



Arty 10 (3) 2021

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

INFOGRAPHIC DESIGN AS A MEDIA TO SOSIALIZE "HEALTHY HOUSE" CONCEPT IN SUCI VILLAGE, GRESIK REGENCY DURING THE COVID-19 PANDEMIC.

PERANCANGAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI "RUMAH SEHAT" DI DESA SUCI KABUPATEN GRESIK SELAMA PANDEMI COVID-19.

Urfan Rafif Musabbihin, Ratih Ayu Pratiwinindya[✉], Amilia Rahmawati, Rummana Khoirootin Khisan, Tantri Nur Aini, Bangkit Mega Permana, Wildan Alkholish
Universitas Negeri Semarang.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Nov 2021

Disetujui: Nov 2021

Dipublikasikan: Des 2021

Keywords:

**Rumah Sehat,
Infografis, Sosialisasi,
Covid-19**

Abstrak

Kebersihan dan kenyamanan lingkungan tempat tinggal sangatlah berpengaruh pada kondisi kesehatan penghuninya. Sedangkan dimasa pandemi Covid-19 kesehatan merupakan salah satu faktor yang sangat krusial. Karna itu perlu adanya peningkatan kesadaran masyarakat terkait kelayakan tempat tinggal yang mereka huni sebagai salah satu aspek dari Rumah Sehat. Rumah Sehat adalah rumah yang memiliki standarisasi layak huni dan mampu memenuhi kebutuhan baik psikologis maupun fisiologis bagi penghuninya agar terhindar dari penyakit. Mengingat masih banyaknya ketidaktahuan masyarakat mengenai konsep Rumah Sehat yang layak huni, maka dibutuhkan sosialisasi terkait topik tersebut dalam bentuk yang mudah diterima oleh masyarakat yaitu infografis. Sosialisasi akan dilakukan kepada warga Desa Suci, Kabupaten Gresik yang juga masih belum teredukasi secara merata mengenai lingkungan bersih dan rumah layak huni/Rumah Sehat. Melalui Infografis ini, masyarakat terutama warga Desa Suci diharapkan mampu mendapatkan manfaat terkait edukasi mengenai Rumah Sehat yang dibagikan lewat sosial media.

Abstract

The cleanliness and comfort of the living environment is very influential on the health condition of its residents. During the Covid-19 pandemic, health is one of the most crucial factors. Therefore, it is necessary to increase public awareness regarding the feasibility of the place they live in as one aspect of a Healthy Home. Healthy Home is a house that has standardization that is suitable for habitation and is able to meet both psychological and physiological needs for its occupants to avoid disease. Considering that there is still a lot of public ignorance about the concept of a livable Healthy Home socialization related to this topic is needed in a form that is easily accepted by the community, namely infographics. Socialization will be carried out to residents of Suci Village, Gresik Regency who are also still not evenly educated about a clean environment and livable houses/Healthy Home. Through this infographic, the community, especially the residents of Suci Village, are expected to be able to benefit from education about Healthy Home that is shared through social media.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Universitas Negeri Semarang
Email: ratihayu_psr@mail.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Dimasa pandemi Virus Covid-19, kebersihan dan kesehatan menjadi salah satu faktor yang sangat krusial bagi seluruh kalangan masyarakat. Karna seperti yang kita tahu, kebersihan lingkungan sekitar sangat berpengaruh pada kesehatan diri kita sendiri. Dengan semakin pedulinya orang-orang terhadap lingkungan sekitarnya maka semakin besar pula peningkatan derajat kesehatan masyarakat. Namun dalam praktiknya, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum memiliki tingkat kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya bahkan hingga yang paling dekat seperti tempat tinggal atau rumahnya sendiri. Hal ini bisa dimengerti mengingat Indonesia masih dalam peringkat 116 sebagai negara terbersih di dunia menurut hasil riset dari Universitas Yale dan Universitas Columbia yang bekerja sama dengan Forum Ekonomi Dunia tahun 2020.

