

1. LATAR BELAKANG

Menurut Hutchins dalam Wale, C., (2021) mengatakan proses memperoleh kognisi/pengetahuan tidak sepenuhnya dari dalam kepala manusia sendiri, tetapi terbantu oleh sejenis interaksi kognisi/pengetahuan seperti pensil dan kertas, kalkulator, dan komputer. Visualisasi merupakan bagian terpenting dalam sistem kognisi/pengetahuan tersebut. Karena dalam otak manusia cepat untuk menganalisis sebuah informasi visual tersebut. Sering meningkatnya sebuah sistem kognisi dapat mempermudah mencari data dan melihat sesuatu yang penting. Menurut Krum (2013), mengatakan bahwa visual juga merupakan bagian terpenting dalam menyampaikan informasi, jika menimbulkan sedikit kesalahan maka suatu informasi tersebut tidak berhasil kepada masyarakat. Ini menunjukkan seberapa seseorang designer paham dalam menyampaikan informasi tersebut. Suatu Informasi yang kurang tepat akan terus melekat kepada masyarakat selamanya. Informasi dalam bentuk visual juga tidak boleh terlalu luas dan besar karena akan menyebabkan seseorang kesulitan untuk menerima informasi tersebut. (Dunleavy & Dede dalam Buhl, 2017). Oleh karena itu, visual merupakan bagian terbesar dalam menyampaikan informasi yang dapat mempermudah otak manusia untuk menganalisis sebuah informasi tersebut.

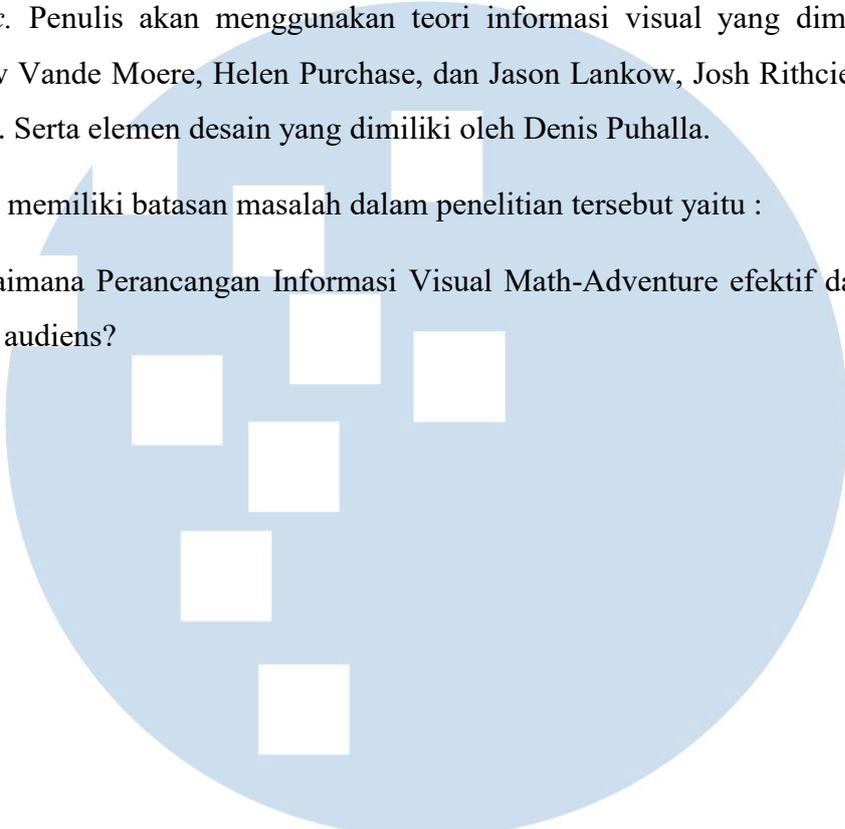
Menurut Liu, Z., (2020), mengatakan bahwa Informasi visual mewakili data dalam bentuk kumpulan organisasi simbol grafis, lokasi spasial, serta penanda/petunjuk grafis. Menurut Sorapure, M., (2019), Informasi visual berbeda dengan grafik informasi atau infografis. Karena infografis menuju kepada statik daripada secara interaktif. Informasi visual merupakan pergabungan antara beberapa fitur visual (warna, ukuran, & posisi), element text (judul, instruksi, label) dan pilihan interaktif (*search, zoom, filter*). Informasi visual memiliki audiens/masyarakat secara luas. Secara tradisional, visualisasi informasi dirancang untuk pengguna ahli dalam penelitian atau pengaturan bisnis yang memiliki kumpulan data untuk menemukan jawaban atas pertanyaan spesifik.

Pada perancangan ini, penulis menggunakan proyek *Math-Adventure* sebagai analisis tersebut. Pembahasan informasi visual atau analisis yang akan

dilakukan adalah seputar pembuatan tabel, text box, dan diagram pada *motion graphic*. Penulis akan menggunakan teori informasi visual yang dimiliki oleh Andrew Vande Moere, Helen Purchase, dan Jason Lankow, Josh Rithcie, & Rose Crooks. Serta elemen desain yang dimiliki oleh Denis Puhalla.

Penulis memiliki batasan masalah dalam penelitian tersebut yaitu :

1. Bagaimana Perancangan Informasi Visual Math-Adventure efektif dan efisien kepada audiens?



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA