

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Definisi sebuah Infografik, menurut David McCandless, sederhananya adalah data yang divisualisasikan. Infografik mengubah data membosankan menjadi sebuah gambaran yang menawan dan mudah diingat. Karena membaca sebuah laporan data membutuhkan banyak waktu dan perhatian. Maka, dengan menjadikan informasi yang banyak menjadi visual yang menyederhanakan tanpa mengurangi inti/maksud informasi tersebut akan mempermudah inti dari gagasan data tersebut dimengerti. Visualisasi data efektif digunakan dikarenakan manusia adalah pembelajar visual, dimana 90% dari informasi yang diserap otak bersifat manusia. Ini ditunjang dengan fakta bahwa melalui perkembangan teknologi digital, masyarakat terus distimulasi oleh media visual dalam kehidupan sehari-harinya.

“But what it points to is that visualizing information like this is a form of knowledge compression. It's a way of squeezing an enormous amount of information and understanding into a small space.”
(McCandless, David. "The beauty of data visualization", Youtube. Youtube, 23 August 2010)

Fungsi infografik sendiri adalah mempresentasikan data/informasi dalam bentuk visual. Infografik berguna karena desainnya mempermudah penyaringan informasi padat dan mendetil menjadi visual yang menarik perhatian dan penyebaran informasi untuk publik umum. Maka infografik diperlukan karena infografik sudah terbukti berhasil mempengaruhi masyarakat umum dalam berbagai macam kegunaan untuk mempromosikan perusahaan/bisnis, membagikan PSA yang disiarkan di televisi/internet, pemakaian dalam presentasi/seminar bertopik spesifik, sebagai petunjuk di bandara dan pesawat dan lain sebagainya.

Menurut McCandless, ada banyak masalah informasi dalam masyarakat saat ini, dengan adanya jumlah yang terlalu banyak, saturasi yang membuahkan runtuhnya rasa percaya, spektisme, tidak-adanya transparansi informasi dan nilai kemenarikan. Potensi infografik adalah kompresi data/informasi yang banyak kedalam bentuk visual akan membuat informasi tersebut menjadi sesuatu yang memiliki daya tarik lebih dibandingkan hanya sekedar membaca data/informasi

secara langsung. Sebagai salah satu media visual, infografik memiliki fleksibilitas desain karena memiliki beberapa macam gaya visual yang masing-masingnya bisa ditentukan pada tema, tujuan penggunaan dan target audience infografik-nya sendiri. Sebagai visualisasi data, maka melalui visual itu desain dibuat untuk memecahkan masalah-masalah informasi yang ada dalam masyarakat seperti; kurangnya keandalan dalam bagaimana informasi disampaikan, kurangnya transparansi informasi dan ketertarikan publik.

Masalah infografik secara keseluruhan adalah dengan desain infografik yang buruk seperti sumber yang tidak faktual (e.g. informasi dari sumber tidak jelas, informasi yang terlalu sedikit, data yang definisinya tidak jelas, dll.) dan desain visual yang tidak korespon dengan konten infografik (e.g. visual yang tidak menarik, salah warna, ikonografi tidak jelas, ilustrasi yang off-topic, grafik yang membosankan, dll.) akan membuat infografik gagal memenuhi fungsinya karena hanya membuat para penonton susah atau tidak mengerti konten sama sekali, jauh dari tujuan infografik itu sendiri. Format yang tidak cocok dengan desain yang sudah dibuat juga menjadi masalah bagaimana infografik dapat dipublikasikan. Contohnya infografik yang panjang dari atas ke bawah seperti gulungan tidak cocok untuk di print secara poster atau kartu pos.

1.2. Identifikasi Masalah

Penulis memilih obyek penelitian berupa buku berjudul “Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja” hasil tulisan Dr. Kartini Kartono yang menyangkut isu kenakalan remaja. Sebagai sebuah medium informasi, buku dan animasi adalah dua media berbeda yang memiliki kapasitas untuk menyampaikan suatu gagasan dalam caranya sendiri-sendiri; buku sebagai media teks dan animasi sebagai media visual.

Kelebihan buku antara lain adalah kapasitas menyimpan teks informasi mendetil yang sangat besar, dapat diulang dalam pencetakan, kemudahannya untuk dibawa dan disimpan secara bersamaan, mudah dibaca kapan saja, dimana saja dan sampai kapan saja. Kelemahan dari media buku adalah buku tidak permanen (bisa hancur, rusak dan menua) dan rendahnya minat membaca dalam masyarakat umum Indonesia yang terbawa arus perkembangan digital yang cepat dan praktis.

Media animasi memiliki kelebihan anatara lain adalah; bisa menggunakan gaya visual apa saja yang mendukung konten/gagasan yang disampaikan, permanen secara digital, mudah disebarkan, format visual dan multimedia yang cepat menarik perhatian secara umum, dapat dibuat untuk target penonton semua usia (tergantung konten), menampilkan visual yang berisi informasi tanpa harus membicarakan, bisa dimainkan dalam *device* mana saja, punya banyak format (2D, 3D, *stop motion*, *infographic*, dll). Kelemahan media animasi adalah kapasitas panjang video yang terbatas, membutuhkan banyak usaha dan keahlian untuk menganimasikan, animasi yang terlalu banyak bisa mengalihkan dan/atau mengganggu perhatian dan membutuhkan koneksi internet kuat untuk dapat dilihat melalui koneksi internet.

