

PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS MENGENAI SINESTHESIA



KARYA DESAIN

**Demima Anindya Putri
NIM 1312265024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS MENGENAI SINESTHESIA



KARYA DESAIN

**Demima Anindya Putri
NIM. 1312265024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2018**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

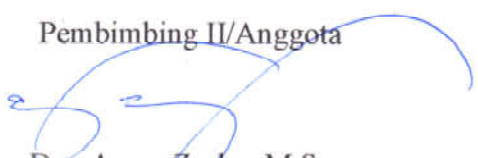
PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS MENGENAI SINESTHESIA

Diajukan oleh Demima Anindya Putri, NIM 1312265024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Pembimbing II/Anggota


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP 19570807 198503 1 003

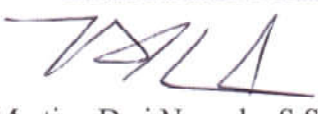
Cognate/Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/Anggota


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP 19770315 200212 1 005

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastika, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

LEMBAR PENYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswi Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Demima Anindya Putri

NIM : 131 2265 024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya tugas akhir penciptaan yang berjudul **BUKU INFOGRAFIS MENGENAI SINESTHESIA**. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan ke dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya ataupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Januari 2018

Demima Anindya Putri



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain berjudul ‘Perancangan Infografis Mengenai Sinesthesia’ ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan yang harus diselesaikan sebagai salah syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual. Penulis berharap, dengan terselesaikannya tugas akhir ini, rancangan penulis dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan masyarakat mengenai tema yang penulis angkat.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis mendapat banyak dukungan dan doa, dan karenanya penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Demima Anindya Putri, yang telah berusaha keras menyelesaikan tugas akhir ini dengan penuh semangat agar menyelesaikan perkuliahan tepat waktu.
2. Mamah Dini, Ayah Gamal, kakak Gayus, Ighan, yang selalu mendukung dan menanyakan kapan penulis cepat lulus. Terima kasih untuk segala do’a dan semangatnya. Terima kasih untuk berjuang keras dan banyak membantu penulis dalam melewati masa-masa sulit. Terima kasih karena mau bersabar. Terima kasih untuk segala-galanya, terutama mengajarkan penulis untuk rendah hati. Terima kasih dan kata maaf saja tidak akan pernah cukup untuk menggambarkan perasaan penulis. Penulis harap dengan selesainya Tugas Akhir ini bisa membayar secuil kebaikan kalian.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Suastiwi, M. Des.
4. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
5. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain

Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan saran dan masukan-masukan yang sangat berguna sehingga tugas akhir berjalan dengan lancar.

6. Bapak Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas koreksi detil yang penulis lewatkan, juga segala saran yang diberikan dan diskusi-diskusi yang berguna dalam membantu penyusunan tugas akhir penulis.
7. Bapak Andi Hartanto, selaku Dosen Wali, yang telah membantu penulis melalui kesulitan di kampus.
8. Dosen-dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu yang diberikan selama penulis menjalani perkuliahan.
9. Terima kasih untuk Yuliza dan Imas untuk diskusi-diskusinya yang menarik.
10. Teman-teman seperjuangan di ISI Yogyakarta, Mayang Masradianti yang memberikan dorongan semangat dan begitu banyak membantu penulis, Vincensia Mishela Clara Pitaloka yang selalu menemani penulis sedari awal perkuliahan dan banyak memberikan video K-pop, Pranan Sutiono yang banyak membantu penulis baik di perkuliahan maupun di luar kampus, Luthfia Rahmi Pratiwi yang menuntun penulis ke jalan yang benar, Ogi Prasetya yang selalu mengajak penulis untuk ikut sidang di semester berikutnya. Untuk Ghais, Sabdo, Arka, Septian, Sherihan, Yoshida, Abi, Ica, Ramadhani yang telah membantu, mengajari dan membuat hari-hari perkuliahan penulis menjadi berkesan.
11. Terima kasih untuk Ujin, yang selalu menemani penulis sedari awal sehingga penulis semakin bersemangat menyelesaikan Tugas Akhir.
12. Terima kasih kepada semua pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya saran maupun kritik yang membangun agar terwujudnya penyusunan Tugas Akhir yang lebih baik, terutama untuk karya-karya yang akan lahir berikutnya.

