

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PENGENALAN TINDAKAN AWAL EPILEPSI BERBASIS INFOGRAFIS PADA STASIUN KRL COMMUTER

Almira Dhia Fairuz Nadhifah¹, Syarip Hidayat², Idhar Resmadi³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung
almiradhia@student.telkomuniversity.ac.id¹, syarip@telkomuniversity.ac.id²,
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Masyarakat sudah tidak asing ketika menggunakan salah satu transportasi umum KRL Commuter Line dalam melakukan perjalanan antar wilayah dalam waktu singkat pada kegiatan sehari-hari. Pada setiap hari juga masyarakat yang datang pun berbeda dan memiliki latar belakang masing-masing, dalam hal kesehatan juga setiap individu juga memiliki pola hidup yang berbeda jenisnya bisa hidup sehat maupun hidup kurang sehat. Karena padatnya KRL yang digunakan oleh masyarakat, tidak sedikit ada penumpang yang memiliki gejala epilepsi sehingga dirancang sebuah infografis berbasis ambient media yang diterapkan pada beberapa titik kereta yang memuat wawasan mengenai penanganan serangan epilepsi disaat penumpang menunggu kedatangan kereta maupun saat di dalam kereta sehingga masyarakat memiliki kesadaran dan dapat berperan dalam membantu sebagai penolong penderita serangan epilepsi yang dapat terjadi dimana saja. Dalam proses pengumpulan data akan dilakukan wawancara kepada tenaga kesehatan dan orang yang pernah bersinggungan dengan penderita serangan epilepsi yang kemudian data tersebut akan diakumulasi dan dianalisa sehingga mendapatkan topik pembahasan yang akan didiskusikan berupa penanganan serangan epilepsi, bagaimana mengetahui penanganan lanjutan, serta penyebab awal epilepsi. Subjek pembahasan akan didalami agar bermanfaat bagi masyarakat dalam memberikan kesadaran dengan pengetahuan mendasar bagaimana menangani penderita serangan epilepsi pada daerah padat masyarakat salah satunya KRL.

Kata Kunci : KRL Commuter, Infografis, Epilepsi, Penanganan dini

Abstract

Citizens have no objection to using one of the public transports of the KRL commuter train to travel between regions in a short time for daily activities. The people who come here are different every day and have their own backgrounds. In terms of health, people have different lifestyles and can be healthy or unhealthy. Due to the high density of KRL used in the community, a significant number of passengers are experiencing symptoms of epilepsy. Therefore, media-based infographics have been developed that apply to multiple train points and provide insights on how to deal with epileptic seizures while waiting for a train to arrive or while sitting on a train. It can play a role in helping people with epileptic seizures that can occur anywhere. As part of data collection, interviews will be conducted with healthcare professionals and those who have had contact with seizures. The data is then collected and analyzed to discuss topics for coping with epilepsy attacks, additional treatment options, and topics for discussing the initial causes of epilepsy. The discussion topic is explored in ways that help the community raise a basic awareness of how to manage seizures in densely populated areas, including KRL.

Keywords: KRL Commuter, Infographics, Epilepsy, Early Treatment

1. Pendahuluan

Bagi masyarakat wilayah jabodetabek sudah tidak asing dengan transportasi umum yang digunakan saat ingin melakukan perjalanan antar wilayah Jabodetabek untuk bekerja atau berkeliling kota yang dinamakan KRL Commuter Line. Menurut situs web jakarta-tourism.go.id, KRL atau kereta commuter line merupakan kereta rel berbasis listrik yang disediakan oleh PT Kereta Commuter Indonesia, anak perusahaan dari PT Kereta Api Indonesia (PT KAI). KRL adalah salah satu transportasi yang sering digunakan oleh masyarakat daerah Jabodetabek sebagai transportasi antar wilayah dalam waktu singkat dengan biaya yang murah. Setiap harinya banyak masyarakat menggunakan untuk transportasi sebagai pengantar ke tempat kerja atau tempat tujuan. Stasiun pada wilayah Jabodetabek pun tersebar luas dan terstruktur sehingga banyak masyarakat yang menggunakan dari kalangan menengah kebawah hingga

keatas. Harga yang ditawarkan dalam menggunakan jasa transportasi KRL Commuter bisa dibilang terjangkau dengan menggunakan kartu elektronik dalam media pembayaran pada tiap stasiun KRL.

Pada situs KRL resmi atau dari KAI Commuter, mereka menyatakan bahwa hingga Desember 2019, KCI telah memiliki 1.100 unit KRL, dan akan terus bertambah. Sepanjang tahun 2019, KCI telah melakukan penambahan armada sebanyak 168 unit. Hal ini untuk memenuhi permintaan penumpang yang terus bertambah dari waktu ke waktu. Selama 2019, rata-rata jumlah pengguna KRL per hari mencapai 979.853 pengguna pada hari kerja dengan rekor jumlah pengguna terbanyak yang dilayani dalam satu hari mencapai 1.154.080 pengguna. Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan oleh situs KRL dapat diketahui bahwa dari banyaknya pengguna jasa transportasi KRL ini, banyak terdapat berbagai jenis masyarakat dari berbagai wilayah juga. Setiap pengguna memiliki latar belakang masing-masing dan tentunya berbeda di setiap individunya bisa lebih memilih kenyamanan lingkungan dengan menggunakan transportasi umum, mendalami pola hidup sehat dengan makan makanan yang sesuai gizi seimbang, atau individu yang memiliki pola hidup yang tidak sehat atau berantakan dimana individu tersebut merokok atau minum minuman beralkohol. Karena setiap hari banyak individu yang menggunakan dan lalu-lalang di sekitar stasiun maupun di dalam kereta dan tidak mengenal satu sama lain. Berdasarkan kesimpulan tersebut bisa disimpulkan bahwa banyak masyarakat yang menggunakan KRL setiap harinya dan tidak mengenal satu sama lain dikarenakan kemungkinan untuk bertemu hanya sekali atau dua kali saja. Sehingga banyak orang tidak mengetahui maupun menyadari riwayat penyakit yang dialami setiap orang. KRL merupakan transportasi yang padat yang dapat memicu stress maupun capek dari keadaan padat pengguna serta dari individunya tersendiri.