Berdasarkan perbandingan kedua media tersebut, maka obyek penelitian, buku “Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja” berisikan informasi yang mendetil dan spesifik dalam menjabarkan topik utamanya. Namun sebagai media tertulis, buku bukan lagi media informasi yang dikonsumsi masyarakat dalam jaman dimana media digital yang serba cepat sudah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat, disertai faktor-faktor seperti minat membaca masyarakat Indonesia yang rendah, format teks atau literasi membutuhkan banyak waktu dan perhatian untuk dipahami dan topik mengenai isu kenakalan remaja yang bersifat spesifik dalam bidang psikologi, bukan suatu pengetahuan umum. Berhubungan dengan format teks yang menjadi rintangan minat masyarakat Indonesia, isu kriminal kenakalan remaja sendiri adalah isu masyarakat yang terjadi secara umum

diseluruh negeri sehingga penyebaran informasi mengenai kenakalan remaja sangatlah diperlukan untuk mengembangkan kesadaran demi menabur benih minat dan usaha untuk menanggulangi isu tersebut. Di sisi lain, format animasi memiliki kapasitas informasi yang jauh lebih rendah, namun dengan desain yang tepat, visual yang benar dapat mengantarkan informasi langsung pada penonton tanpa bercerita terlalu panjang untuk sampai pada fokus utama topik, walaupun membutuhkan banyak waktu dan usaha yang banyak untuk merancang visual dan menganimasikan animasi yang baik, benar dan menarik untuk dapat dipahami dan dinikmati di saat yang bersamaan. Kelemahan format animasi sendiri adalah keterbatasan kapasitas dalam informasi yang mendetil dan sebanyak dalam format teks dikarenakan sifatnya sebagai media visual.

Dari pemaparan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa solusi untuk menyebarkan informasi mengenai isu kenakalan remaja adalah dengan merancang infografik animasi yang mengangkat informasi dari buku “Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja” secara singkat, padat dan jelas. Informasi-informasi penting seperti definisi, teori terjadinya, tipe-tipe delinkuensi, jenis-jenis delinkuensi, faktor-faktor pendukung terjadinya delinkuensi dan pendekatan humaniter untuk menanggulangi kenakalan remaja dipilih untuk merepresentasikan informasi buku secara tepat dan membentuk suatu video PSA yang mudah dicerna orang-orang yang belum pernah mendengar secara langsung topik kenakalan remaja yang ditulis oleh orang dalam bidang yang berkoresponden. Maka dari itu, terdapat signifikansi besar dari mengadaptasi dari media buku ke dalam media animasi karena data berbentuk teks dapat mengkompres informasi yang kaya menjadi beberapa *keyword* yang mengantar gagasan dengan jelas dalam waktu singkat.

Perancangan infografik ini juga mencakup bagaimana infografik animasi ini akan digunakan menurut sumber obyek penelitian berhubungan dengan penulis dan publikasi yang akan dibuat. Buku “Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja” diterbitkan oleh PT. Rajagrafindo Persada dan penulisnya adalah Dr. Kartini Kartono. Beliau lahir pada tahun 1929 di Surabaya dan adalah seorang dosen fakultas FISIP Universitas Katolik Parahyangan yang mengajar Psikologi Umum, Psikologi Sosial, dan Metodologi Riset sejak tahun 1969. Mulai tahun 1977 menjadi dosen tetap di Universitas Islam Nusantara, Bandung. Ia juga mengajar di IKIP Makasar dan UNJANI. Maka infografik ini tepatnya ditujukan kepada para mahasiswa-mahasiswi didikan Dr. Kartini Kartono di Universitas Islam Nusantara. Infografik ini secara spesifik berfungsi sebagai media pendidikan dan materi seminar. Karena tujuan dan *target audience* yang spesifik ini, maka cara publikasi video

infografik ini adalah melalui pihak Universitas Islam Nusantara untuk dapat sampai kepada *target audience* yang ditujukan.



1.3. Batasan Masalah

Penulis akan membuat perancangan infografik animasi dalam fokus mengantarkan informasi dengan animasi yang memvisualisasikan informasi-informasi yang bisa divisualisasikan dengan gaya visual yang cocok untuk menyampaikan isu kenakalan remaja kepada *target audience*. Konten buku yang diadaptasi adalah definisi, teori terjadinya, tipe-tipe delinkuensi, jenis-jenis delinkuensi, faktor-faktor pendukung terjadinya delinkuensi dan pendekatan humaniter untuk menanggulangi kenakalan remaja. Fokus yang diambil penulis adalah untuk menyebarluaskan kesadaran mengenai isu kenakalan remaja. Video infografik animasi yang dibuat akan memiliki format digital dengan dimensi 1920x1080px, berdurasi 2-3 menit dan dibuat menggunakan software *Adobe After Effect*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Dengan infografik animasi mengenai informasi mengenai kenakalan remaja, maka berikut adalah tujuan dan manfaat karya ini.

Tujuan

Memperkenalkan isu kenakalan remaja menggunakan visualisasi data dan animasi.

Manfaat

Menyebarkan kesadaran akan isu kenakalan remaja dengan visualisasi informasi yang mencakup definisi, teori sebab, jenis-jenis, karakteristik dan cara penanggulangan.