Semoga dapat bermanfaat bagi kita semua. *Haturnuhun.*

Yogyakarta, 29 Januari 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batas Lingkup Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	6
1. Manfaat bagi Target Audiens	6
2. Manfaat bagi Mahasiswa DKV	6
3. Manfaat bagi Lembaga Institusi	6
F. Metode Perancangan	6
1. Metode Pengumpulan Data	6
a. Data Primer	6
b. Data Sekunder	7
2. Instrumen Pengumpulan Data	7
G. Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9

A.	Identifikasi	9
1.	Infografis	9
a.	Pengertian Infografis	9
b.	Sejarah dan Perkembangan Infografis	10
c.	Format Infografis	14
1)	Infografis Statis	14
2)	Infografis Animasi	15
3)	Infografis Interaktif	16
d.	Elemen Dalam Infografis	17
1)	Ilustrasi	17
2)	Warna	20
3)	Tipografi	22
4)	Layout (Tata Letak)	25
2.	Sinesthesia	27
a.	Sejarah Sinesthesia	37
b.	Jenis Sinesthesia	40
c.	Gejala Sinesthesia	44
d.	Tokoh Pengidap Sinesthesia	46
3.	Buku	47
a.	Sejarah Perkembangan Buku	47
b.	Sejarah Penerbitan Buku di Indonesia	52
c.	Jenis-Jenis Buku	54
B.	Analisis Data	58
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	60
A.	Konsep Kreatif	60
1.	Tujuan Kreatif	60
2.	Strategi Kreatif	60
a.	Target Market dan Target Audiens	61

b. Isi dan Tema Cerita	62
c. Gaya Penulisan Naskah	63
d. Gaya Visual	63
e. Teknik Visualisasi	64
B. Program Kreatif	64
1. Judul	64
2. Sinopsis	64
3. Storyline Infografis	65
4. Ilustrasi	69
5. Tipografi	70
C. Konsep Media	70
1. Tujuan Media	70
2. Strategi Media	71
a. Media Utama	71
b. Media Pendukung	72
1) Poster Publikasi	72
2) Y-Banner	72
3) Stiker	73
4) Pin	73
5) Pembatas Buku	73
6) <i>Notebook</i>	74
7) <i>Totebag</i>	74
8) <i>Tumbler</i>	74

BAB IV	VISUALISASI	75
A.	Data Visual	75
1.	Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung	75
2.	Unsur Arsitektual / Bangunan	77
3.	Unsur Alam	77

4. Unsur Sinesthesia	77
5. Unsur Medis	77
6. Unsur Seni	78
7. Unsur Lainnya	79
B. Studi Visual	79
1. Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung	79
2. Unsur Arsitektual / Bangunan	82
3. Unsur Alam	82
4. Unsur Sinesthesia	83
5. Unsur Medis	84
6. Unsur Seni	86
C. Studi Warna	86
D. Studi Tipografi	86
E. Visualisasi	87
1. Alternatif Layout	87
a. Alternatif Layout Cover	87
b. Alternatif Layout Infografis	88
2. Final Desain	89
a. Cover	89
b. Infografis	89
c. Media Pendukung	102
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN FOTO PAMERAN TUGAS AKHIR	111
LAMPIRAN LEMBAR KONSULTASI	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Impression III oleh Vasily Kandisky	4
Gambar 2. Evolusi Infografis 1.....	11
Gambar 3. Evolusi Infografis 2	11
Gambar 4. Evolusi Infografis 3	12
Gambar 5. Infografis Pioneer Plaque	13
Gambar 6. Evolusi Infografis 4	14
Gambar 7. Contoh ilustrasi Infografis Statis	14
Gambar 8. Contoh ilustrasi Infografis Animasi	15
Gambar 9. Contoh Infografis Interaktif Hantu Nusantara	16
Gambar 10. Contoh Komik One Piece karya Oda	18
Gambar 11. Contoh Karikatur Morgan Freeman	19
Gambar 12. Contoh Ilustrasi Kartun Spongebob Squarepants, The Simpsons dan Tweety	19
Gambar 13. Contoh ilustrasi Manuskrip berjudul The Birth of Christ	19
Gambar 14. Contoh Ilustrasi Bacaan	20
Gambar 15. Contoh Ilustrasi Fesyem	20
Gambar 16. Font Times New Roman	23
Gambar 17. Contoh jenis font Egyptian	23
Gambar 18. Font Arial	24
Gambar 19. Contoh jenis font Script	24
Gambar 20. Contoh jenis font Miscellaneous	25
Gambar 21. Contoh Gambar Sinesthesia 1	32
Gambar 22. Contoh Gambar Sinesthesia 2	33
Gambar 23. Contoh Gambar Sinesthesia 3	33
Gambar 25. Contoh Gambar Buku	47

Gambar 26. Contoh Hikayat Genji oleh Murasaki Shikibu	54
Gambar 27. Contoh Majalah	55
Gambar 28. Contoh Kamus	56
Gambar 29. Contoh Gambar Komik	56
Gambar 30. Contoh Kitab Suci	58
Gambar 31. Data Visual Dokter	75
Gambar 32. Data Visual Anak-Anak	75
Gambar 33. Data Visual Orang Dewasa	76
Gambar 34. Data Visual Tokoh Penderita Sinesthesia	76
Gambar 35. Data Visual Tokoh Ilmuwan Sinesthesia	76
Gambar 36. Data Visual Bangunan Rumah Sakit	77
Gambar 37. Data Visual Bukit	77
Gambar 38. Data Visual Sinesthesia	77
Gambar 39. Data Visual Otak Manusia	77
Gambar 40. Data Visual Saraf	78
Gambar 41. Data Visual Panca Indera	78
Gambar 42. Data Visual Obat-Obatan	78
Gambar 43. Data Visual Unsur Seni	78
Gambar 44. Data Visual Lainnya	79
Gambar 45. Studi Visual Dokter Perempuan	79
Gambar 46. Studi Visual Anak-Anak	79
Gambar 47. Studi Visual Orang Dewasa	80
Gambar 48. Studi Visual Tokoh Penderita Sinesthesia	81
Gambar 49. Studi Visual Ilmuwan Sinesthesia	82
Gambar 50. Studi Visual Bangunan Rumah Sakit	82
Gambar 51. Studi Visual Unsur Alam	82
Gambar 52. Studi Visual Sinesthesia	83

Gambar 53. Studi Visual Otak	84
Gambar 54. Studi Visual Saraf	85
Gambar 55. Studi Visual Panca Indera	85
Gambar 56. Studi Visual Obat-Obatan	85
Gambar 57. Studi Visual Unsur Medis lainnya	85
Gambar 58. Studi Visual Unsur Seni	86
Gambar 59. Warna-Warna Yang Digunakan	86
Gambar 60. Alternatif Desain <i>Cover</i> 1	88
Gambar 61. Alternatif Desain <i>Cover</i> 2	88
Gambar 62. Alternatif <i>Layout</i>	88
Gambar 63. <i>Cover</i> Buku Terpilih	89
Gambar 64. Halaman <i>Cover</i> Dalam	89
Gambar 65. Halaman Daftar Isi	90
Gambar 66. Halaman 1 dan 2	90
Gambar 67. Halaman 3 dan 4	91
Gambar 68. Halaman 5 dan 6	92
Gambar 69. Halaman 7 dan 8	92
Gambar 70. Halaman 9 dan 10	93
Gambar 71. Halaman 11 dan 12	93
Gambar 72. Halaman 13 dan 14	94
Gambar 73. Halaman 15 dan 16	94
Gambar 74. Halaman 17 dan 18	95
Gambar 75. Halaman 19 dan 20	95
Gambar 76. Halaman 21 dan 22	96
Gambar 77. Halaman 23 dan 24	96
Gambar 78. Halaman 25 dan 26	97
Gambar 79. Halaman 27 dan 28	97

Gambar 80. Halaman 29 dan 30	98
Gambar 81. Halaman 31 dan 32	98
Gambar 82. Halaman 33 dan 34	99
Gambar 83. Halaman 35 dan 36	99
Gambar 84. Halaman 37 dan 38	100
Gambar 85. Halaman 39 dan 40	100
Gambar 86. Halaman 41 dan 42	101
Gambar 87. Halaman 43 dan 44	101
Gambar 88. Halaman Penutup	102
Gambar 89. Poster Publikasi	102
Gambar 90. Y-Banner	103
Gambar 91. Stiker	103
Gambar 92. Pin	104
Gambar 93. Pembatas Buku	104
Gambar 94. <i>Notebook</i>	104
Gambar 95. <i>Totebag</i>	105
Gambar 96. <i>Tumbler</i>	105
Gambar 97. Katalog	106
Gambar 98. <i>Booth</i> Pameran	111
Gambar 99. Media Pameran	111
Gambar 100. Media Pameran	112
Gambar 101. Foto di Depan <i>Booth</i>	112

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyline Buku Infografis	66
--	----



ABSTRAK

“Perancangan Buku Infografis Mengenai Sinesthesia”

Sinesthesia merupakan salah satu kondisi kelainan yang terdapat pada otak manusia, dimana adanya persilangan antara indera yang satu dengan indera yang lainnya. Hal ini dikarenakan jalur saraf di otak yang seharusnya mengalami degenerasi, tidak mengalami degenerasi sehingga mengakibatkan adanya persepsi yang tercampur. Hal itu memungkinkan penderitanya untuk memiliki 2 (dua) persepsi yang berbeda dari stimulus yang sama. Dengan kata lain, penderitanya atau yang lebih dikenal dengan julukan sinesthetis, dapat melihat suara, mendengar warna, atau mengecap kata-kata.