Padahal sejatinya, kebersihan lingkungan sekitar termasuk tempat tinggal tidak hanya menjamin kesehatan bagi penghuni di sekitarnya namun juga memberikan rasa nyaman dan aman dari hal-hal yang tidak diinginkan. Jika kita memiliki rumah yang bersih dan nyaman tentunya akan meningkatkan kesejahteraan baik fisik maupun psikis dalam menjalankan rutinitas sehari-hari. Rumah bersih dan layak huni atau yang kerap disebut sebagai *Rumah Sehat* menurut *American Public Health Association* (APHA) dalam Mubarak dan Chayatin (2009: 285) adalah rumah yang harus memenuhi kebutuhan fisiologis, memenuhi kebutuhan psikologis, dapat terhindar dari penyakit menular dan terhindar dari kecelakaan.

Namun seperti yang disebutkan sebelumnya, masih banyak masyarakat Indonesia yang tidak memiliki kesadaran akan kebersihan rumah mereka sendiri sehingga membuat tempat tinggal mereka dapat dikategorikan sebagai rumah yang tidak memenuhi kriteria layak huni.

Banyak faktor di masyarakat yang berpengaruh terhadap kepemilikan rumah sehat. Menurut Panudju (1999:12) faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kepemilikan perumahan yang layak dan sehat diantaranya adalah pendapatan keluarga, pengetahuan, dan ketersediaan lahan. Oleh karena itu perlu adanya sosialisasi terhadap masyarakat secara menyeluruh terkait topik tersebut sebagai langkah untuk mengedukasi dan memberikan informasi terkait Rumah Sehat. Salah satu langkah sosialisasi yang paling tepat dimasa pandemi seperti sekarang tentunya adalah lewat *platform* media sosial.

Karya infografis menjadi salah satu media paling efektif dalam memberikan edukasi terkait rumah sehat yang disosialisasikan lewat media sosial. Infografis membantu memvisualisasikan data dan informasi yang kompleks menjadi mudah untuk dibaca dan mudah untuk dipahami, terutama untuk informasi dengan teks yang panjang, gambar-gambar penting, dan data angka-angka penting (Ozdamli dkk., 2016) (Smiciklas, 2012). Selain mudah dipahami, Infografis juga merupakan bentuk baru dari visualisasi data yang mana berarti memberikan informasi secara visual (Siricharoen, 2013). Dan hal ini tentunya sangat relevan diterapkan di masa sekarang terlebih dengan masifnya penggunaan media sosial dikalangan masyarakat sehingga memperluas platform serta daya minat orang-orang terhadap

karya berbasis visual yang dinilai menarik dan efektif seperti infografis. Penelitian ini akan berfokus pada perancangan Infografis sebagai media sosialisasi Rumah Sehat di Desa Suci Kabupaten Gresik dalam rangka memberikan edukasi serta informasi mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan kestabilan lingkungan sekitar terutama tempat tinggal dimasa pandemi virus Covid-19 ini.

Profil Desa Suci

Desa Suci berlokasi di Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Desa Suci merupakan domisili penulis yang juga menjadi lokasi penelitian. Alasan Desa Suci dipilih adalah terkait pemenuhan artikel pengabdian desa yang merupakan salah satu dari program kerja KKN BMC yang diselenggarakan oleh UNNES di domisili masing-masing mahasiswanya. Kesadaran warga Desa Suci terkait Rumah Sehat sendiri sebenarnya masih belum merata.



Gambar 1. Contoh salah satu rumah di Desa Suci.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sebagian besar warga yang masih tinggal di pusat desa utamanya masih memiliki tingkat kesadaran yang kurang terkait lingkungan bersih dan rumah layak huni dibandingkan dengan warga yang tinggal di wilayah perumahan. Oleh karena itu penelitian ini

ditunjukkan untuk membantu memberikan edukasi kepada warga Desa Suci lewat Infografis interaktif yang akan dibagikan lewat media sosial.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang diangkat dalam perancangan karya ini adalah terkait edukasi mengenai pengertian dan penjelasan Rumah Sehat dalam bentuk media infografis yang akan disosialisasikan kepada masyarakat lewat media sosial seperti WhatsApp dan Instagram.

Target Audience

Infografis sosialisasi Rumah Sehat ini nantinya akan ditargetkan kepada dua kelompok, yaitu anak-anak muda dan orang tua. Sosialisasi kepada anak muda dilakukan di media sosial Instagram yang disebar dengan cara memposting konten infografis dan membuat IG *story* terkait edukasi Rumah Sehat. Sedangkan untuk target *audience* orang-orang tua, infografis disebar melalui grup-grup RT dan RW di Desa Suci.

Strategi Perancangan Karya

1. Isi Konten



Gambar 2. Contoh karya infografis dengan konten pengenalan Rumah sehat
(Sumber: dlhkotabinjai.wordpress.com)

Konten yang diangkat adalah pengetahuan mendasar mengenai pengertian serta kriteria yang mendukung terwujudnya Rumah Sehat. Karna informasi paling utama terkait rumah sehat adalah terkait indikator-indikator penentu yang membuat sebuah rumah memenuhi kriteria rumah layak huni.

2. Pesan

Infografis ini akan mengandung ajakan mengenai menjaga kebersihan dan kenyamanan rumah serta lingkungan sekitarnya. Pesan akan disampaikan secara kreatif namun tetap lugas dan jelas sehingga akan menarik orang-orang untuk menangkap dan memahami pesan yang dimaksudkan. Selain itu infografis ini juga akan menggunakan tagline dari bahasa Jawa sebagai wujud dari kearifan lokal daerah lokasi penelitian.

3. Gaya Visual



Gambar 3. Contoh gaya visual kartunal
(Sumber: Penulis)

Karya infografis ini akan mengambil pendekatan ilustratif dengan gaya visual yang digunakan adalah gaya kartunal. Pendekatan ilustratif dalam infografis sangatlah efektif karna dengan ilustrasi akan sangat membantu dalam menjelaskan konten dan serta pesan yang terkandung dalam infografis tersebut. Seperti halnya menurut Kusrianto (2007:140) Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan

atas suatu maksud dan tujuan secara visual. Selain itu penggunaan gaya visual kartunal akan membuat infografis semakin menarik dan tentunya tetap dapat dinikmati semua kalangan.

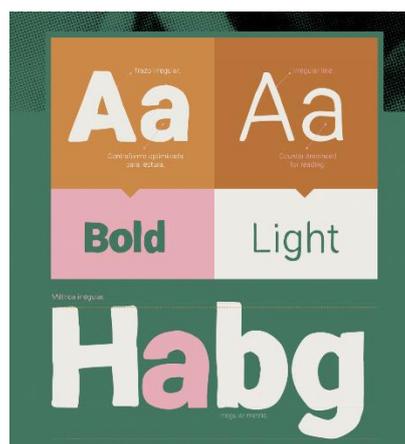
4. Warna



Gambar 4. Palet warna yang digunakan
(Sumber: Penulis)

Dalam infografis ini, tipikal warna yang diterapkan merupakan jenis pewarnaan *flat* tanpa *shading* yang ditujukan untuk menyederhanakan tampilan visual agar tetap nyaman dilihat. Selain itu warna yang dipilih juga sedikit dan tidak terlalu banyak variasi. Hal ini diharapkan agar adanya keseimbangan antara konten visual dengan teks yang ditampilkan agar informasi dalam karya tersebut tetap tersampaikan dengan jelas.

5. Tipografi



Gambar 5. Font Ramona yang akan digunakan dalam infografis
(Sumber: webdesignbites)

Penggunaan tipografi dalam infografis menjadi faktor paling penting dalam menjelaskan konten dan pesan yang dimaksud.

