

**PERANCANGAN INFOGRAFIS “*BRAIN CARE*”, TENTANG
PERILAKU NEGATIF YANG DAPAT MERUSAK OTAK
DALAM MEDIA *MOTION GRAPHIC***



Oleh :

**FIRDAUS INDRA
NIM. 1205503/2012**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
WISUDA MARET 2017**

PERSETUJUAN JURNAL

**PERANCANGAN INFOGRAFIS “*BRAIN CARE*”, TENTANG PERILAKU
NEGATIF YANG DAPAT MERUSAK OTAK DALAM MEDIA *MOTION
GRAPHIC***

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir, “Perancangan Infografis “*Brain Care*”, Tentang Perilaku Negatif Yang Dapat Merusak Otak Dalam Media *Motion Graphic*” untuk persyaratan wisuda maret 2017 yang telah diperiksa dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing.

FIRDAUS INDRA

Padang, 5 Januari 2017

Pembimbing I



Hendra Afrwan S.Sn, M.Sn
NIP : 19770401.200812.1.002

Pembimbing II



Dini Faisal S.Ds, M.Ds
NIP : 19840909.201404.2.003

**PERANCANGAN INFOGRAFIS “*BRAIN CARE*”, TENTANG
PERILAKU NEGATIF YANG DAPAT MERUSAK OTAK
DALAM MEDIA *MOTION GRAPHIC***

Firdaus Indra¹, Hendra Afriwan S.Sn, M.Sn², Dini Faisal S.Ds, M.Ds³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Email: Paradise.senses@gmail.com

Abstrak

Tujuan perancangan infografis ini adalah (1) untuk mempengaruhi masyarakat agar menghindari perilaku negatif yang dapat merusak otak. Metode 5W + 1H digunakan untuk memecahkan masalah yang ada dalam latar belakang dan mencari solusi dari masalah tersebut. (2) Perancangan infografis ini akan disampaikan melalui media *motion graphic*. Peran *motion graphic* dalam infografis diperlukan untuk memberikan daya tarik bagi pemirsa, dimana isi pesan verbal bisa disajikan dalam bentuk motion yang menarik. Penggunaan *motion graphic* mengandung audio dan visual yang bergerak sehingga menghilangkan kejenuhan audien ketika menyimak informasi pada infografis yang ditayangkan.

Kata kunci : Infografis, otak, *brain care*, metode perancangan.

The purpose of infographic design (1) to influence the public to avoid the negative behaviors that can damage the brain. 5W + 1H method used to solve this issue on the background and find solutions to these problems. (2) This infographic design will be delivered through the motion graphic. The role of motion graphic in infographic necessary to attract the audience, where the verbal message content can be presented in an attractive form of motion. The use of motion graphic containing audio and visual engaged thereby eliminating boredom when audience listening information on the infographic display.

Keywords: infographic, brain, brain care, design method.

¹Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

A. PENDAHULUAN

Otak adalah organ yang luar biasa, bekerja mengkoordinasikan seluruh yang terjadi di dalam tubuh seperti, metabolisme, tekanan darah, emosi, hormon dan ingatan yang bekerja melebihi komputer manapun didunia ini. Kelainan kecil pada otak akan mempengaruhi aktifitas tubuh, oleh karena itu otak harus selalu dijaga nutrisi dan kesehatannya. Otak merupakan organ tubuh vital yang menjadi pusat pengendali sistem syaraf pusat. Otak mengatur dan mengkoordinir sebagian besar gerakan, perilaku dan fungsi tubuh seperti detak jantung, tekanan darah, keseimbangan cairan tubuh dan suhu tubuh.

Fungsi otak berperan sangat besar dalam menjalankan keseluruhan fungsi dari tubuh. Jika kerusakan otak telah terjadi maka akan banyak dampak negatif yang bisa ditimbulkannya seperti kanker otak dan kepikunan. Untuk itulah perlu menjaga kesehatan otak dengan mengetahui beberapa penyebab kerusakan otak dari perilaku negatif yang sering dilakukan dalam kegiatan sehari-hari.

