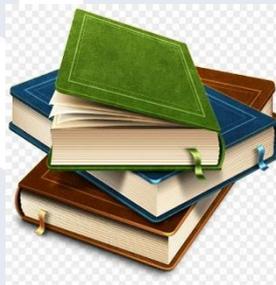


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Infografis

Andrew Haslam dalam *Book Design* (2006) mendefinisikan desain buku sebagai sebuah disiplin kreatif yang mencakup perencanaan dan penyusunan elemen-elemen visual dan fisik sebuah buku untuk menciptakan pengalaman membaca yang optimal. Menurutnya, desain buku bukan hanya tentang keindahan estetika, tetapi juga tentang fungsionalitas bagaimana sebuah buku dapat menyampaikan informasi dengan jelas, memudahkan navigasi, dan menarik minat pembaca. Proses ini melibatkan pemilihan tipografi, tata letak, bahan, dan teknik produksi yang sesuai dengan tujuan buku (h.18). Haslam menekankan bahwa desain yang baik harus memperhatikan aspek ergonomis (kenyamanan fisik saat membaca) serta psikologis (persepsi pembaca terhadap konten).



Gambar 2.11 Buku
Sumber: rri.co.id

2.1.1 Prinsip pada desain buku

Andrew Haslam dalam *Book Design* (2006) menegaskan bahwa keberhasilan sebuah desain buku tidak hanya ditentukan oleh keindahan visual, melainkan oleh penerapan prinsip-prinsip mendasar yang menjembatani antara estetika dan fungsionalitas. Ia menekankan bahwa desain buku yang baik harus mampu memenuhi tiga tujuan utama: menyampaikan informasi dengan jelas, memudahkan navigasi pembaca, serta menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan. Prinsip-prinsip ini menjadi kerangka kerja yang memandu setiap keputusan desain, mulai dari pemilihan tipografi hingga penataan ruang dalam

halaman. Haslam secara khusus menyarankan agar desainer selalu memulai proses kreatifnya dengan mempertanyakan: "Bagaimana desain ini akan berfungsi bagi pembaca?" sebelum terjun ke dalam aspek artistik. Pendekatan ini menjamin bahwa keindahan visual tidak pernah mengorbankan utilitas buku sebagai medium komunikasi (h. 28).

2.1.1.1 Fungsi sebelum estetika

Desain harus selalu mengutamakan kegunaan sebuah buku yang indah tetapi sulit dibaca dianggap gagal memenuhi tujuan utamanya. Misalnya, pemilihan font terlalu dekoratif untuk teks panjang dapat mengorbankan keterbacaan.



Gambar 2.12 Halaman Buku Grafis *Hundia*
Sumber: behance.net

2.1.1.2 Konsistensi Visual

Gaya desain (font, warna, spasi) harus konsisten di seluruh bagian buku untuk menciptakan kesatuan. Apabila ada visual yang tidak konsisten dapat mengalihkan perhatian pembaca dan mengurangi kredibilitas buku.



Gambar 2.13 Konsistensi visual pada buku
Sumber: id.Pinterest.com

2.1.1.3 Hierarki visual

Pembaca harus bisa dengan mudah membedakan elemen-elemen penting (judul, kutipan, catatan kaki) berkat pengaturan ukuran, warna, atau penempatan yang strategis.



Gambar 2.14 Hierarki visual pada majalah
Sumber: zevendesign.com

2.1.1.4 Keseimbangan teks dan gambar

Rasio teks-gambar harus disesuaikan dengan audiens. Buku akademik mungkin didominasi teks dengan ilustrasi pendukung, sementara buku seni bisa menampilkan lebih banyak gambar dengan teks minimal.



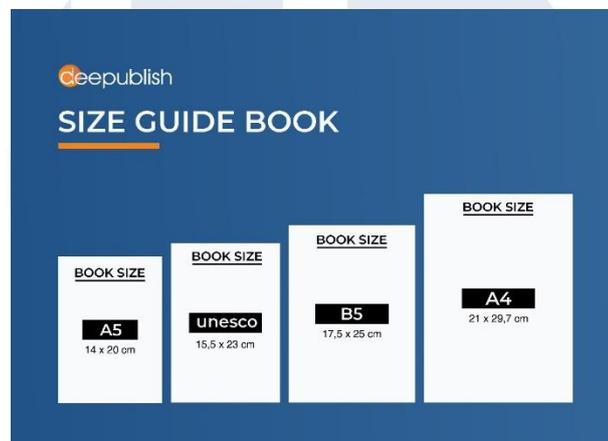
Gambar 2.15 Halaman keseimbangan teks dan gambar
Sumber: depositphotos.com

2.1.2 Elemen Desain pada Buku

Andrew Haslam dalam *Book Design* secara rinci menguraikan berbagai komponen fundamental yang membentuk anatomi sebuah buku (h.30). Ia memandang desain buku sebagai ekosistem visual di mana setiap elemen saling berhubungan dan mempengaruhi pengalaman membaca secara keseluruhan. Haslam tidak hanya membahas aspek-aspek konvensional seperti tata letak dan tipografi, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana pilihan bahan fisik dan teknik produksi dapat menjadi bagian integral dari desain. Pendekatan holistik ini menunjukkan bahwa desain buku yang sukses memerlukan pemahaman mendalam tentang bagaimana berbagai komponen mulai dari yang paling kasat mata seperti ilustrasi hingga yang sering diabaikan seperti jenis kertas bekerja sama untuk menciptakan suatu kesatuan yang fungsional dan artistik. Berikut adalah elemen-elemen desain yang harus diperhatikan saat mendesain buku.

2.1.2.1 Format dan ukuran buku

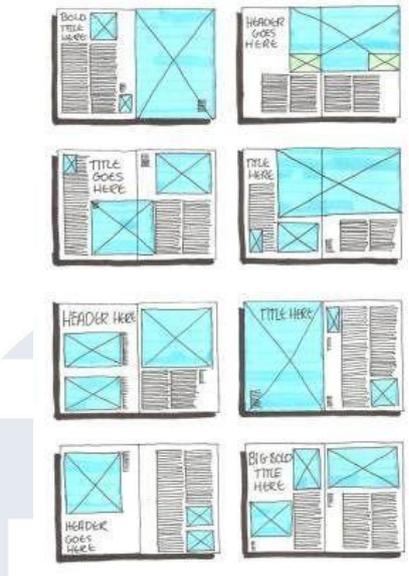
Format buku memengaruhi cara pembaca berinteraksi dengan buku tersebut. Ukuran buku harus dipilih berdasarkan jenis konten misalnya, buku bergambar memerlukan format besar untuk menampilkan detail visual, sedangkan novel saku didesain agar mudah dibawa. Haslam membahas bagaimana proporsi halaman dapat memengaruhi keseimbangan visual (h.30).



Gambar 2.16 Format buku
Sumber: <https://penerbitdeepublish.com/>

2.1.2.2 Grid dan tata letak (Layout)

Sistem grid berfungsi sebagai kerangka tak terlihat yang mengatur penempatan teks, gambar, margin, dan ruang kosong. Menurut Haslam, grid yang baik memastikan konsistensi di seluruh halaman sekaligus memberikan fleksibilitas untuk variasi konten. Tata letak harus mempertimbangkan alur membaca alami (misalnya, dari kiri ke kanan dalam budaya Barat) dan menghindari kesan terlalu padat atau berantakan. Sampul Buku-Desain sampul harus menarik dan merepresentasikan isi buku (Cullen, 2007, h.105).



Gambar 2.17 Tata letak pada buku
Sumber: id.Pinterest.com

A. Layout

Layout merupakan salah satu elemen fundamental dalam desain yang berperan penting dalam menentukan efektivitas komunikasi visual. Menurut Sutanto (2018), layout didefinisikan sebagai tata letak elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan ruang kosong dalam suatu bidang untuk menciptakan kesan yang harmonis dan mudah dipahami. Tujuan utama dari layout adalah untuk mengorganisir informasi secara sistematis sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens (h.59). Prinsip-prinsip ini membantu menciptakan desain yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional.



Gambar 2. 18 Layout buku
Sumber: www.rasibook.com

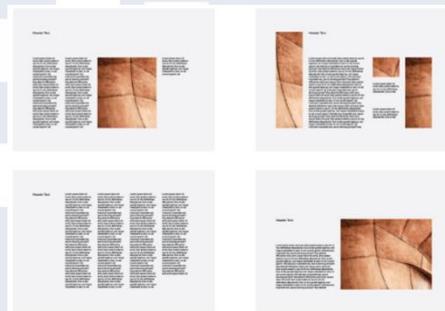
a) Jenis-Jenis Layout

Dalam dunia desain, pemilihan layout memegang peranan penting karena dapat memengaruhi cara informasi disampaikan kepada audiens. Ada beberapa jenis layout yang umum digunakan, dan setiap jenisnya memiliki karakteristik serta fungsi yang berbeda sesuai dengan tujuan dan konteks desain tersebut. Misalnya, layout grid sering dipakai untuk memberikan kesan rapi dan terstruktur, sedangkan layout bebas memungkinkan kebebasan ekspresi yang lebih tinggi. Pemahaman terhadap jenis-jenis layout ini membantu desainer menentukan format terbaik agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan efektif. Berikut ini adalah beberapa contoh layout yang sering diterapkan dalam berbagai proyek desain:

1) Layout Grid

Layout grid merupakan teknik yang memanfaatkan sistem garis vertikal dan horizontal untuk mengatur berbagai elemen desain secara terstruktur. Dengan menggunakan grid, desainer dapat menciptakan konsistensi dan keteraturan sehingga

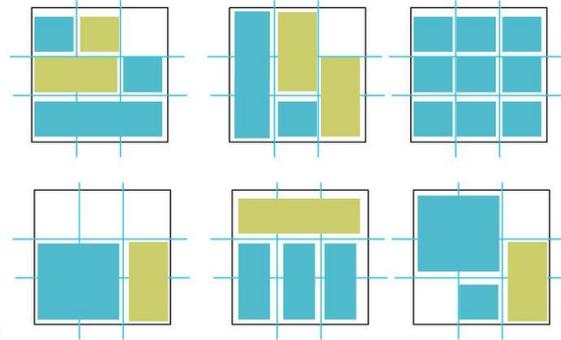
tampilan desain menjadi lebih rapi dan mudah dipahami. Sistem ini memudahkan penempatan teks, gambar, dan elemen grafis lainnya secara proporsional dan seimbang. Karena kemampuannya dalam mengorganisasi konten, layout grid sering diaplikasikan dalam desain editorial seperti majalah dan koran, serta dalam web design untuk menciptakan tampilan yang user-friendly. Menurut Müller-Brockmann (2015), penggunaan grid adalah salah satu cara efektif untuk meningkatkan estetika sekaligus fungsi sebuah karya desain (h.102).



Gambar 2.21 Layout grid
Sumber: type365.com

2) Layout Modular

Layout modular adalah metode desain yang membagi bidang kerja menjadi beberapa modul atau blok yang dapat diisi dengan berbagai elemen desain secara terpisah. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas tinggi karena setiap modul dapat disusun ulang atau diubah tanpa memengaruhi keseluruhan desain. Layout modular sering diterapkan dalam pembuatan katalog, brosur, dan media cetak lainnya yang membutuhkan struktur yang rapi dan mudah diatur. Selain itu, penggunaan modul-modul ini memudahkan desainer dalam mengelola konten dan memastikan konsistensi visual di seluruh halaman (Sutanso, 2018. h.62)



Gambar 2.22 Layout Modular
Sumber: <https://jasalogo.id>

B. *Typography*

Tipografi adalah seni dan teknik dalam mengatur huruf, mendesain huruf, serta memodifikasi bentuk glyph (karakter) untuk membuat bahasa tertulis mudah dibaca, nyaman dibaca, dan menarik secara visual ketika ditampilkan (Andrew Haslam, 2005, h. 6).

a) **Jenis – Jenis *Typeface***

Pemilihan huruf (*typeface*) dan pengaturan tipografi (seperti ukuran *font*, *leading*, dan *tracking*) sangat menentukan keterbacaan. Haslam menjelaskan bahwa jenis huruf sans-serif sering digunakan untuk teks di-gital atau buku anak karena kesederhanaannya, sedangkan serif cocok untuk teks panjang seperti novel karena lebih nyaman dibaca. Hierarki tipografi (judul, subjudul, badan teks) juga harus jelas untuk memandu pembaca.

1) *Serif*

Typeface serif dicirikan oleh garis kecil (kaki atau sirip) di ujung stro-ke huruf, yang berfungsi memandu mata pembaca sehingga me-ningkatkan *legibility*. Jenis ini cocok untuk media cetak seperti buku dan koran karena sifatnya yang klasik dan for-mal. Contohnya antara lain Times New Roman, Garamond, dan Baskervill (Robert Bringhurst, 2012).



Gambar 2.23 Typeface - Times New Roman
 Sumber: id.wikipedia.org

2) *Sans Serif*

Erik Spiekermann (2014) mendefinisikan sans-serif sebagai typeface tanpa sirip (sans = tanpa), yang menampilkan kesan modern, minimalis, dan netral. Karena keterbacaan tinggi di layar digital, jenis ini banyak digunakan untuk antarmuka website atau aplikasi seperti *typeface Helvetica, Arial, Ysbeau*. Jan Tschichold (2006) dalam *The New Typography* menyatakan sans-serif mewakili estetika fungsional abad ke-20, cocok untuk desain yang mengutamakan kejelasan dan efisiensi.



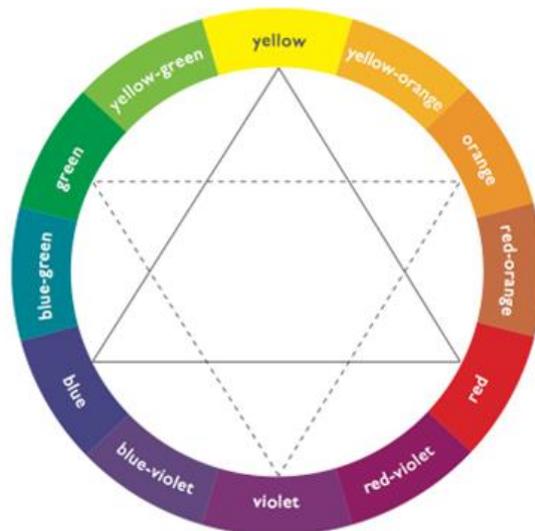
Gambar 2.24 Typeface - Arial
 Sumber: id.wikipedia.org

2.1.2.3 Warna dan Ilustrasi

Menurut Haslam (h. 110) Warna tidak hanya berfungsi dekoratif, tetapi juga menyampaikan makna dan emosi. Misalnya, buku non-fiksi ilmiah mungkin menggunakan warna netral untuk kesan serius, sementara buku anak memakai warna cerah untuk stimulasi visual. Ilustrasi, foto, atau infografis harus terintegrasi dengan teks tanpa mengganggu keseimbangan halaman.

1. Warna

Warna adalah persepsi visual yang dihasilkan ketika mata manusia menangkap cahaya dengan panjang gelombang tertentu. Warna tidak hanya memiliki makna estetika, tetapi juga memengaruhi psikologi manusia (Elliot & Maier, 2014).



Gambar 2.27 Pigment colour wheel
Sumber: Robin Landa (2018)

a. Psikologi Warna

Warna tidak hanya memiliki makna visual tetapi juga memengaruhi emosi dan perilaku manusia. Menurut Wright (1998), warna merah sering dikaitkan dengan energi dan gairah,

sementara biru menciptakan kesan tenang dan dapat dipercaya. Pemahaman tentang psikologi warna sangat penting dalam bidang desain, pemasaran, dan seni.



Gambar 2.28 Warna Pengaruh psikologis
Sumber: www.kompasiana.com

b. Jenis Jenis warna

Warna dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan sifat dan hubungannya dalam roda warna. Berikut adalah jenis-jenis warna utama:

1) Warna Komplementer

Warna komplementer adalah pasangan warna yang berlawanan dalam roda warna, seperti merah dan hijau atau biru dan jingga. Menurut Itten (1961), kombinasi warna komplementer menciptakan kontras yang kuat dan dinamis, sering digunakan untuk menarik perhatian.



Gambar 2.33 Warna komplementer
Sumber: [/blog.knitto.co.id](http://blog.knitto.co.id)

2) Warna Analogus

Warna analogus adalah kelompok warna yang berdekatan dalam roda warna, seperti biru, biru-hijau, dan hijau. Kombinasi ini menciptakan harmoni yang tenang dan sering digunakan dalam desain yang mengutamakan kesan natural (Feisner, 2006).



Gambar 2.34 Warna analogus
Sumber: blog.knitto.co.id

3) Warna Netral

Warna netral, seperti hitam, putih, abu-abu, dan coklat, tidak termasuk dalam spektrum warna tradisional. Warna-warna ini sering digunakan sebagai latar belakang atau untuk menyeimbangkan warna-warna yang lebih cerah (Albers, 1963).



Gambar 2.35 Warna Netral
Sumber: id.pinterest.com

2. Ilustrasi

Darmawan (2019) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah "representasi visual dari suatu konsep atau ide yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman audiens melalui gambar, simbol, atau bentuk

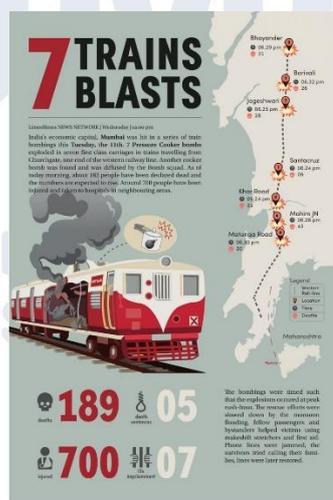
artistik lainnya." Ilustrasi sering digunakan dalam buku, iklan, infografis, dan media digital (h. 88).



Gambar 2.36 Ilustrasi
Sumber: id.Pinterest.com

a. Art Style ilustrasi pada infografis

Ilustrasi berperan penting dalam menyampaikan informasi secara visual, terutama dalam infografis, karena mampu memadukan estetika dan fungsi komunikasi. Menurut Heller (2019), ilustrasi tidak hanya memperindah desain, tetapi juga membantu audiens memahami konten yang kompleks dengan lebih cepat dan menarik (h.99). Dalam konteks infografis, ilustrasi berfungsi sebagai alat bantu visual yang memecah informasi teks menjadi elemen grafis yang lebih mudah dicerna (Lester, 2020).



Gambar 2.37 Ilustrasi pada Infografis
Sumber: id.Pinterest.com

1) Vektor

Gaya seni vektor adalah pendekatan dalam desain grafis yang menggunakan bentuk, garis, dan warna berbasis persamaan matematis (vektor) untuk menciptakan ilustrasi yang dapat diskalakan tanpa kehilangan kualitas resolusi, berbeda dengan gambar raster (pixel-based), seni vektor bersifat fleksibel karena dapat diperbesar atau diperkecil tanpa menjadi pecah, sehingga sangat cocok untuk desain logo, ikon, dan infografis (Robin Landa, 2019 h.172). Gaya ini umumnya ditandai dengan bentuk geometris yang bersih, garis tegas, dan penggunaan warna solid atau gradien yang terstruktur. Dalam konteks desain infografis, gaya seni vektor dipilih karena kemampuannya menyederhanakan informasi kompleks menjadi visual yang mudah dipahami. Gaya seni vektor dalam desain infografis memiliki beberapa jenis, antara lain:

1. Flat Design

Flat design yaitu gaya minimalis dengan bentuk geometris sederhana, warna solid, dan sedikit detail, cocok untuk infografis yang ingin menyampaikan pesan dengan cepat (Garza, 2018).



Gambar 2.38 *Flat Design*
Sumber: freepik.com

2. *Line Art* (Garis Tipis),

Line art yaitu gaya seni yang mengandalkan garis-garis bersih dan stroke yang konsisten, sering digunakan untuk diagram atau ilustrasi teknis (Wiedemann, 2021).



Gambar 2.39 *Line art*
Sumber: www.rawpixel.com

3. Karakter Kartun (*Stylized Vector*)

Stylized Vector yaitu gaya seni yang memiliki bentuk yang dinamis dan ekspresif, cocok untuk infografis yang ingin terlihat lebih ramah dan menghibur (McCloud, 2021).



Gambar 2.40 *Stylized Vector*
Sumber: id.wikipedia.org

2.1.2.4 Bahan dan *Finishing*

Andrew Haslam, 2006 Kualitas kertas (seperti ketebalan, tekstur, dan warna) memengaruhi pengalaman tactile pembaca. Teknik finishing seperti laminasi *doff/gloss*, emboss, atau spot UV dapat menambah nilai estetika dan daya tahan buku. Haslam juga membahas jenis binding (jahitan kawat, lem, atau jilid spiral) dan pengaruhnya terhadap buka-tutup buku (h. 219).

2.1.3 Proses tahapan perancangan buku

Andrew Haslam dalam karya seminalnya *Book Design* (2006) memaparkan bahwa perancangan buku merupakan suatu proses kreatif yang bersifat holistik dan iteratif, di mana aspek fungsional dan estetika harus berpadu secara harmonis. Ia menegaskan bahwa buku yang dirancang dengan baik tidak hanya sekadar wadah fisik bagi teks, melainkan sebuah medium komunikasi yang secara aktif membentuk pengalaman membaca melalui setiap elemen desainnya. Proses perancangan buku, menurut Haslam, merupakan perjalanan panjang yang dimulai dari pemahaman mendalam terhadap esensi konten hingga eksekusi teknis yang presisi, di mana setiap tahapnya saling berkaitan dan membutuhkan pertimbangan yang cermat (h. 23).

2.1.3.1 Tahap konseptualisasi dan Perencanaan Awal

Andrew Haslam dalam bukunya *Book Design* menjelaskan bahwa proses perancangan buku dimulai dengan fase konseptualisasi yang mendalam. Pada tahap ini, desainer harus sepenuhnya memahami esensi dari materi yang akan dibukukan, termasuk tujuan penerbitan, karakteristik pembaca target, dan konteks pasar dimana buku akan beredar. Haslam menekankan pentingnya dialog intensif antara desainer dengan penulis dan penerbit untuk menyelaraskan visi kreatif dengan kebutuhan praktis. Proses ini melibatkan pembuatan brief desain yang komprehensif, mencakup analisis kompetitor, studi genre, dan penetapan parameter kreatif yang akan membingkai seluruh proses desain.

2.1.3.2 Pengembangan Struktur dan Navigasi Buku

Menurut Haslam, tahap selanjutnya adalah menciptakan struktur organisasi yang jelas untuk buku tersebut. Ini melibatkan pembuatan sistem navigasi yang intuitif dimana pembaca dapat dengan mudah menemukan bagian-bagian penting (h. 102). Desainer perlu mempertimbangkan elemen-elemen seperti pembagian bab, penomoran halaman, penempatan header/footer, serta pengaturan bagian pendahuluan dan penutup. Haslam menjelaskan bahwa struktur yang baik harus mencerminkan alur logika dari

konten itu sendiri, sekaligus mempertimbangkan pola membaca alami manusia. Proses ini sering melibatkan pembuatan beberapa sketsa layout dan wireframe sebelum mencapai struktur final.

2.1.3.3 Perancangan Tata Letak dan Tipografi

Haslam menguraikan proses rinci dalam menciptakan tata letak yang fungsional sekaligus estetik (h. 30). Desainer harus memilih dan mengimplementasikan sistem grid yang sesuai dengan karakter buku, menentukan hierarki tipografi yang jelas, serta menciptakan keseimbangan antara teks dan elemen visual. Haslam menekankan bahwa pemilihan tipografi bukan hanya soal keindahan, tetapi juga harus mempertimbangkan keterbacaan dalam berbagai kondisi membaca (h.71). Proses ini melibatkan eksperimen dengan berbagai kombinasi font, ukuran, leading, dan tracking hingga menemukan formula yang optimal untuk jenis konten tertentu.



Gambar 2.41 Tata letak majalah
Sumber: www.design.tutsplus.com

2.1.3.4 Integrasi Elemen Visual

Haslam menjelaskan bahwa penggabungan elemen visual seperti ilustrasi, foto, diagram, atau infografis harus dilakukan dengan pendekatan sistematis. Setiap elemen visual perlu dievaluasi tidak hanya dari segi estetika, tetapi juga dari kontribusinya dalam memperjelas atau memperkaya konten tertulis. Proses ini melibatkan pertimbangan teknis seperti resolusi gambar, warna, serta penempatan yang harmonis dengan teks. Haslam

menekankan pentingnya konsistensi gaya visual sepanjang buku untuk menciptakan pengalaman membaca yang kohesif (h.111)

2.1.3.5 Katern

Dalam dunia penerbitan, katern (atau signature) merujuk pada seperangkat lembar kertas yang dilipat dan dijilid bersama membentuk bagian utuh sebuah buku atau majalah. Katern (quire atau gathering) adalah sekumpulan lembar kertas yang dilipat bersama menjadi satu bagian dalam struktur buku, biasanya terdiri dari 4, 8, 16, atau 32 halaman tergantung pada jumlah lipatan (Andrew Haslam, 2006, h.102).

Halaman 4 Dibaliknya Halaman 3	Halaman 13 Dibaliknya Halaman 14	Halaman 16 Dibaliknya Halaman 15	Halaman 1 Dibaliknya Halaman 2
Halaman 6 Dibaliknya Halaman 5	Halaman 11 Dibaliknya Halaman 12	Halaman 10 Dibaliknya Halaman 9	Halaman 7 Dibaliknya Halaman 8

Gambar 2.42 Katern
Sumber: Sumber: id.wikipedia.org

2.1.3.6 Pemilihan Material dan Pertimbangan Produksi

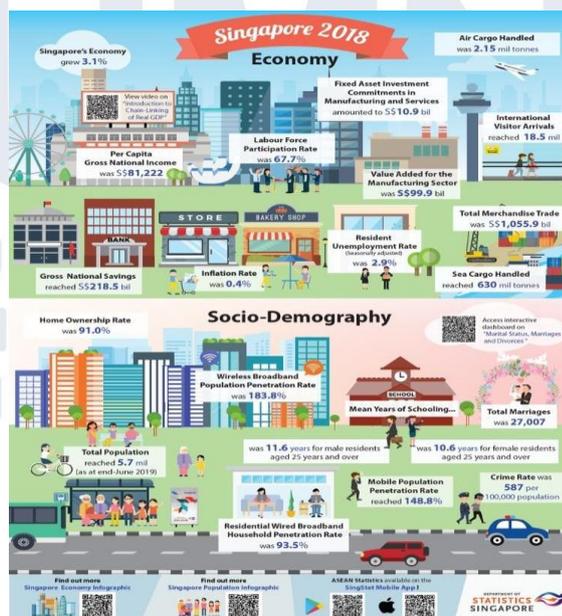
Dalam bukunya, Haslam memberikan perhatian khusus pada tahap pemilihan material fisik buku. Ini mencakup pemilihan jenis kertas yang sesuai dengan karakter konten dan anggaran, pertimbangan tentang ketebalan dan opasitas kertas, serta pemilihan teknik penjilidan yang tepat. Desainer harus memahami secara mendalam berbagai teknik pencetakan dan finishing, serta bagaimana pilihan-pilihan teknis ini akan memengaruhi pengalaman pengguna akhir. Haslam menekankan keputusan di tahap ini sering kali merupakan hasil negosiasi antara idealisme desain dengan realitas anggaran dan kemampuan teknis percetakan.

2.1.3.7 Uji coba dan Penyempurnaan Final

Tahap akhir dalam proses perancangan buku, menurut Haslam, adalah fase pengujian dan penyempurnaan. Ini melibatkan pembuatan proof atau mockup fisik untuk mengevaluasi bagaimana desain berfungsi dalam bentuk nyata. Desainer perlu memeriksa segala aspek mulai dari keseimbangan warna, kualitas cetak, hingga daya tahan fisik buku. Haslam menekankan pentingnya melibatkan berbagai pihak dalam tahap evaluasi ini, termasuk editor, penerbit, dan bahkan calon pembaca potensial. Proses iterasi ini sering kali membutuhkan beberapa putaran revisi sebelum mencapai hasil final yang memuaskan semua pihak.

2.1.4 Infografis

Menurut Liu Yikun (2015), Infografis adalah representasi visual data atau informasi yang menggabungkan elemen grafis, seperti grafik, diagram, dan ikon, untuk menyampaikan informasi secara ringkas dan mudah dipahami. Infografis bertujuan untuk menyajikan data kompleks dalam bentuk visual yang menarik, sehingga memudahkan pemahaman pesan oleh audiens dengan cepat. Dalam konteks jurnalisme data, infografis memberikan keunggulan dalam mengilustrasikan hubungan, perbandingan, atau tren, serta sering digunakan untuk mendukung artikel berita yang berbasis data (h. 7).



Gambar 2.43 Infografis: Singapore 2018 Economy
Sumber: www.aseanstats.org

2.1.4.1 Elemen dasar infografis

Metode penyajian data yang berbeda menghasilkan interpretasi yang berbeda pula, dan pemilihan serta penerapan data secara langsung memengaruhi pemahaman audiens terhadap berita. Elemen-elemen dasar desain jurnalisme data adalah angka, grafik, dan warna (Liu Yikun & Dong Zhao, 2015, h. 11).

1. Grafik

Selain penyajian angka, penyajian grafik visual juga dapat memengaruhi reaksi psikologis audiens. Dalam pembuatan infografis, penggunaan elemen-elemen geometris secara rasional dapat meningkatkan daya tarik data, memperkaya data dengan nuansa emosional. Misalnya, infografis yang menggambarkan bahaya merokok mungkin menggunakan simbol-simbol yang diasosiasikan dengan kematian, seperti tengkorak atau bahan kimia beracun, untuk menekankan dampak kesehatan negatif. Penggunaan elemen-elemen grafis ini bertujuan untuk mendorong perilaku pembaca yang lebih waspada terhadap kesehatan (Yikun & Zhao, 2015, h.12).

2. Data

Data adalah pembawa informasi berupa angka dan karakter yang menggambarkan sifat suatu objek secara objektif. Dalam konteks ini, data berfungsi sebagai dasar untuk mengamati, mengukur, dan memahami berbagai fenomena atau kejadian. Selain itu, data juga merupakan kumpulan semua simbol atau tanda yang dapat diolah dan dianalisis untuk memperoleh kesimpulan yang berguna. Dalam bidang statistik, data menjadi elemen penting yang digunakan untuk mengidentifikasi pola, membuat prediksi, dan mengambil keputusan. Oleh karena itu, keakuratan dan ketepatan data sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil analisis yang dihasilkan (h. 13).

3. Indeks / Variabel

Indeks adalah konsep yang menjelaskan fitur kuantitatif secara keseluruhan, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang suatu fenomena atau kondisi. Melalui indeks, kita dapat menyederhanakan data yang kompleks menjadi satu nilai yang mewakili keseluruhan informasi. Indeks juga berfungsi untuk menentukan cakupan dari satu set data, baik dalam konteks ekonomi, sosial, maupun lingkungan. Dengan menggunakan indeks, perbandingan antar kelompok atau periode waktu menjadi lebih mudah dan objektif. Oleh karena itu, indeks sering digunakan sebagai alat analisis untuk pengambilan keputusan yang berbasis data (h. 13).

4. Sampel / Total Sampel

Sampel adalah subset dari observasi yang diambil dari populasi induk berdasarkan prinsip acak. Pengambilan sampel secara acak penting untuk memastikan bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih, sehingga hasilnya dapat mewakili populasi secara objektif. Ukuran sampel merujuk pada jumlah total elemen atau individu yang dipilih untuk dianalisis dari populasi tersebut. Ukuran ini sangat mempengaruhi tingkat akurasi dan reliabilitas hasil penelitian. Oleh karena itu, pemilihan sampel yang tepat dan jumlah yang memadai sangat penting untuk memperoleh kesimpulan yang valid dan dapat digeneralisasikan (h. 14).

5. Kasus

Setiap individu yang termasuk dalam suatu sampel penelitian disebut sebagai kasus. Istilah ini digunakan untuk merujuk pada unit analisis yang sedang diamati atau diteliti. Dalam konteks penelitian kuantitatif, satu kasus bisa berupa satu orang, satu keluarga, atau bahkan satu organisasi, tergantung pada fokus studi. Pengenalan terhadap setiap kasus penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan relevan

dan akurat. Oleh karena itu, pemahaman yang jelas mengenai apa yang dimaksud dengan “kasus” menjadi dasar dalam proses analisis data (h. 14).

6. Nilai Data

Nilai data merupakan representasi dari data sampel yang disajikan dalam bentuk angka. Angka-angka ini digunakan untuk menunjukkan karakteristik atau informasi spesifik dari suatu kelompok yang sedang diteliti. Dengan adanya nilai data, proses analisis menjadi lebih mudah karena informasi dapat dihitung dan dibandingkan secara kuantitatif. Selain itu, nilai data juga mempermudah dalam menyusun grafik, tabel, dan laporan statistik. Oleh karena itu, nilai data memiliki peran penting dalam menyajikan dan memahami hasil pengumpulan data (h. 13).

2.1.4.2 Metode Desain Media Infografis

Menurut Wang Kai (2015), Era saat ini, yang dikenal sebagai "Era Big Data" atau "data masal," ditandai dengan melimpahnya data dalam berbagai bentuk dan skala yang terus berkembang. Data tidak lagi sebatas angka digital tradisional, tetapi telah menjadi kumpulan informasi besar dengan variasi tinggi dan pembaruan cepat. Perubahan ini memengaruhi cara kita hidup dan bekerja, serta memunculkan kebutuhan untuk memproses, menganalisis, dan menyajikan data melalui sistem teknologi baru. Infografis menjadi media penting dalam menyampaikan informasi visual yang menarik dan mudah dipahami oleh publik. Dalam bab ini, kita akan membahas metode desain infografis yang sesuai dengan kebutuhan di era data masal, serta bagaimana desainer kontemporer menciptakan infografis yang mampu mengomunikasikan informasi kompleks secara visual dan efektif.

a. Perbandingan Grafis

Orang membutuhkan pers dalam aspek kualitatif dan kuantitatif karena permintaan yang lebih tinggi ketika terpapar dengan seluruh komunitas data jaringan. Di satu sisi,

berbagai organisasi media mengandalkan perkembangan teknologi data yang menyediakan cara yang lebih mudah untuk laporan, dan konten data juga lebih melimpah. Di sisi lain, dengan munculnya era media baru, orang memiliki lebih banyak sumber informasi, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mencurigai pandangan yang serupa atau bahkan yang bertentangan terhadap informasi. Maka dari itu, semakin luas dan komprehensif pemahaman tentang keseluruhan sampel data, semakin tinggi pula kebutuhan untuk fakta objektif dan analisis subjektif. Dalam hal ini, menggunakan sejumlah besar data untuk analisis perbandingan adalah pendekatan yang lebih baik. Bentuk "relatif" ini menunjukkan bahwa akan ada dua atau lebih indikator yang terkait dengan rasio yang tidak terlipat, kontras antara fenomena reaksi, dan hubungan antar indikator tersebut.

b. Informasi Media

Informasi media, seperti berita, bukanlah laporan ringkasan tahunan Biro, tetapi lebih kepada fakta langsung dari acara tersebut, termasuk alasan terjadinya peristiwa terkait, hasil dari seluruh proses pengembangan, yang mengarah pada berbagai aspek efek yang dihasilkan, baik masa kini maupun masa depan, dan seterusnya. Data spesifik mungkin tidak memiliki arti nyata bagi pembaca; bisa jadi terlalu profesional dan terasa dingin, tanpa sentuhan manusiawi, yang membuat pembaca merasa kurang nyaman. Oleh karena itu, data digabungkan menjadi satu kesatuan, meskipun dengan akurasi data yang sedikit lebih rendah, namun akurasi informasi tetap disampaikan karena keseluruhan data tidak terpengaruh. Hal ini membuat pembaca lebih mudah menerimanya

c. Informasi asosiasi

Hidup penuh dengan angka, dan era big data membuatnya lebih sering muncul di depan kita, tetapi juga menciptakan ruang yang luas untuk pengembangan infografis. Visualisasi data yang terus-menerus berulang memaksa kita untuk melihatnya setiap hari dan menerima bahwa hal itu muncul di setiap detik kehidupan kita. Situasi yang sama juga muncul dalam proses komunikasi melalui informasi infografik di media massa. Memang, angka dapat membantu pembaca menciptakan kepercayaan terhadap informasi yang mereka peroleh, tetapi ketika grafik infografik data ditampilkan dalam periode waktu yang bersamaan hal itu dapat mengurangi aktivitas kortikal, sehingga tidak dapat mengingat data tersebut dan pesan menjadi hambar.

Bagi penerbit media, tiga detik adalah waktu yang sangat singkat, oleh karena itu, program infografik yang sangat baik menjadi pilar dalam penyebaran informasi, memainkan peran penting dalam pertukaran. Ketika perancang memberikan konsep serupa yang panjang ke setiap kelompok data kompleks, seperti halnya dengan membayangkan sesuatu, membayangkan asosiasi dengan pembaca akan menginspirasi kedalaman hati mereka, mengambil inisiatif dalam membaca pesan, mengingat data dengan cepat dan efisien atas nama hal-hal terkait, serta mengambil inisiatif pada data yang dihasilkan oleh ingatan asosiasi.

2.1.5 Zine

Zine merupakan salah satu bentuk media independen yang berkembang dalam budaya *DIY (Do It Yourself)*. Publikasi ini sering kali dibuat secara mandiri, tidak melalui penerbit besar, dan digunakan sebagai sarana ekspresi, perlawanan budaya, atau penyampaian informasi yang jarang diangkat oleh media arus utama (Duncombe, 2008).



Gambar 2.44 Zine
Sumber: www.theartofeducation-edu.

2.1.5.1 Sejarah singkat zine

Zine pertama kali berkembang pada awal abad ke-20, tetapi popularitasnya meningkat pada era 1970 dan 1980, terutama dalam komunitas punk dan feminis (Piepmeier, 2009). Salah satu contoh terkenal adalah punk zine seperti *Sniffin' Glue*, yang menjadi media penting bagi komunitas punk di Inggris. Seiring waktu, *zine* berkembang dalam berbagai bentuk dan genre, termasuk *personalize zine*, *fanzine*, dan *art zine* (Holmes, 2020).

2.1.5.2 Karakteristik *zine*

Menurut Printed Matter (2021), *zine* memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari publikasi konvensional seperti majalah dan buku:

1. *DIY* dan independensi, tanpa ada campur tangan penerbit besar
2. Tata letak eksperimental, Sering menggunakan teknik cut and paste
3. Distribusi terbatas, Biasanya diproduksi dalam jumlah kecil dan didistribusikan secara mandiri melalui jaringan komunitas atau toko-toko independen.

2.1.5.3 Jenis - Jenis *Zine*

Berdasarkan fungsi dan isi yang disampaikan, *zine* dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain:

A. **Perzine (Personal Zine)**

Perzine, atau *Personal Zine*, adalah sebuah jenis *zine* yang berisi pengalaman, opini, atau refleksi pribadi dari pembuatnya. Menurut Piepmeier (2009), *perzine* berfungsi sebagai media ekspresi individu

yang memungkinkan seseorang untuk menyampaikan cerita dan pemikirannya secara bebas. Zine ini biasanya bersifat sangat personal dan intim, sehingga pembacanya dapat merasakan kedekatan dengan sang pembuat. Selain itu, perzine juga sering digunakan sebagai sarana dokumentasi hidup sehari-hari atau perjalanan emosional pembuatnya. Dengan demikian, perzine menjadi wadah kreatif yang unik untuk mengekspresikan identitas dan pengalaman pribadi secara mandiri.

B. Fanzine

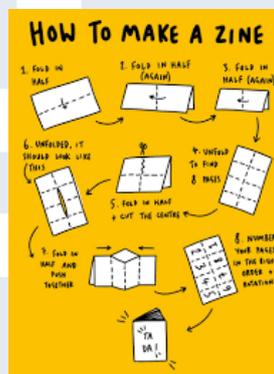
Zine adalah publikasi kecil yang biasanya dibuat oleh penggemar dengan tujuan untuk mendiskusikan subjek tertentu. Topik yang diangkat dalam zine bisa sangat beragam, mulai dari musik, film, hingga literatur. Menurut Holmes (2020), zine sering kali menjadi wadah bagi komunitas untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka secara bebas. Karena dibuat secara independen, zine biasanya memiliki gaya yang unik dan berbeda dari media arus utama. Dengan begitu, zine tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana penghubung antara penggemar dengan minat yang sama.

2.1.5.2 Istilah lipatan pada *zine*

Dalam pembuatan *zine*, terdapat berbagai format lipatan yang digunakan untuk menyusun halaman agar tampilan dan urutan isi menjadi lebih menarik dan mudah dibaca. Setiap format lipatan memiliki karakteristik tersendiri yang memengaruhi cara pembaca berinteraksi dengan zine tersebut. Misalnya, lipatan sederhana seperti lipatan dua atau empat dapat memberikan kesan yang rapi dan mudah dijelajahi. Selain itu, ada juga format lipatan yang lebih kompleks seperti lipatan *zigzag* atau lipatan *gatefold* yang menambah elemen kejutan dan kreativitas dalam penyajian konten. Pemilihan format lipatan yang tepat sangat penting untuk mendukung tema dan fungsi *zine* secara keseluruhan:

1. **Mini Zine**, *Zine* kecil yang sering kali terdiri dari satu lembar kertas yang dilipat menjadi beberapa bagian (Printed Matter, 2021).

2. **Half-Fold Zine**, Zine yang dibuat dengan melipat kertas menjadi dua bagian seperti buku kecil (Broderick, 2018).
3. **Accordion Fold Zine**, Zine yang menggunakan teknik lipatan akordeon sehingga dapat dibuka secara panjang (Piepmeier, 2009).
4. **Saddle-Stitched Zine**, Zine yang dijilid dengan staples pada tengahnya (Holmes, 2020).
5. **Perfect Bound Zine**, Zine dengan jilid lem yang menyerupai buku kecil (Duncombe, 2008).



Gambar 2.45 Cara melipat zine
Sumber: www-42ndstreet-org-uk

2.2 Kantong Semar

Kantong semar adalah tumbuhan karnivora yang menangkap dan mencerna serangga serta hewan kecil lainnya. Kantong yang dimiliki tumbuhan ini sebenarnya adalah daun yang telah mengalami modifikasi, bukan bunga. Kantong tersebut dilapisi lilin licin yang membuat serangga yang terperangkap sulit keluar. Di dalamnya terdapat enzim proteolase yang berfungsi untuk mencerna tubuh serangga. Bentuk kantong ini unik, menyerupai kantong dengan bagian ujung yang membulat, sehingga dinamai "kantong semar," terinspirasi oleh tokoh pewayangan Semar yang berperut buncit (Nisa Hadayati, 2020).



Gambar 2.46 Kantong Semar: *Mirabilis*
Sumber: dokumen sendiri

2.2.1 Sejarah Singkat Penemuan Kantong Semar

Menurut Tri Handayani (2012) Sekitar tahun 1658, Etienne de Fracourt, seorang gubernur kolonial Perancis yang berpusat di Madagaskar, menemukan dan merangkum khasiat tanaman kantong semar pertama di dunia. Pada tahun 1790, João de Loureiro merangkum ciri-ciri tanaman kantong semar, atau *Phyllampora mirabilis*, yang berasal dari Vietnam (h. 12).

2.2.2 Manfaat Kantong Semar

Nepenthes, yang lebih dikenal sebagai kantong semar, memiliki berbagai manfaat yang berasal dari bentuk ujung daunnya yang unik hingga cairan yang terdapat di dalam kantongnya. Tanaman ini terkenal dengan daun modifikasinya yang membentuk kantong, berfungsi sebagai perangkap alami untuk serangga. *Nepenthes* bisa dimanfaatkan dari bentuk ujung daunnya yang berkantong hingga cairan didalam kantongnya seperti:

2.2.2.1 Sebagai Tanaman Hias

Nepenthes, dengan daun yang unik, telah menjadi tanaman hias eksotis yang banyak diminati, terutama di kalangan kolektor tanaman langka dan pecinta tumbuhan karnivora. Sejak tahun 2004, kantong semar mulai populer di Indonesia dan dijual dengan harga yang bervariasi, mulai dari Rp 15.000 hingga Rp 1.000.000 per bibit (Handayani, et al., 2012).



Gambar 2.47 Kantong semar
Sumber: www.gramedia.com

Awalnya, perdagangan tanaman kantong semar terkonsentrasi di Eropa Barat dan Amerika, dan kemudian meluas ke berbagai negara yang diakui secara internasional di bawah pengawasan CITES (Convention on International Trade in Endangered species). Belanda, Jerman, dan Amerika telah menganggap tanaman kantong semar (pitcher) sebagai tanaman hias sejak Perang Dunia II. Rata-rata jumlah tanaman yang terjual di pasar internasional dari tahun 1983 hingga 1989 adalah 11.168.000 batang. Meskipun relatif terlambat dalam memperkenalkan tanaman pitcher sebagai tanaman hias di Indonesia, respons dari para penggemar tanaman ini cukup signifikan.

2.2.2.2 Sebagai Obat Tradisional

Kantong semar bisa menjadi obat herbal tradisional oleh suku-suku adat salah satunya suku dayak serebuang dikenal menggunakan kantong semar sebagai bagian dari pengobatan tradisional. Cairan yang ada di dalam kantong tanaman ini digunakan untuk mengobati luka, infeksi kulit, dan sebagai obat antiseptik alami. Selain itu, ada kepercayaan bahwa kantong semar dapat membantu mengatasi batuk dan demam (Kalimantan et al., 2015).

2.2.2.3 Sebagai Tali Pengikat

Tri Handayani (2021) mengungkapkan manfaat kantong semar. Batang tanaman kantong semar *N. gracilis*, *N. mirabilis*, dan *N. reinwardtiana* umumnya memiliki ukuran yang panjang dan tekstur yang kuat terutama batang yang telah kering biasanya memiliki daya tahan yang tinggi dan tidak mudah membusuk. Oleh karena itu, batang ini sering dimanfaatkan di beberapa daerah sebagai pengikat kayu bakar, barang bawaan dari hutan, atau tali pagar.

2.2.2.4 Sebagai Cadangan Alternatif Minum di hutan

Cairan kantong yang tertutup dapat diminum untuk menghilangkan rasa haus. Karena kantong memiliki pH netral 6-7, sehingga aman untuk dikonsumsi, Tetapi tidak untuk kantong yang telah terbuka tidak boleh dikonsumsi karena risiko mengandung zat beracun dari mangsa yang masuk ke dalam kantong. Sehingga bermanfaat untuk para pendaki gunung apabila keadaan darurat perbekalan minuman telah habis (Tri Handayani, 2021).



Gambar 2.48 Meminum Cairan Kantong Semar
Sumber: www.youtube.com

2.2.2.5 Sebagai Hiasan Dekorasi

Bentuk kantong yang unik sering digunakan sebagai bahan untuk membuat rangkaian bunga pada acara pameran, seminar, atau

pernikahan. Jenis kantong semar yang umum digunakan dalam rangkaian bunga adalah *N. ampullaria* dan *N. rafflesiana*, yang memiliki warna cokelat kemerahan dengan totol ungu, hijau, atau merah tua (Tri Handayani, 2021).

2.2.3 Kantong Semar di Indonesia

Terdapat 85 jenis tanaman kantong semar di Indonesia. Habitatnya sebagian besar berada di pulau Kalimantan dan Sumatra. Sayangnya, masih sedikit perhatian yang diberikan terhadap kekayaan spesies *Nepenthes* ini. Menurut data Daftar Merah IUCN, setidaknya 27 spesies terancam punah, 4 spesies di antaranya terdaftar sebagai rentan dan 4 spesies sisanya terdaftar sebagai 'sangat terancam punah'. Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional, Laksana Tri Handoko menyebutkan bahwa 70% koleksi *Nepenthes* dunia ada di Indonesia. Hal ini merupakan asset berharga yang perlu dijaga pelestariannya hingga generasi mendatang. Koleksi *Nepenthes* di Taman *Nepenthes* Kebun Raya Bogor (KRB) merupakan sarana edukasi bagi pengunjung untuk mengenalkan kekayaan flora Nusantara. Berikut beberapa spesies *Nepenthes* yang dimiliki KRB, antara lain

1. *Nepenthes bicalcarata*
2. *Nepenthes mirabilis*
3. *Nepenthes rhinewartiana*
4. *Nepenthes amplulia*
5. *Nepenthes gracilis*
6. *Nepenthes x fucheriana*
7. *Nepenthes sumatlana*

Selain kantong semar, Taman *Nepenthes* KRB juga memiliki koleksi tanaman karnivora lainnya seperti venus flytrap (*Dionaea muscipula*). Pengunjung dapat mempelajari tanaman di Taman *Nepenthes* dengan mandiri, karena sudah dilengkapi dengan papan informasi berisi deskripsi hingga fakta menarik dari beberapa spesies kantong semar di Taman *Nepenthes* KRB.

2.2.4 Upaya Konservasi Tumbuhan Dilindungi

Upaya pemerintah untuk melindungi keanekaragaman hayati diantaranya melalui pembangunan kawasan konservasi di habitat asalnya (*in situ*) seperti hutan lindung, taman nasional serta cagar alam, dan di luar habitat asalnya (*ex situ*) seperti kebun raya dan taman kehati. Pengertian kebun raya berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 83 Tahun 2023, merupakan kawasan konservasi tumbuhan secara *ex situ* berperan untuk mengurangi laju degradasi keanekaragaman tumbuhan melalui fungsi konservasi, penelitian, pendidikan, wisata, dan jasa lingkungan.

2.2.5 Perawatan Kantong Semar

kantong semar (*Nepenthes* spp.) merupakan tanaman hias unik yang memerlukan perawatan khusus untuk menjaga pertumbuhannya sebagai daya tarik utama. Lukmanasari dkk. (2020) menjelaskan bahwa kantong semar memiliki keunikan morfologi dan keanekaragaman spesies yang tinggi di Indonesia, sehingga perawatannya harus disesuaikan dengan karakteristik spesifik setiap jenis (Kamar Zaman et.al, .2024). Handayani (2021) menyatakan bahwa pemeliharaan kantong semar melibatkan penyiraman dengan air rendah mineral, pemberian media tanam porous (seperti sphagnum moss atau serat kelapa), serta perlindungan dari hama.

2.3 Generasi Z

Menurut Devina Heriyanto (2024) definisi Generasi Z (Gen Z) merujuk pada kelompok demografis yang terdiri dari laki-laki dan perempuan berusia antara 11 hingga 26 tahun pada tahun 2023. Rentang usia ini mencakup fase perkembangan yang beragam, mulai dari remaja awal (11-13 tahun), remaja pertengahan (14-17 tahun), remaja akhir/young adult (18-26 tahun), secara kolektif mewakili generasi digital native yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an (h. 2-3).

