puskesmas mempunyai peran yang sangat vital sebagai institusi pelaksana teknis, dituntut memiliki kemampuan manajerial dan wawasan jauh kedepan untuk meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan. Peran tersebut ditunjukkan dalam bentuk keikutsertaan dalam menentukan kebijakan daerah melalui sistem perencanaan yang matang dan realistis, tata laksana kegiatan yang tersusun rapi, serta sistem evaluasi dan pemantauan yang akurat. Pada masa mendatang, puskesmas juga dituntut

berperan dalam pemanfaatan teknologi informasi terkait upaya peningkatan pelayanan kesehatan secara komprehensif dan terpadu (Effendi, 2009).

D. Motion Graphic

Motion atau gerak merupakan bahasa universal. *Motion graphic*, hal itu dapat memberikan makna lebih dari sekedar konten yang dianimasikan. Metode yang dipilih untuk memindahkan atau menggerakkan elemen pada layar dapat meningkatkan maknanya. Misalnya, baris teks yang bergerak perlahan di frame yang semakin memudar hitam mengilhami rasa misteri dan ketenangan. Jika teks yang sama bergerak membalik dan kemudian berputar dengan cepat di layar, itu bisa mengungkapkan rasa main-main, urgensi, atau mungkin ketidakstabilan. Gerakan itu sendiri bisa menjadi pesan. Hari ini, literasi gerak (*motion literacy*) adalah salah satu perangkat cerita yang paling mendasar dalam motion graphic (Krasner, 2008: 137)

Untuk membuat *motion graphic* yang efektif menurut Krasner (2008) diperlukan beberapa pertimbangan seperti yaitu :

1. Spatial

Pertimbangan ruang seperti posisi, ukuran, arah acuan, arah gerakan, gerakan yang dipengaruhi gerakan lainnya, hubungan pergerakan dengan batas-batas frame, faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Selain itu, gerakan frame yang

diciptakan oleh fisik atau simulasi kamera dapat menentukan bagaimana ruang yang dilihat dan ditafsirkan dalam *environment* digital.

2. *Temporal*

Pertimbangan temporal terdiri dari waktu dan *velocity*. Koreografi *motion* memerlukan pemahaman mendasar tentang bagaimana waktu diukur. Tergantung pada apakah yang sedang merancang untuk film, video, atau media digital, masing-masing format memiliki standar sendiri untuk mengukur waktu. *Velocity* adalah kecepatan di mana unsur-unsur bergerak atau berubah dari waktu ke waktu

dan ruang. Ini adalah faktor yang menentukan cukup dalam mencapai dinamis, animasi manusia hidup. Seperti arah, kecepatan dapat linear atau nonlinear. Gerakan linier dapat diterapkan untuk presentasi *motion graphic* yang dimaksudkan untuk melihat cairan atau mekanis. Sedangkan gerakan nonlinear biasanya diperuntukan makhluk hidup. Dalam *motion graphic*, teknik gerakan lambat dan cepat, *reverse*, *playback*, dan *freeze-frame* yang efektif untuk menekankan dan melebih-lebihkan tindakan. Mereka juga dapat mendukung irama yang mendasari, berkontribusi terhadap suasana hati, dan mengubah pengertian kita tentang waktu obyektif dan subyektif.

3. *Live Action*

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan ketika bekerja dengan live-action konten termasuk bentuk atau konteks proyek property film, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast*, *lighting*, *depth offield*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.

4. Typographic

Peran tipografi ekspresif kinetik adalah untuk mewakili konsep di format visual. Dapat menyampaikan emosi melalui dampak grafis yang unik dan gerakan dalam ruang.