Otak secara garis besar terbagi menjadi otak besar dan otak kecil. Fungsi otak besar adalah memproses semua kegiatan intelektual, seperti kemampuan berpikir, menalar, mengingat, membayangkan, serta merencanakan masa depan. Sedangkan fungsi otak kecil adalah mengatur sikap atau posisi tubuh, mengontrol keseimbangan, koordinasi otot dan gerakan tubuh. Otak manusia terdiri lebih dari 100 miliar syaraf yang masing-masing terkait dengan 10 ribu syaraf lain (Liza 2010:5).

Mayoritas orang seringkali disibukkan oleh kegiatan yang menyita banyak waktu. Berbagai macam masalah kesehatan akhirnya muncul tanpa disadari dan tidak diketahui apa penyebabnya. Dimulai dari banyaknya perilaku negatif yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari dan tanpa disadari perilaku tersebut sangatlah membahayakan otak jika dilakukan terus menerus. Salah satu perilaku negatif tersebut seperti kebiasaan melewatkan sarapan setiap pagi, perilaku tersebut memang terkesan biasa tetapi memiliki dampak negatif yang berbahaya bagi kesehatan otak. Sarapan pagi bermanfaat untuk menambah nutrisi untuk tubuh, melewatkan sarapan pagi akan mengakibatkan melemahnya sel-sel otak dan mengganggu regenerasi sel otak. Maka sangat dianjurkan untuk menghindari perilaku negatif yang dapat merusak otak. Karena jika sudah membiasakannya, maka perilaku baik tersebut akan dibawa bawa hingga tua.

Kurangnya sosialisasi dan kampanye tentang hal ini menyebabkan khalayak tidak begitu menyadarinya dan menganggap biasa perilaku negatif tersebut. Kesadaran akan hal-hal kecil itu haruslah diperhatikan. Otak adalah pusat dari sistem organ manusia, untuk itu sangatlah penting memperhatikan apa-apa saja yang menjadi perilaku negatif yang dapat merusaknya (Dr. Lina Eka Dewi, wawancara, 24 April, 2015).

Berdasarkan penjelasan diatas, diperlukan sebuah media informasi mengenai perilaku negatif yang dapat merusak otak. Perancang menggunakan elemen infografis untuk menyampaikan kampanye "*Brain Care*". *Brain care* itu sendiri merupakan *headline* kampanye atau sosialisasi dari permasalahan

yang dibahas. Penamaan kampanye didasarkan pada arti dari kedua kata tersebut, yang berarti sifat peduli terhadap kesehatan otak. Salah satu wujud penyampaian informasi yang efektif dan dapat dimanfaatkan penggunaannya kepada khalayak adalah dalam bentuk infografis melalui media *motion graphic*.

Infografis sendiri merupakan suatu proses komunikasi dalam menyampaikan informasi secara visual agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan didukung oleh suatu media. Media yang dipakai untuk kampanye ini yaitu berupa *motion graphic*. Ketika berbicara tentang *motion graphic*, maka tidak bisa lepas juga dari kata desain grafis. *Motion graphic* seringkali menggabungkan antara video, film, animasi, fotografi, ilustrasi, dan musik. Untuk perancangan ini, infografis disajikan dengan bentuk desain yang sederhana dan mudah dimengerti serta didukung oleh media *motion graphic* karena media ini sangat menarik dan efektif dalam memberikan informasi.

Adanya Infografis ini, khalayak luas dapat lebih mengenal dan mengerti apa saja yang menjadi perilaku yang negatif yang dapat merusak otak. Adapun media yang efektif untuk memberikan informasi tersebut salah satunya yaitu *motion graphic*, dengan demikian judul dari laporan karya akhir ini adalah **“Perancangan Infografis “*Brain Care*”, Tentang Perilaku Negatif yang Dapat Merusak Otak dalam Media *Motion Graphic*”**.