Jenis tipografi (font) yang digunakan adalah *Ramona* dan *Newfrench*. Kedua font tersebut dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan visual infografis yang bersifat ilustratif. Selain itu tingkat keterbacaan font juga cukup jelas terutama *Ramona* yang digunakan dalam menyampaikan informasi mengenai Rumah Sehat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dimanfaatkan sebagai data pendukung, diantaranya adalah *Pencegahan Covid-19 Melalui Infografis di Fakultas Bahasa dan Seni UNESA* oleh Aryanto, Hendro dan I Nyoman Lodra. Yang membahas mengenai perancangan infografis sebagai media edukasi kepada mahasiswa untuk mencegah penyebaran virus COVID-19 di Fakultas Bahasa dan Seni UNESA. Serta *Upaya Peningkatan Rumah Sehat Bagi Keluarga* oleh Wibisono, Arif Fajar dan A. Khairul Huda. Yang membahas mengenai upaya edukasi mengenai Rumah Sehat lewat sosialisasi langsung yang dilakukan *door to door*. Kedua penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karna masing-masing mengangkat tema mengenai penerapan Infografis sebagai media edukasi, dan sosialisasi Rumah Sehat yang juga menjadi poin utama dalam penelitian ini.

Pembuatan Konten

Pembuatan konten dilakukan dengan mencari data serta informasi terkait Rumah Sehat terlebih dahulu. Data didapatkan lewat internet melalui beberapa website dan Jurnal ilmiah yang menyajikan informasi mengenai Rumah Sehat. Setelah data diperoleh, maka

berikutnya adalah merangkum data tersebut secara ringkas dan menyesuaikan dengan konteks dari konten serta pesan yang ingin disampaikan.

Visualisasi

1. Sketsa



Gambar 6. Hasil sketsa awal infografis (Sumber: Penulis)

Langkah awal dalam proses visualisasi adalah membuat sketsa dari infografis secara keseluruhan. Sketsa yang dibuat meliputi gambar ilustrasi, penempatan posisi objek serta teks, dan beberapa elemen visual lainnya. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran mengenai infografis tersebut serta mempermudah dalam proses *layouting*. Proses pembuatan sketsa dilakukan secara digital menggunakan aplikasi *Painttool SAI*.

2. Membuat Ilustrasi

Setelah pembuatan sketsa, berikutnya adalah pembuatan ilustrasi yang dibuat terpisah sebelum kemudian diterapkan pada infografis.

Ilustrasi yang dibuat berdasarkan poin-poin yang menjadi fokus utama dalam konten yang sudah dirancang. Selain itu tiap poin diilustrasikan berdasarkan referensi-referensi yang ada dan kemudian didistorsikan ke dalam bentuk kartun. Masing-masing objek ilustrasi digunakan untuk mempermudah sekaligus meningkatkan daya tarik terkait informasi yang disampaikan.



Gambar 7. Hasil ilustrasi sebelum proses *layouting*.
(Sumber: Penulis)

Objek ilustrasi lainnya adalah 2 karakter anak-anak yang sedang menyapu halaman dan membuang sampah pada tempatnya. Dua karakter tersebut digunakan sebagai maskot dari infografis untuk mengajak *audience* agar selalu menjaga kebersihan lingkungan rumah. Penggunaan karakter sebagai maskot yang mengajak masyarakat tentunya akan memberikan pengaruh yang lebih efektif.

Setelah proses Ilustrasi selesai, berikutnya adalah menerapkan ilustrasi tersebut pada infografis. Proses desain menggunakan aplikasi Corel Draw. Objek ilustrasi disusun pada canvas infografis berdasarkan kerangka penataan dari sketsa yang telah dibuat. Setelah itu adalah menambahkan teks yang sudah diringkas untuk kemudian ditata sedemikian rupa agar posisinya nyaman untuk dilihat. Infografis dibuat dengan ukuran 500 x 1000 mm dan berarti ukuran font yang idealnya adalah 32pt agar bisa tetap terbaca dan tidak terlalu besar atau kecil. Dalam proses *layouting* hal yang paling dipertimbangkan adalah keseimbangan komposisi infografis, hal ini penting agar infografis tidak terasa berat sebelah saat dilihat mata.