Stress merupakan hal yang sering dialami bagi kebanyakan masyarakat di Indonesia, dimungkinkan karena faktor kehidupan, sosial, maupun pekerjaan. Stress juga dapat menjadi penyebab dari banyaknya penyakit kronis di Indonesia. Namun salah satu penyakit di Indonesia yang sering terjadi dengan prevalensi 0,5-0,6% penduduk Indonesia, terdapat estimasi penderita sebanyak 1,5jt penderita adalah penyakit epilepsi. Jumlah kasus yang terjadi di Indonesia terhadap penyakit epilepsi sangatlah tinggi karena rata-rata terhadap penyakit epilepsi aktif memiliki rata-rata sebanyak 8,2 per 1000 penduduk. Sehingga jika terdapat 230jt penduduk, maka akan diperkirakan terdapat 1,8 juta pasien yang mengidap epilepsi dan membutuhkan pengobatan terhadap penyakit tersebut.

Epilepsi sendiri merupakan penyakit saraf yang tidak menular yang rentan terjadi dimana saja tanpa mengenal batasan usia, ras, dan tingkat sosial. Bangkitan epileptik yang terjadi terus menerus dengan konsekuensi neurobiologis, kognitif, psikologis dan sosial merupakan tanda-tanda dari kelainan otak yang merupakan definisi dari epilepsi itu sendiri. Dalam definisi tersebut setidaknya dibutuhkan waktu 24 jam yang berselang dan terdapat dua kejang tanpa provokasi atau satu bangkitan refleks. Jika dihadapkan dengan faktor usia, terdapat pola bimodal dalam grafik prevalensi pada epilepsi. Karena itu terdapat banyak kasus insiden epilepsi pada anak-anak cukup tinggi dan epilepsi sendiri merupakan salah satu penyakit neurologis yang rentan dan utama dalam kelompok usia tersebut. Epilepsi juga dapat terjadi dapat usia dewasa namun terjadi penurunan resiko terkena epilepsi karena biasanya epilepsi yang diderita oleh usia dewasa adalah karena cedera otak akut. Lalu pada usia tua, epilepsi kembali menjadi rentan karena mengalami kenakman terhadap resiko terkena epilepsi tersebut.

Karena stasiun KRL merupakan tempat banyaknya lalu-lintas masyarakat, diharapkan masyarakat memiliki pengetahuan mendasar mengenai penyakit-penyakit kritis yang sering terjadi di Indonesia. Sehingga jika memiliki pengetahuan tersebut dapat membantu menangani hal-hal yang tidak dapat terduga yang terjadi di KRL seperti epilepsi dengan resiko terkena lebih tinggi karena dihadapkan dengan stress karena epilepsi tidak hanya menyerang kepada individu usia lanjut namun sudah bisa dirasakan oleh usia muda atau dini.

Dari permasalahan yang didapat, ditawarkan berupa penyelesaian masalah dengan merancang infografis berbasis ambient media yang ditempatkan di beberapa lokasi pada stasiun agar penumpang serta pengguna transportasi tersebut memiliki waktu untuk membaca atau dilihat sekilas dalam perjalanan atau disaat menunggu kereta datang maupun saat melewatinya guna diharapkan dapat membantu memberikan kesadaran pengetahuan mendasar yang dititikberatkan pada penanganan dini terhadap serangan epilepsi agar menekan tingkat penderita yang diakibatkan oleh epilepsi.

2. Landasan Teori

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan jurusan dalam bidang kreatif yang marak diminati belakangan ini. Desain komunikasi visual sendiri keberadaannya sudah sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari karena pada dasarnya semua hal yang berbentuk media cetak pasti merupakan grafis dari desain. Desain komunikasi visual pun sudah menjadi representasi sosial budaya dalam masyarakat dan produk dari nilai-nilai yang berlaku adalah wujud dari salah satu manifestasi kebudayaan desain komunikasi visual.

2.2 Desain Grafis

Menurut Septiani (dalam Pritha Ayodya & Nova Dhana Santosa, 2011:2) Desain grafis adalah bidang profesi yang berkembang pesat sejak revolusi industri pada abad ke-19. Pada saat itu, informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan; penerbitan; dan informasi seni budaya. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari kejutuan penyampaian informasi pada masyarakat.

2.3 Elemen Desain

1. Titik

Titik merupakan elemen yang memiliki bentuk relatif berukuran kecil, dimensinya berbentuk panjang dan melebar, terkadang dianggap tak berarti. Titik biasanya muncul dalam bentuk berkelompok dengan bagai macam variasi jumlah, susunan serta kepadatan tertentu.

2. Garis

Garis merupakan elemen desain yang menghubungkan satu sama lain dari titik ke titik, sehingga bisa tercipta berupa bentuk lengkung maupun lurus. Garis dapat menampilkan keteraturan, pandangan yang terarah serta memberikan kesan bergerak, dan memiliki ciri khas tertentu dalam karakternya.

3. Bidang

Bidang merupakan elemen visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Berdasarkan bentuknya bidang dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu bidang yang beraturan atau geometris dan bidang yang tidak beraturan atau disebut nongeometri. Jika menggunakan bidang yang geometri dapat diukur luasnya dengan mudah, namun jika menggunakan bidang yang non geometri akan sulit untuk mengukur luasnya karena tidak beraturan.

4. Tekstur

Visualisasi permukaan yang dapat dilihat atau diraba merupakan suatu elemen tekstur dalam desain. Dalam penerapannya, tekstur merupakan representasi corak dari suatu permukaan benda. Kelebihan dari tekstur yaitu dapat menambahkan aksen dimensi dan kekayaan dari suatu layout, memberikan rasa emosi tertentu atau berupa penegasan.

5. Ruang

Ruang disini bersifat jarak yang memisahkan antar waktu. Seringkali digunakan untuk pemisahan atau penyatuan elemen-elemen yang terdapat dalam layout. Ruang disini juga digunakan bagi pencipta sebagai tempat untuk istirahat bagi mata saat melihatnya. Jika dilihat dalam fisiknya, ruang dapat diidentifikasi menjadi dua golongan unsur yaitu objek dan latar belakang.

6. Warna

Dalam Komunikasi yang bersifat simbolik, warna merupakan media yang terakhir namun dianggap sangat penting. Warna dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu warna yang muncul karena sinar atau yang biasa disebut RGB dan warna yang dibuat dari unsur tinta atau cat atau disebut CMYK. Dengan menggunakan warna, desainer bisa menunjukkan identitas, penyampaian pesan maupun menarik perhatian audiens, serta guna untuk menunjukkan sesuatu yang ingin ditegaskan (Putra, 2021:9-10).

2.4 Prinsip-prinsip Desain Grafis

1. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar desain grafis yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai atau kacau balau, yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang.

2. Keseimbangan (Balance)

Karya desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dan tidak membuat gelisah.

3. Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar desain untuk memperoleh keserasian.

4. Irama

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus.

5. Dominasi

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. (Kusnadi, 2018:127-130)

2.5 Tipografi

Tipografi dalam bahasa ilmiah merupakan seni serta teknik merancang maupun menyusun aksara yang kaitannya untuk membuat publikasi visual, baik dalam bentuk cetak maupun non cetak (Kusrianto, 2013:1). Tradisionalnya tipografi dalam istilahnya berhubungan erat dengan pengaturan huruf seta pencetakannya. Karena pesatnya perkembangan teknologi pada masa kini membuat makna dalam tipografi menjadi luas. Sehingga tipografi dipahami sebagai semua disiplin yang berkenaan dengan huruf (Rustian, 2014: 16)

2.6 Layout

Layout merupakan suatu tataletak elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu guna mendukung untuk penyampaian konsep atau pesan yang ingin dibawa. Salah satu proses atau tahapan kerja yang dilakukan dalam desain bisa disebut sebagai me-layout (Rustan, 2009:0). Rustan (2009, dalam Rohmatin, dan kawan (2020: 1950) juga berkata bahwa layout merupakan suatu tata-letak dari elemen yang berada dalam media tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

2.7 Tipografi dalam Layout

Pada layout terdapat salah satu elemen terpenting di dalamnya yaitu teks itu sendiri. Karena selain visual, elemen teks juga memiliki peran karena memberikan informasi kepada target audiens sesuai yang dibutuhkan. Berdasarkan pentingnya teks maka peranan tipografi dalam layout terdiri dari tiga peran yaitu (Rustan, 2009:18):

1. Memilih Jenis Huruf dan Ukurannya
2. Menentukan Letter Spacing, Word Spacing, dan Leading
3. Lebar Paragraf

2.8 Elemen Visual dalam Layout

Pada elemen ini yang termasuk ke dalamnya adalah elemen visual yang bukan berupa teks yang terlihat dalam layout. Elemen visual tersebut menurut Rustan (2009:53) adalah:

1. Foto
2. Artworks
3. Infografis
4. Garis
5. Kotak
6. Inzet
7. Poin

2.9 Infografis

Infografis merupakan bahasa yang didapatkan dari bahasa inggris yaitu infographics dan merupakan hasil gabungan kata dari informasi dan grafis. Infografis sendiri ditujukan pada bentuk visualisasi data atau informasi kepada khalayak agar diharapkan lebih mudah dipahami serta cepat dibaca. Dalam memproses informasi secara elektif, digunakan infografis sebagai tanda kemudahan pengolahan lalu mengembangkan dan visualisasi konsep menggunakan satu simbol. Infografis disini adalah bagaimana mengemas suatu informasi berbasis teks yang kemudian diringkas menjadi visual seperti ringkasan visual dengan teks yang sedikit.

2.10 Environmental Graphic Design

Sebelum adanya kertas diciptakan, manusia zaman dahulu membuat goresan gambaran pada media objek yang ada disekitar mereka seperti tembok dalam gua tempat mereka tinggal. Kegiatan yang mereka lakukan tersebut berupa tanda adalah digunakan untuk mengkomunikasikan informasi yang ingin mereka sampaikan secara visual. Karena cara komunikasi mereka melalui cara tersebut membuat

bahasa yang ingin mereka sampaikan mudah dipahami secara bersama kepada orang yang dituju. Maka dari itu, environmental graphic design dapat dipahami seperti komunikasi grafis tentang informasi yang ditanamkan pada lingkungan atau wilayah.

2.11 Ilustrasi

Ilustrasi adalah salah satu cara dalam memunculkan perasaan atau efek yang dengan memperlihatkan subjek yang memiliki tujuan dalam memberitahukan informasi bentuk maupun gambar suatu produk yang belum pernah ada, bisa dalam menyampaikan ide abstrak, menunjukkan peristiwa yang tidak dapat dideskripsikan secara bahasa, menjelaskan suatu pesan, sampai menjelaskan sesuatu hal secara mendetail. Ilustrasi merupakan bahasa yang berasal dari bahasa latin yaitu *illustrate* yang memiliki makna menerangi atau memurnikan, karena itu makna dari ilustrasi sendiri adalah citra yang diciptakan untuk memperjelas suatu informasi dengan menyediakan representasi berupa visual. Guna dari ilustrasi merupakan pemikiran, merupakan ide serta konsep yang melandasi dari hal yang ingin dikomunikasikan sebuah gambar. Menggabungkan pemikiran analitis serta skill kemampuan praktis guna merancang sebuah bentuk visual yang memiliki pesan (Putra, 2021:123). Ilustrasi memiliki suatu karakteristik tersendiri yaitu adalah:

1. Komunikasi

Ilustrasi merupakan gambar yang memberikan komunikasi mengenai suatu konsep atau pesan. Ilustrasi dapat juga berupa suatu opini atau komentar akan suatu permasalahan.

2. Hubungan Antara Kata dan Gambar

Fungsi awal dari ilustrasi adalah sebagai pelengkap teks. Hubungan antar teks dengan gambar dapat menciptakan harmoni. Karena ilustrasi mengalami perkembangan serta memiliki peran yang lebih luas lebih dari hanya sebatas pelengkap.

3. Faktor Menggugah

Tujuan dari komunikasi visual adalah memberikan seseorang merasakan sesuatu, membangkitkan emosi, atau menghadirkan drama. Maka faktor ini yang dapat membuat rasa keterikatan antara orang dengan ilustrasi lebih terasa, ini yang membuat penentuan dari keberhasilan suatu ilustrasi (Putra, 2021:125).

2.12 Transportasi Umum

Transportasi adalah salah satu komponen yang penting dalam kemasyarakatan dan dalam pemerintahan dimana jika kondisi demografis wilayah sangat memiliki peran terhadap kinerja transportasi pada suatu wilayah. Tingkat padatnya penduduk pada perkotaan yang dimana memiliki kecenderungan dalam meningkatnya jumlah penduduk karena tingkat kelahiran maupun urbanisasi memiliki pengaruh terhadap kesanggupan transportasi guna melayani kebutuhan masyarakat perkotaan. Transportasi dapat dikelompokkan jenisnya berdasarkan barang yang diangkut yaitu meliputi:

1. Angkutan penumpang
2. Angkutan barang
3. Angkutan pos

2.13 Psikologi

Strickland pada buku Hanurawan (2018:2) mengatakan bahwa pengertian mengenai psikologi adalah psikologi sebagai ilmu yang memahami secara ilmiah perilaku serta proses kejiwaan manusia. Psikologi merupakan bahwa ilmu mengenai aktivitas mental dan fenomenal perilaku, bisa bersifat teramat secara indrawi dan juga dapat diukur dan juga yang tidak dapat diamati secara indrawi serta tidak dapat diukur.

Tujuan dari ilmu psikologi merupakan untuk mendeskripsikan, memahami, meramal, mengendalikan, serta memecahkan masalah-masalah terkait dengan aktivitas mental serta perilaku manusia (Hanurawan,2018:2).

2.14 Psikologi Sosial

Psikologi sosial merupakan cabang dari psikologi yang memiliki upaya memahami serta menjelaskan cara berpikir, perasaan dan berperilaku individu yang dipengaruhi oleh keberadaan orang lain. Kehadiran orang lain dapat dirasakan langsung, diimajinasikan maupun diimplikasikan. Psikologi sosial dapat juga dimengerti sebagai cabang ilmu psikologi yang mempelajari secara menyeluruh hakikat dan seban perilaku individu yang dipengaruhi bersamaan dengan mempengaruhi perilaku orang

dalam hal konteks sosial. Tujuan dari pemahaman mengenai psikologi sosial adalah untuk memahami, menjelaskan, meramalkan, mengendalikan, serta memecahkan masalah sikap manusia dalam kehidupan. Psikologi sosial lebih mempelajari bagaimana fenomena cara berperilaku sebagai individu dan fenomena kejiwaan individu yang dipengaruhi oleh orang lain.

2.13 Psikologi Sosial Terapan Dalam Lingkungan Perkotaan

Lingkungan perkotaan atau bisa disebut urban environment memiliki karakteristik lingkungan dengan kondisi memudahkan stress oleh para penghuninya. Stress yang terjadi bagi penghuni disebabkan karena terpapar oleh banyaknya stresor lingkungan seperti bising (noise), pencemaran udara (air pollution), atau kepadatan (*density*). Stresor tersebut membuat penduduk lingkungan menciptakan perilaku penyesuaian diri penyesuaian diri disini merupakan perilaku yang seeing kali mencari perilaku yang tidak ramah serta perilaku yang mementingkan diri sendiri. Salah satu contoh perilaku yang tidak ramah itu adalah ketika ada perilaku enggan terhadap membantu orang yang kadang kala tersesat di wilayah padat penduduk di perkotaan.

Pada pembahasan mengenai lingkungan perkotaan, terdapat jenis lingkungan perkotaan yang menjadi lingkungan penuh stress. Dalam buku Hanurawan (2018: 204) terdapat tiga jenis pembahasan mengenai lingkungan perkotaan sebagai lingkungan yang penuh dengan stress, yaitu:

1. Stress Perkotaan
2. Kondisi Kehidupan Perkotaan
3. Perilaku urban khusus

3. Metode Penelitian

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah dengan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2007: 1), metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian ini adalah membahas mengenai penanganan serangan epilepsi. Berikut merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan guna membantu proses perancangan infografis pengetahuan epilepsi:

1. Observasi Visual

Adler & Adler (1987: 389) menyebutkan bahwa observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia. Observasi dilakukan menggunakan cara pendekatan visual, yaitu pengamatan yang dilakukan secara visual untuk dapat memahami bentuk serta ciri khas infografis yang menarik agar lebih membawa masyarakat untuk membacanya diwaktu yang singkat maupun luang.

2. Wawancara

Esterberg, dalam Sugiyono (2012:231) mendefinisikan interview sebagai berikut: "a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic". Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara langsung kepada narasumber dari tenaga kesehatan, dokter, serta orang yang pernah bertemu dengan orang yang terkena serangan epilepsi

3. Kuesioner

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden (Sutopo, 2006: 87). Berdasarkan teori tersebut kuesioner akan ditujukan kepada masyarakat pengguna rutin transportasi umum KRL.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode untuk mencari data-data landasan teori yang berkaitan dengan perancangan yang sedang dilakukan. Studi pustaka dapat digunakan untuk memperkuat

studi perancangan. Studi pustaka diambil berdasarkan buku-buku referensi, jurnal penelitian, dan informasi tambahan yang berkaitan dengan data perancangan yang sedang dikaji.

3.2 Metode Analisa Data

1. Analisis Data Kuesioner

Hasil perhitungan dari tiap unsur yang ditanyakan kepada responden yang diketahui mana unsur yang signifikan tinggi dan unsur yang lemah.

2. Analisis Matriks

Mengidentifikasi bentuk penyajian dengan cara menyejajarkan informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Susunan analisis matriks dibentuk berdasarkan kategori tema dan pola.

3. Penarikan Kesimpulan

Melakukan penarikan kesimpulan secara generalisasi dengan cara pengambilan kesimpulan dari satu atau beberapa fakta.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Konsep Pesan

Saat merancang infografis atau media informasi yang ingin dirancang, pesan yang ingin disampaikan pada perancangan ini kepada target audiens adalah untuk memberikan wawasan serta kesadaran akan banyaknya orang dengan epilepsi di Indonesia yang membutuhkan pertolongan. Epilepsi disini juga dapat terjadi kepada siapa saja dan secara tiba-tiba jika dipicu oleh sesuatu. Maka dari itu diharapkan jika masyarakat memiliki kesadaran serta wawasan mengenai epilepsi maka Indonesia dengan pengidap epilepsi akan hidup sedikit lebih nyaman jika terjadi serangan tersebut karena masyarakat akan langsung cepat tanggap serta responsif jika terjadi serangan epilepsi yang dapat terjadi dimana saja, akan memberikan perasaan nyaman dan aman kepada orang dengan epilepsi. Berdasarkan konsep pesan yang diharapkan akan terwujud dalam perancangannya, didapatkan sebuah kata kunci yang akan digunakan pada saat perancangan yaitu:

1. Aman
2. Cepat tanggap
3. Nyaman

4.2 Konsep Kreatif

Pada perancangan ini dibutuhkan konsep yang bersifat kreatif agar masyarakat Indonesia dapat memiliki keinginan untuk melihat media yang akan dirancang, dibuat berupa infografis karena masyarakat lebih cepat memahami sesuatu jika disampaikan menggunakan gambar atau ilustrasi. Penggunaan kata-kata dalam desain juga akan dibuat seakan desain tersebut bersama dengan pengguna KRL sehingga lebih menarik masyarakat untuk membaca serta mencari tahu lebih lanjut.

4.3 Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah bersifat environmental graphic design dimana media tersebut berupa di lingkungan audiens sehingga secara tidak langsung audiens akan melihatnya dimana mereka ingin melihat. Media utama yang digunakan adalah desain lingkungan yang berbasis infografis agar memudahkan dalam pemahaman pesan yang ingin disampaikan. Kemudian media pendukung untuk dapat menjangkau audiens lebih jauh adalah menggunakan media lain seperti poster, banner, serta media informasi melalui instagram. Aspek yang ingin ditekankan pada konsep media ini adalah aspek informatif pada perancangan kepada audiens. Dalam penyampaian informasi mengenai penanganan dini serangan epilepsi diperlukan konsep media dengan menggunakan metode AISAS yaitu:

1. Attention

Agar menarik audiens yang dituju, maka metode attention yang digunakan adalah menggunakan perancangan EGD yang bersifat instalasi, banner, poster serta sticker yang akan diterapkan pada permukaan lantai stasiun, dengan itu audiens akan merasakan keterbaruan yang berada di stasiun dan akan tertarik untuk melihatnya. Pada penerapan sticker mengenai informasi yang bersifat interaksi dapat menarik perhatian audiens karena kondisi masyarakat saat memasuki stasiun adalah dengan memperhatikan lingkungan serta memperhatikan jalan di bawahnya. Maka secara tidak langsung masyarakat akan segera melihatnya.

2. Interest

Saat instalasi serta penerapan sticker di permukaan jalan, maka masyarakat akan mulai tertarik untuk mengetahui lebih lanjut asal informasi tersebut berasal, maka peran instalasi akan berpengaruh pada saat interest.

3. Search

Pada tahap ini masyarakat sudah mulai membaca informasi yang berada di instalasi yang akan dirancang serta sudah mulai mengetahui informasi mengenai penanganan dini terhadap serangan epilepsi disaat menunggu kereta datang.

4. Action

Kemudian masyarakat akan tertarik pada instalasi lebih lanjut dikarenakan akan disediakan berupa flyer atau selebaran kecil yang disediakan pada instalasi tersebut. Jika selebaran poster yang disediakan terjadi kehabisan stok maka solusi lain adalah dengan menyediakan instagram mengenai kampanye penyampaian informasi mengenai epilepsi ini yang akan disematkan pada instalasi berupa QR code yang dapat di scan oleh HP masyarakat yang akan dialihkan kepada instagram kampanye ini.

5. Share

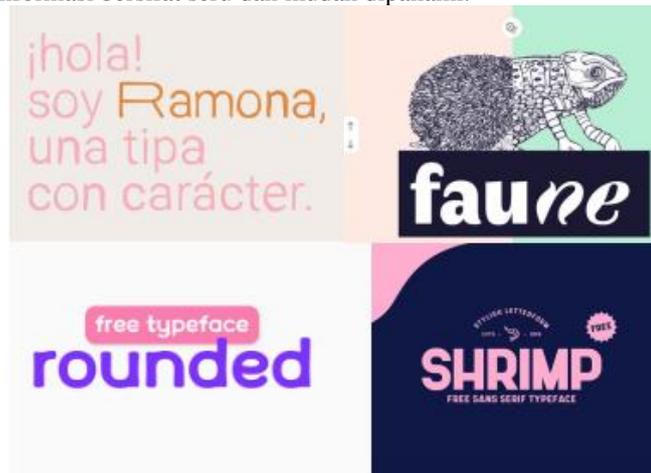
Karena terbatasnya ketersediaan selebaran mengenai informasi ini, disediakan QR code menuju instagram yang dengan itu dapat digunakan dalam penyebaran informasi lebih jauh dari para pengguna KRL kepada masyarakat luas yang tidak menggunakan sarana transportasi tersebut pada waktu tersebut.

4.4 Konsep Visual

Dalam perancangan dibutuhkan sebuah konsep visual agar perancangan yang dilakukan dapat menghasilkan rancangan yang maksimal. Perancangan ini diangkat dari hasil kata kunci yang sudah ditentukan yaitu aman, cepat tanggap, serta nyaman. Kata kunci yang sudah dipilih akan membantu dalam hal pemilihan desain yang sesuai seperti pada kata kunci aman maka kesan yang akan diberikan berifat terjaga atau aman, kemudian untuk nyaman akan digunakan sebagai perasaan yang akan diberikan dari perancangan ini yang dimana aset-aset visual yang akan digunakan.

A. Tipografi

Fokus pemilihan tipografi yang akan digunakan adalah jenis tipografi sans serif karena kesan yang ingin disampaikan bersifat ramah dan nyaman agar memberikan kesan dalam penerimaan informasi bersifat seru dan mudah dipahami.



Gambar 4.1 Referensi Pemilihan Tipografi
(Sumber: <https://www.awwwards.com/best-free-fonts.html>)

B. Warna

Dalam perancangan ini akan digunakan warna yang bersifat colorful namun menggunakan saturasi yang lebih kecil karena warna yang mencolok dapat membuat mata bagi penderita epilepsi menjadi kambuh. Maka dari itu pemilihan warna bersifat pastel namun menggunakan warna yang warna-warni.



Gambar 4.2 Referensi Pemilihan Warna
(Sumber: Pinterest)

C. Layout

Pemilihan layout yang akan dijadikan acuan bersifat playful sehingga menciptakan kesan seru dalam membaca namun informasi yang diberikan tidak berkesan banyak sehingga audiens tidak akan cepat lelah dalam membacanya serta penyampaian informasi bisa dalam waktu singkat.



Gambar 4.3 Referensi Pemilihan Layout
(Sumber: Pinterest)

D. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan digunakan akan bersifat ilustrasi dinamis yang memiliki ciri khas outline namun akan memiliki sedikit tekstur pada line art yang dirancang.



Gambar 4.4 Referensi Penerapan Ilustrasi
(Sumber: Pinterest)

E. Penerapan

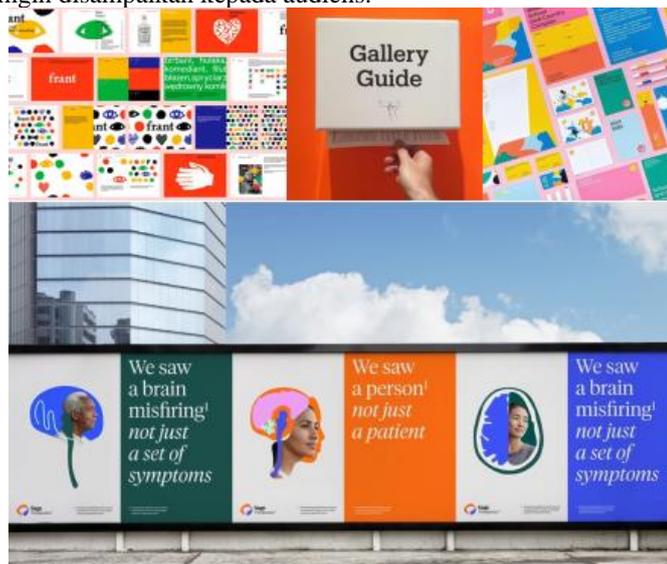
Pada penerapan rancangan yang akan dilakukan dibuat berupa instalasi sederhana yang memuat infografis mengenai penanganan epilepsi serta berisi teks yang bersifat interaktif kepada audiens yang nantinya akan mengarahkan untuk mengajak dalam membantu penderita epilepsi jika terjadi serangan kejang.



Gambar 4.5 Referensi Penerapan Infografis
(Sumber: Pinterest)

F. Collaterals

Dalam penyebaran informasi lebih meluas, dirancang media pendukung berupa flyer, sticker, serta banner yang dapat diterapkan pada stasiun agar memberikan awareness mengenai informasi yang ingin disampaikan kepada audiens.



Gambar 4.6 Referensi Penerapan Collaterals
(Sumber: Pinterest)

4.5 Hasil Perancangan

1. Media Utama

Pada perancangan ini yang berdasarkan hasil analisis serta pemahaman mendalam mengenai teori yang dikaji, dibuat sebuah media utama berupa infografis yang dibuat berupa instalasi pembatas yang diletakkan pada area tunggu masyarakat saat ingin menggunakan jasa KRL, kemudian media utama selain dari instalasi pembatas tersebut, dipasang sebuah sticker lantai yang berisikan pertanyaan yang dapat menjadi gejala pada epilepsi tersebut sehingga orang yang lalu-lalang melewatinya dapat dengan mudah membacanya serta berisikan pertanyaan ringan yang sering tidak dihiraukan oleh masyarakat. Rencana pada rancangan yang dibuat adalah papan yang berbahan fiber glass dengan ketebalan kurang lebih 10 cm yang desainnya menggunakan warna-warna cerah agar informasi yang dimuat dalam media utama dapat menonjol pada stasiun tersebut. Konsep instalasi pembatas ini juga dapat memberikan kesan ruang sendiri di antara pembatas tersebut sehingga jika dirasa situasi pada stasiun terlalu padat dapat berdiri mendekati instalasi agar memberikan perasaan aman dan sedikit privasi.



Gambar 4.7 Hasil Perancangan Media Utama
(Sumber: Arsip Pribadi)

2. Media Pendukung

Media pendukung yang dirancang disesuaikan dengan arah interaksi masyarakat dalam stasiun hingga keluar stasiun, media pendukung yang dirancang adalah sebagai berikut:

A. Banner



Gambar 4.8 Banner
(Sumber: Arsip Pribadi)

B. Poster



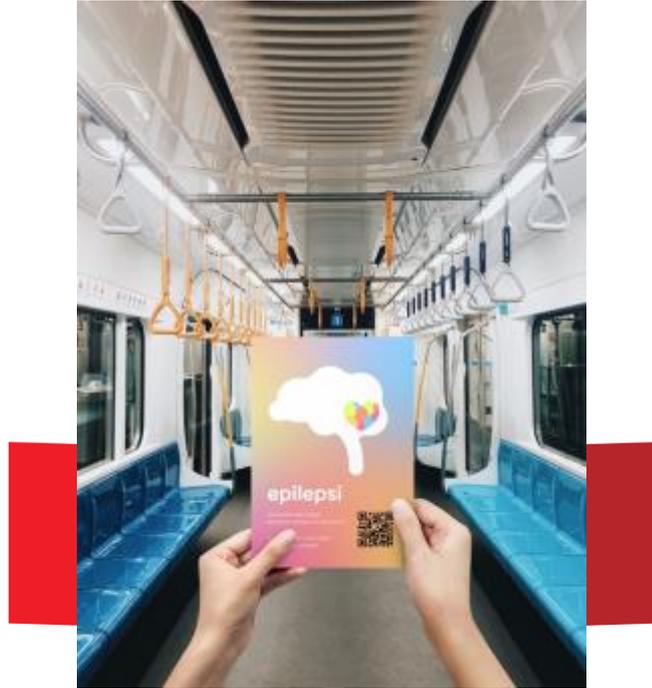
Gambar 4.9 Poster
(Sumber: Arsip Pribadi)

C. Brosur



Gambar 4.10 Brosur
(Sumber: Arsip Pribadi)

D. Flyer



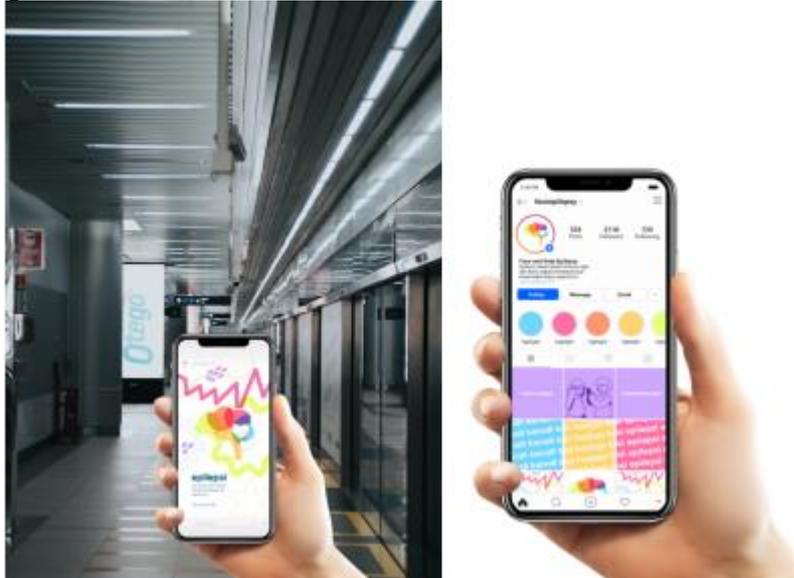
Gambar 4.11 Flyer
(Sumber: Arsip Pribadi)

E. Sticker



Gambar 4.12 Sticker
(Sumber: Arsip Pribadi)

F. Instagram



Gambar 4.13 Instagram
(Sumber: Arsip Pribadi)

5. Kesimpulan

Epilepsi merupakan suatu masalah kesehatan yang dapat terjadi secara tiba-tiba tanpa mengenal gender serta usia, namun masih kurangnya pengetahuan mengenai cara penanganan epilepsi yang terjadi dalam bentuk media cetak maupun digital yang sesuai serta kurang tersebar. Karena salah satu transportasi umum yang sering digunakan oleh masyarakat Jabodetabek, serangan epilepsi juga dapat menyerang pada masyarakat yang menggunakan kereta KRL. Didukung oleh padatnya pengguna setiap hari diharapkan dengan perancangan ini dapat membantu menyelamatkan orang yang terkena serangan epilepsi agar meminimalisir angka kematian yang disebabkan oleh epilepsi tersebut. Setelah melakukan penelitian kepada masyarakat yang menggunakannya didapati bahwa masih banyak yang belum mengetahui mengenai tindakan penyelamatan serangan epilepsi yang terjadi di KRL. Serta masih banyaknya juga tindakan yang salah dalam mengatasi serangan epilepsi tersebut sehingga perancangan ini memiliki harapan untuk membantu menjelaskan bagaimana tahapan yang benar dalam membantu penyelamatannya. Hasil penelitian setelah dianalisis, sudah didapatkan kata kunci yang akan digunakan dalam perancangan yaitu aman, nyaman, serta cepat tanggap. Hal tersebut dipilih agar penderita epilepsi dapat dengan nyaman serta aman jika berada disekitar masyarakat karena dengan adanya informasi mengenai tindakan epilepsi dapat dengan cepat orang disekitarnya membantu dengan tanggap.

Hasil rancangan yang dibuat berupa instalasi pembatas yang akan dilokasikan di area tunggu KRL dimana tempat orang berlalu-lalang serta penggunaan warna yang cerah dapat memudahkan untuk mendapatkan perhatian masyarakat yang berada di lokasi. Instalasi yang dibuat berukuran cukup besar sehingga dapat dibaca dari kejauhan agar memudahkan pembacaan informasi yang diberikan. Serta terdapat brosur kecil maupun poster, flyer, hingga banner agar dapat memudahkan penyebaran informasi kepada masyarakat yang lebih luas lagi.

Referensi

- Ayodya, Pritha dan Santosa, Nova D..2011. Karier Top Sebagai Desainer Grafis. Jakarta: PPM
- Calori, C., Vanden-Eynden, D. (2015). Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems. Norway: Wiley.
- Hananto, Brian Alvin, dkk. (2019). Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital, J. Gestalt, vol. 1, no. 2, hal. 177– 190.
- Hananto, B A, dkk. (2020). Evaluasi Metodologi Desain Dalam Simulasi Perancangan Ulang Sistem Tanda Untuk Pengguna Transportasi Umum, J. Jurnal Bahasa Rupa, vol. 4, no. 1.

- Hanurawan, Fattah. (2018). Psikologi Sosial Terapan Untuk Pemecahan Masalah Perilaku Sosial. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Hidayat, Syarip, Rosidin M. (2018). Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan, vol. 03, no. 02.
- Kusnadi. 2018. Dasar Desain Grafis. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Kusrianto, Adi. (2013). PENGANTAR TIPOGRAFI. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Lestari, D. S., & Aditya, D. K. (2017). Perancangan Media Edukasi Tanggap Menghadapi Bencana Banjir Untuk Anak-anak Di Dayeuhkolot. eProceedings of Art & Design, 4(3).
- Maryanti, Nurwinta C, W. (2016). Epilepsi dan Budaya, J. Buletin Psikologi, vol. 24, No. 1, hal. 22-31.
- Putra, Ricky W. (2020). ~~Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan~~. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rohmatin, A. S., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Media Edukasi Pencegahan Stres Untuk Mahasiswa Di Kota Bandung. eProceedings of Art & Design, 7(2).
- Rustan, Suriyanto. (2014). Font & Tipografi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, Danton. (2003). Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Agus, dkk. (2019). Modul Pelatihan Teknis Presentasi Dengan Infografis. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Pelatihan Sekretariat Jenderal dan Badan Keahlian DPR RI.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: CAPS