B. INFOGRAFIS dan *MOTION GRAPHIC*

1. Infografis

Infografis berasal dari kata *infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *information* dan *graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Infografis memiliki banyak manfaat untuk penyampaian informasi. Pada era dimana informasi sangat membludak, para *audience* memiliki keterbatasan waktu dan energi untuk memahami maupun membaca informasi yang disampaikan. Banyaknya *distraction* atau pengalihan saat ini, *consumer attention* merupakan aset yang penting agar berhasil mendapatkan perhatian dari *target audience*, untuk mau memahami apa yang ingin disampaikan. Membuat infografis sendiri adalah percampuran antara *skill* desain, analisis informasi, dan *storytelling*. Ketiga komponen tersebut adalah kunci dari infografis yang maksimal (Lankow, 2002:20).

2. Motion Graphic

Motion graphic merupakan salah satu media atau salah satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan, *opening* atau promo kampanye TV, ataupun *station id* TV dan ada juga digunakan untuk *video clip music*, atau profil perusahaan. Cakupan multi disiplin ini memiliki banyak hal yang dibutuhkan oleh orang-orang atau perusahaan yang bekerja dilapangan (Krishna, 2010: 15).

C. METODE ANALISIS DATA

Untuk pengolahan data yang telah dikumpulkan, maka dibutuhkan analisa data sebagai pendukung perancangan. Analisa yang di gunakan dalam perancangan Infografis *Brain Care* dalam media *motion graphic* yakni menggunakan analisa 5W + 1H. Analisa 5W + 1H adalah singkatan dari what, who, where, when, why, how atau dalam bahasa Indonesia apa, siapa, dimana, kapan, kenapa dan bagaimana. Penggunaan metode 5W + 1H untuk menentukan dan memecahkan masalah yang ada dalam latar belakang dan mencari solusi dari masalah tersebut.

a. *What* (apa) apa masalahnya?

Perilaku negatif yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari dan tanpa kita sadari perilaku tersebut sangatlah membahayakan otak jika dilakukan terus menerus.

b. *Who* (Siapa) siapa target audiennya?

Target audiennya yaitu pelajar, mahasiswa atau masyarakat secara umum yang tidak mengetahui perilaku negatif dalam kegiatan sehari-hari yang dapat merusak otak.

c. *Where* (Dimana) dimana masalah ini terjadi?

Masalah ini hampir terjadi pada setiap individu manusia yang terlalu disibukan oleh kegiatan sehari-hari sehingga tidak menyadari adanya bahaya dari perilaku yang bersifat negatif yang membahayakan otak, perancang mengambil sampel masalah yang yang terjadi pada daerah kota Pariaman khususnya dan Indonesia secara umum.

d. *When* (Kapan) kapan masalah ini terjadi?

Semenjak era *modern*, masyarakat kita sudah dibiasakan dengan segala macam kemudahan dan berbagai macam perubahan dalam hidup, mulai dari teknologi, bahkan kebiasaan dalam beraktifitas. Tanpa disadari banyak dari individu yang melakukan perilaku negatif yang dapat merusak kesehatan otak dalam aktifitas sehari-hari.

e. *Why* (Kenapa) kenapa masalah ini terjadi ?

Kurangnya kepedulian masyarakat atau bahkan tidak mengetahui bahwa adanya perilaku negatif yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari yang dapat merusak otak, sehingga dibutuhkan media kampanye yang dapat mensosialisasikan informasi dan mengajak masyarakat agar lebih peduli dan sadar akan bahaya perilaku negatif tersebut.

f. *How* (Bagaimana) bagaimana cara mengatasi masalah ini?

Dari beberapa penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa untuk menyelesaikan masalah salah satunya perlu dibuat sebuah kampanye berupa infografis tentang perilaku negatif yang dapat merusak otak dengan nama kampanye "*Brain Care*". Agar dapat mempengaruhi masyarakat untuk lebih peduli terhadap kesehatan otak.