Gambar 8. Hasil akhir infografis
(Sumber: Penulis)

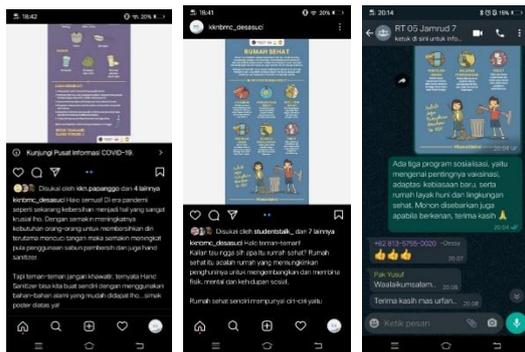
3. Pemberian teks & Layout

Penerapan Infografis

Infografis dibagikan lewat media sosial Instagram dan WhatsApp. Sosialisasi lewat Instagram diperuntukkan kepada *audience* remaja yang aktif dalam menggunakan Instagram sedangkan sosialisasi lewat WA Group diperuntukkan kepada warga yang lebih tua. Penyampaian sosialisasi disampaikan dengan Bahasa yang sederhana sehingga mudah dicerna.

menarik sehingga dapat memberikan edukasi kepada *audience* dari berbagai kalangan.

Melalui Infografis ini, masyarakat terutama warga Desa Suci yang menjadi target *audience* dalam penelitian ini diharapkan mampu mendapatkan manfaat terkait edukasi mengenai Rumah Sehat yang dibagikan lewat sosial media.



Gambar 9. Hasil penerapan Infografis melalui media sosial. (Sumber: Penulis)

SIMPULAN

Kurangnya kesadaran masyarakat akan kesehatan lingkungan tempat tinggalnya merupakan suatu permasalahan yang dianggap kecil namun sangat berpengaruh besar terutama di masa pandemi Virus Covid-19 seperti sekarang. Banyaknya orang-orang yang terlalu fokus dengan permasalahan pandemi dan penanganannya membuat mereka melupakan hal kecil yang ada disekitar mereka. Rumah Sehat merupakan standardisasi utama bagi tiap tempat tinggal yang layak untuk dihuni, namun banyak dari kita tidak menyadarinya. Karena itulah lewat sosialisasi dengan media infografis ini, informasi diberikan dengan cara yang relevan dan mudah dipahami. Karya infografis dirancang sedemikian rupa untuk mampu menyajikan data yang akurat namun tetap tampil

DAFTAR PUSTAKA

- Mubarak, W.I. Chayatin, N. (2009). *Ilmu kesehatan masyarakat: teori dan aplikasi*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ozdamli, F., Kocakoyun, S., Sahin, T., & Akdag, S. (2016). Statistical Reasoning of Impact of Infographics on Education. *12th International Conference on Application of Fuzzy Systems and Soft Computing* (pp. 370-377). Vienna: Elsevier.
- Smiciklas, M. (2012). *The Power of Infographics: using pictures to communicate and connect with your audiences*. Indiana: QUE publishing.
- Siricharoen, W. V. (2013). Infographics: The New Communication Tools in Digital Age. *The International Conference on E-Technologies and Business on the Web (EBW2013)* (pp. 169-174). Bangkok: University of the Thai Chamber of Commerce.
- Krum, R. (2013). *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Aryanto, Hendro. (2020). *Pencegahan Covid Melalui Infografis di Fakultas Bahasa dan Seni Unesa*. Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain, 17(1), 101.

Panudju, B. (1999). *Pengadaan perumahan kota dengan peran serta masyarakat berpenghasilan rendah*. Bandung: Alumni.