2.4 Penelitian yang Relevan

Pada subbab ini, kita akan membahas berbagai penelitian yang relevan terkait topik yang dibahas. Penelitian-penelitian ini memberikan wawasan dan konteks yang penting, serta menguraikan temuan-temuan yang telah dicapai dalam bidang ini. Dengan menganalisis hasil dari studi-studi sebelumnya, kita dapat memahami perkembangan pengetahuan yang ada dan mengevaluasi kontribusi penelitian terbaru dalam konteks yang lebih luas. Fokus utama akan diberikan pada bagaimana temuan-temuan ini berhubungan dengan dan mendukung pemahaman kita tentang topik ini, serta implikasinya terhadap praktek dan penelitian lebih lanjut. Sebagai contoh:

Tabel 2. 1. Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Efektivitas Penggunaan Infografis Alur Dalam Penyampaian Informasi (Studi Kasus Standar Operasional Prosedur Layanan Akademik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur)	Widyasari, Aditya Rahman Yani, Alieena Solicitor Costa Rica El Chidtian	Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan ketertarikan audiens terhadap informasi dalam infografis alur dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut: 1. Posisi Infografis: Infografis alur dengan posisi vertikal menghasilkan tingkat pemahaman audiens tertinggi sebesar 85,4% (sangat kuat) dan tingkat ketertarikan tertinggi sebesar 80% (sangat kuat). 2. Model Infografis: Penggunaan model angka pada infografis alur menghasilkan tingkat pemahaman audiens tertinggi sebesar 86% (sangat kuat), sedangkan tingkat ketertarikan mencapai 69% (kuat). 3. Transisi Infografis: Infografis alur dengan transisi warna shape mencapai tingkat pemahaman audiens	Infografis perpotensi menjadi media alternatif untuk mengajar informasi, terutama untuk mahasiswa yang sangat memahami penjabaran informasi melalui Infografis. Namun, hasil akhir dari penelitian dalam bentuk digital, bukan buku cetak

			<p>tertinggi sebesar 83,4% (sangat kuat) dan tingkat ketertarikan tertinggi sebesar 82% (sangat kuat).</p> <p>Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa baik posisi, model, maupun transisi warna dalam infografis memengaruhi tingkat pemahaman dan ketertarikan audiens secara signifikan, dengan beberapa variasi yang menghasilkan hasil yang lebih tinggi dalam kategori tertentu</p>	
2.	Media Pembelajaran Infografis Dengan Materi Unsur Dan Prinsip Seni Rupa	Galang Mario, H. Ali Ahmad Muhdy, Abd. Aziz Ahmad	<p>Pengembangan Media Pembelajaran: Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran infografis untuk materi unsur dan prinsip seni rupa bagi siswa kelas X di SMAN 3 Makassar. Media ini mencakup 19 halaman yang terdiri dari kata pengantar, daftar isi, materi unsur dan prinsip seni rupa, daftar pustaka, dan biografi penulis. Awalnya, media direncanakan dalam bentuk hardcopy, namun karena pandemi, media diubah menjadi softcopy untuk pembelajaran daring. Uji coba menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85,3%, yang masuk dalam kategori "sangat layak."</p> <p>Kelayakan Media: Penilaian kelayakan menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian oleh ahli materi mendapat skor rata-rata 4,6 (sangat baik), oleh ahli media mendapat skor rata-rata 3,8 (baik), dan hasil uji coba oleh siswa menunjukkan skor rata-rata 4,2 dengan persentase 85,3%, termasuk kategori "sangat layak."</p>	<p>Perancangan buku infografis yang ditargetkan untuk siswa sekolah SMAN memiliki kelayakan untuk media pembelajaran di sekolah.</p> <p>Maka perancangan penulis bisa berpotensi menjadi media informasi yang bisa menjadi media edukasi perawatan kantong semar yang ditargetkan untuk dewasa muda (umur 20 – 25)</p>

3.	The effectiveness of using infographics on academic achievement: A meta-analysis and a meta-thematic analysis	Şenel Elaldi dan Taner Çifçi	<p>Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan infografis dalam pendidikan memiliki efek positif yang signifikan terhadap pencapaian akademik. Berdasarkan meta-analisis 12 studi empiris, penggunaan infografis meningkatkan prestasi akademik dengan efek yang besar (Hedges' $g = 1.599$). Analisis moderator menunjukkan bahwa periode penerapan infografis selama 4-5 minggu memberikan dampak terbesar. Selain itu, tidak ditemukan perbedaan signifikan dalam prestasi akademik terkait dengan jenjang pendidikan atau mata pelajaran yang diajarkan menggunakan infografis.</p> <p>Analisis meta-tematik mengidentifikasi tiga kontribusi utama infografis: peningkatan kognitif, tantangan dalam penggunaan dan pengembangan, serta saran untuk aplikasi. Infografis membantu siswa dalam memahami konsep secara visual, meningkatkan kreativitas, dan memberikan pembelajaran yang lebih permanen. Tantangan utamanya mencakup kesulitan dalam desain visual dan resistensi dari guru terhadap metode pengajaran yang baru. Saran mencakup pelatihan tambahan bagi guru dan penggunaan contoh infografis sebagai bahan pembelajaran untuk siswa.</p> <p>Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan infografis sebagai alat visual yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa, serta perlunya dukungan dan pelatihan dalam</p>	Konsep yang dirancang penulis berpotensi menjadi sarana informasi sekaligus media edukasi tentang perawatan kantong semar, dengan sasaran utama kalangan dewasa muda (usia 20–25 tahun)
----	---	------------------------------	---	---

			pengaplikasiannya di lingkungan pendidikan.	
--	--	--	---	--

2.4.1 Kesimpulan Penelitian Relevan

Berdasarkan analisis terhadap penelitian-penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa infografis merupakan media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, ketertarikan, dan pencapaian akademik audiens. Penelitian Widyasari dan tim (2023) menunjukkan bahwa desain infografis—meliputi posisi vertikal, penggunaan model angka, dan transisi warna—berpengaruh signifikan terhadap tingkat pemahaman (hingga 86%) dan ketertarikan audiens (hingga 82%). Temuan ini sejalan dengan penelitian Galang Mario (2022) yang membuktikan bahwa infografis sebagai media pembelajaran dinilai "sangat layak" (85,3%) oleh siswa dan ahli, terutama dalam konteks visualisasi materi kompleks seperti seni rupa. Lebih jauh, meta-analisis Şenel Elaldı (2022) memperkuat bukti bahwa infografis memiliki efek besar (Hedges' $g = 1.599$) terhadap prestasi akademik, dengan manfaat kognitif seperti pemahaman konsep yang lebih permanen dan peningkatan kreativitas. Namun, implementasinya memerlukan pelatihan bagi pendidik untuk mengatasi tantangan teknis desain dan resistensi terhadap inovasi. Secara kolektif, penelitian-penelitian ini menegaskan bahwa infografis tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi yang menarik, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang potensial ketika didesain secara sistematis dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Temuan ini membuka peluang untuk pengembangan penelitian lebih lanjut tentang optimalisasi desain infografis berbasis audiens dan integrasinya dalam kurikulum Pendidikan. Maka ada berpotensi informasi yang disampaikan melalui infografis bisa dimengerti oleh masyarakat umum.