D. PEMBAHASAN

1. Media Utama

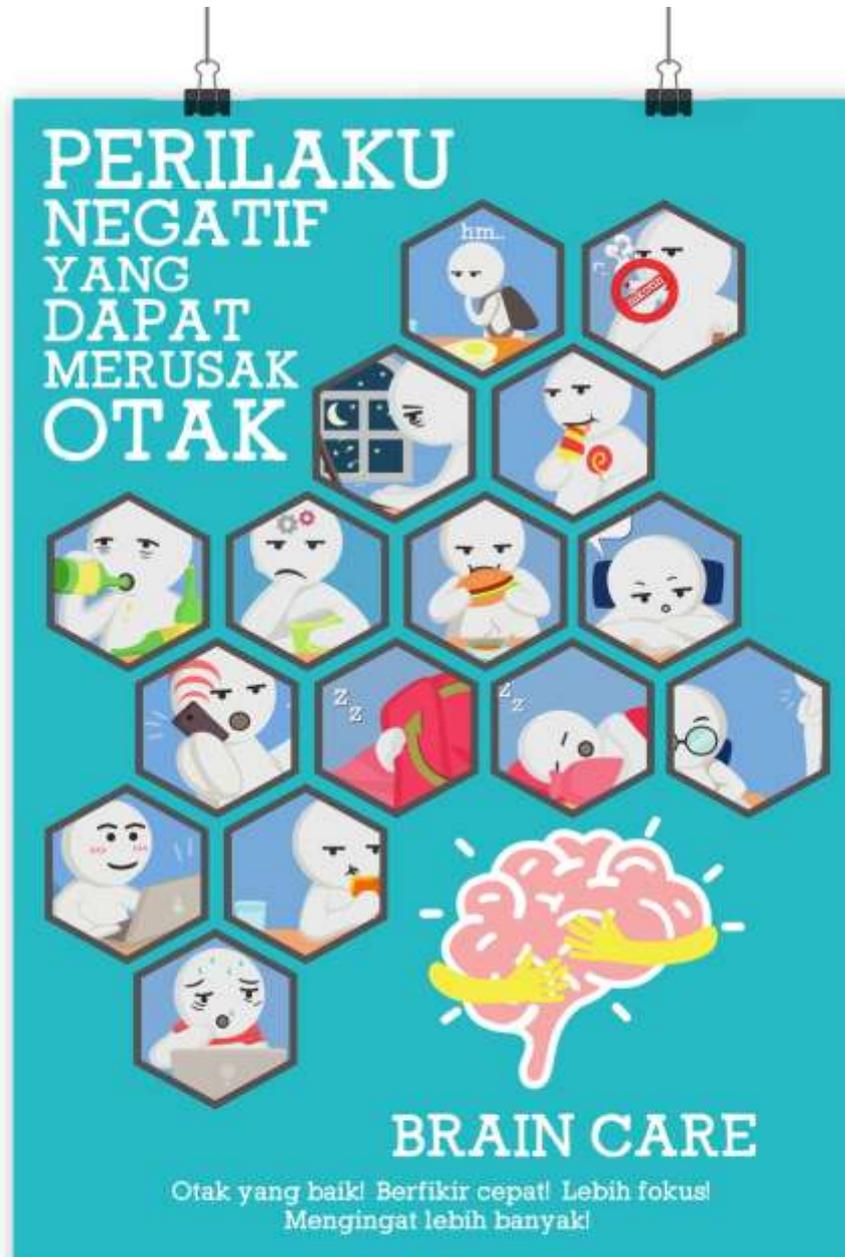
Perancangan infografis *Brain Care*, perilaku negatif yang dapat merusak otak akan disampaikan melalui media audio visual yaitu *motion graphic*. Pada dasarnya *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan potongan-potongan visual berbasis waktu yang menggunakan video, animasi, dan desain grafis yang digabungkan sehingga menimbulkan ilusi gerak. Saat ini *motion graphic* banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan media seperti hiburan, media presentasi, media iklan/promosi bahkan sebagai media kampanye sosial.

Media penayangan infografis ini lebih mengarah kepada internet yaitu media sosial, karena kebanyakan masyarakat modern lebih banyak menggunakan media sosial dan mengakses informasi melalui internet.

Dalam perancangan infografis brain care, media motion graphic adalah media pilihan dalam menyampaikan informasi. Media motion graphic bisa disebut juga seni desain grafis bergerak (animated), hal ini nantinya akan menimbulkan ketertarikan tersendiri dalam penyampaian informasi. Konsep visual disampaikan melalui simbol-simbol, pictogram ataupun grafis yang mengacu pada content yang di bahas. Tipografi juga merupakan hal penting dalam penyampaian pesan yang nantinya akan digunakan sebagai penegasan dalam alur informasi .

2. Media Pendukung

a. Desain poster



Gambar 46: Poster *Brain Care* (Final Art Work)

b. Katalog



Gambar 47: *Front cover* katalog (*Final Art Work*)



Gambar 48: *Back cover* katalog (*Final Art Work*)

c. Topi



Gambar 49: Topi (Final Art Work)

d. X-banner



Gambar 50: X-banner (Final Art Work)

e. DVD cover dan DVD packaging



Gambar 51: DVD cover dan DVD packaging (Final Art Work)

f. Kaos



Gambar 52: X-banner (Final Art Work)

g. Gantungan kunci



Gambar 53: Gantungan kunci (*Final Art Work*)

h. Stiker



Gambar 54: Stiker (*Final Art Work*)

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Infografis dalam media *motion graphic* merupakan bentuk komunikasi yang banyak digunakan dalam penyampaian informasi karena perkembangan era modern, dimana banyak masyarakat membutuhkan informasi pada perangkat digital. Infografis dalam media *motion graphic* banyak digunakan dalam berbagai kebutuhan seperti media iklan/promosi, media kampanye sosial, media hiburan bahkan media untuk presentasi. Peran infografis ini diperlukan untuk memberikan daya tarik bagi masyarakat untuk memperoleh informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Perancangan infografis "*Brain Care*", perilaku negatif yang dapat merusak otak dalam media *motion graphic* ini menjadi salah satu upaya untuk menyampaikan dan mensosialisasikan kepada masyarakat agar lebih peduli terhadap kesehatan otak dengan menghindari perilaku negatif tersebut. Dengan adanya infografis ini diharapkan kepada masyarakat agar lebih tahu akan bahaya yang ditimbulkan apabila perilaku negatif tersebut terus-menerus dilakukan setiap hari, dan membiasakan hidup dengan otak yang sehat. Dalam perancangan infografis ini juga digunakan beberapa media pendukung sebagai penunjang sosialisasi "*Brain Care*", media pendukung yang digunakan seperti poster, katalog, topi, *x-banner*, DVD cover, DVD packaging, kaos, gantungan kunci dan stiker. Media pendukung ini diharapkan mampu memberikan jangkauan informasi lebih kepada masyarakat.

2. Saran

Infografis ini diharapkan memberikan himbauan kepada masyarakat untuk lebih peduli terhadap kesehatan otak dengan menghindari perilaku-perilaku negatif dalam kegiatan sehari-hari yang dapat merusak otak.

Selain itu juga diharapkan peranan masyarakat agar saling berbagi informasi dan saling menghibau bahwa pentingnya menghindari perilaku negatif yang dapat merusak otak agar otak kita sehat, karna apabila otak kita sehat maka akan berpengaruh pada kesehatan seluruh tubuh.

DAFTAR RUJUKAN

- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Computer Graphics Design*. Bandung: Informatika
- Kasali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan Konsep dan aplikasinya Di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Krishna, Panji. 2010. *Motion by Design*. Jakarta: Motion by Design Network
- Lankow, Jason. dkk. 2002. *Infographics, The Power of Visual Storytelling*. California: Column Five Media.
- Liza. 2010. *Otak Manusia*. (Online), (<https://adiwarsito.files.wordpress.com/2010/03/6224830-otak-manusia.pdf>, diakses 30 Maret 2015).
- Marianne Rosner Klimchuck, & Sandra A. Krasovec. 2007. *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga
- Mukherji, A. 2015. "Brain Damaging Habits". *Journal of Boldsky Health*. 41. 2-5.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Kasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto, 2010. *Font & Tipografi*. Jakarta: Pt. Gramedia Pustaka Utama.
- S. Adityawan, Arief., & Tim Litbang Concept. 2010. *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: Pt. Concept Media.
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : ANDI Yogyakarta.
- Setiawan, Iwan dan Maulida, Intan. 2010. *Cedera Saraf Pusat dan Asuhan Keperawatannya*. Yogyakarta: Nuka Medika.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sukarno, Iman Satriaputra. 2014. *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi*. Bandung : Institut Teknologi Bandung.