Kondisi yang tidak banyak diketahui ini membuat orang-orang menganggap bahwa persepsi yang ditunjukkan oleh sinesthetis tidaklah wajar. Seperti anak-anak yang kemudian mendapat ejekan dan tumbuh menjadi pribadi yang tertutup, sebab pengalaman sinesthesia biasa terbentuk sedari kecil. Karena itulah perancangan buku infografis ini dibuat, dengan harapan dapat mengedukasi anak-anak agar mereka mengetahui kondisi kelainan ini sedari dini. Perancangan dalam bentuk infografis ini mampu mencakup informasi yang lebih luas dan mendalam dengan penjelasan yang singkat dan padat berupa gambar. Sehingga informasi dalam buku infografis ini mudah dipahami dan menarik untuk dibaca secara visual.

Kata Kunci : Sinesthesia, Infografis, Neurologi

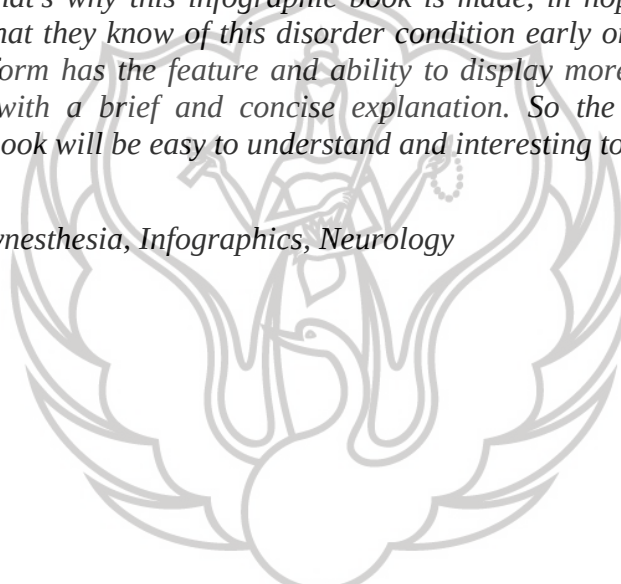
ABSTRACT

“Infographic Book Of Synesthesia”

Synesthesia is one of the abnormalities found in the human brain, where there is a cross between one sense with the other senses. This happens because the nerve pathways in the brain that should have degenerate, could not degenerate resulting in a mixed perception. It allows the sufferer to have 2 (two) different perceptions of the same stimulus. In other words, the sufferer or better known as the synesthete, may see sound, hear the color, or taste the words.

This little-known condition makes people think that the perceptions shown by the synesthete are not natural. Like children who then get taunted and grow into a closed person, because the experience of synesthesia was commonly formed in childhood. That's why this infographic book is made, in hopes of educating the children so that they know of this disorder condition early on. The design in this infographic form has the feature and ability to display more extensive, in-depth information with a brief and concise explanation. So the information in this infographic book will be easy to understand and interesting to read visually.

Keywords: Synesthesia, Infographics, Neurology



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belakangan ini, neurologi menjadi sebuah sorotan bagi dunia luas dikarenakan banyak ditemukan kasus-kasus yang berkaitan dengan penyakit kejiwaan seperti halnya *schizophrenia*, ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*), dan penyakit atau kelainan saraf lainnya. Salah satu dari sekian banyak kelainan yang menyangkut ilmu neurologis atau ilmu yang mempelajari tentang otak dan syaraf di bagian otak adalah *sinesthesia*.

Cytowic (2002:1) menjelaskan *sinesthesia* ialah kelainan neurologis yang terjadi ketika sebuah rangsangan/stimulus pada satu reseptor akan menginduksi stimulus pada reseptor lain sehingga menyebabkan pengidapnya mengalami kondisi dimana adanya persilangan antara indra yang satu dengan indra yang lain. Hal ini memberikan penjelasan bahwa seorang yang memiliki kondisi *sinesthesia*, memiliki pengalaman abstrak yang orang lain tak pernah bayangkan.

Menurut V.S. Ramachandran (2011:87), ketika dilahirkan setiap orang memiliki banyak sel otak melebihi dari apa yang dibutuhkan. Ada sebuah periode dimana terjadi pemangkasan sel sebagai pengembangan awal dari semua mamalia. *Sinesthesia* terjadi karena jalur saraf di otak yang seharusnya mengalami degenerasi, tidak mengalami degenerasi sehingga mengakibatkan adanya persepsi yang tercampur.

Seperti halnya warna terhubung pada suara, tekstur, rasa maupun bentuk. Musik memiliki tingkat gelap terang. Angka, huruf, maupun hari memiliki warna tersendiri, seperti; angka 1 merupakan warna hitam, huruf A merupakan warna merah, dan hari senin merupakan warna biru. Mendengar musik disertai warna, atau tekstur benda tertentu menciptakan “rasa di lidah” yang berbeda. Dan semua hal yang dirasakan pengidap bukanlah merupakan imajinasi, tetapi benar-benar dirasakan. Kelainan ini pada awalnya sempat

menjadi kontroversi dimana pengidap dianggap memiliki gangguan kejiwaan, *schizofrenia*, ataupun dianggap mencari perhatian. Sinesthetis sendiri adalah sebutan bagi seorang pengidap kelainan sinesthesia.

Idealnya, kondisi sinesthesia tidak akan menjadi sebuah masalah selama berada pada ruang lingkup pribadi. Namun masalah akan muncul ketika sinesthetis berada di ruang lingkup sosial. Masyarakat pada umumnya menganggap bahwa kelainan sinesthetis ini ialah suatu hal yang dianggap sangat aneh, dikarenakan persepsi yang dilontarkan oleh seorang sinesthetis sangatlah jauh berbeda dengan persepsi ruang lingkup sosial pada umumnya. Respon terhadap persepsi seseorang yang memiliki kondisi sinesthesia bisa dikatakan sangat rumit dan bahkan sulit untuk dipahami bagi kebanyakan orang.

Meskipun penelitian terhadap kasus sinesthesia ini sudah lama dilakukan, namun untuk di Indonesia sendiri, kondisi ini merupakan hal yang masih belum terbuka secara luas. Bisa jadi dikarenakan penelitian terhadap kasus ini masih lemah karena kurang diperhatikan, atau memang karena sinesthesia sendiri masih terdengar asing di telinga masyarakat Indonesia. Secara garis besar, masyarakat luas dan pengidap kelainan sinesthesia belum mengetahui mengenai kondisi unik ini. Tapi tidak menutup kemungkinan persentase pengidap sinesthesia di Indonesia tidak sedikit. Walaupun masyarakat dapat mencari info mengenai kelainan sinesthesia ini di internet mengenai pembahasan kondisi sinesthesia, namun tetap tidak akan selengkap yang dibahas dalam bidang ilmu neurologi. Sekalipun terdapat sumber literatur pembahasan yang lengkap, literatur tersebut tersaji dalam bahasa inggris, dan masyarakat akan sedikit mengalami kendala ketika akan menyerap informasi tersebut.

Dengan kendala tersebut, menjadikan alasan mengapa perlu dilakukannya perancangan ini. Perancangan dibuat dalam bentuk infografis karena infografis mampu mencakup informasi yang lebih luas dan mendalam dengan penjelasan yang singkat dan padat berupa gambar.

Sehingga pembaca dapat mengetahui dan memahami ilmu yang komprehensif, lengkap, sebagai bentuk wawasan dan pembelajaran komunikasi berbasis visual.

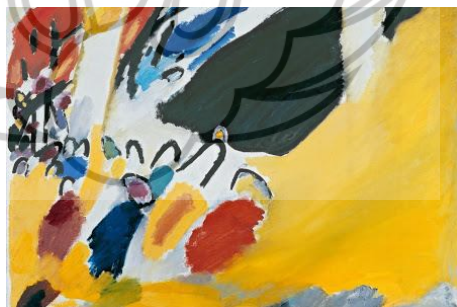
Sasaran audiens dipilih dalam kisaran usia anak-anak sampai remaja 7-14 tahun, dengan harapan berkurangnya ketidaktahuan masyarakat umum maupun sinesthetis mengenai informasi kelainan sinesthesia sedari usia dini. Apabila pemilik sinesthesia ini sadar dan memahami kondisi yang mereka alami, mereka tidak akan merasa rendah diri karena hal tak biasa yang mereka alami dan juga mereka dapat mengembangkan potensi-potensi positif yang dimiliki dari adanya kondisi sinesthesia, sebagai contoh bakat khusus dalam dunia seni, seperti memiliki daya tangkap rupa warna dalam tangga nada musik, hingga daya tangkap rupa warna dalam tampilan huruf maupun angka. Dengan bakat tersebut, mereka dapat lebih mudah dalam melakukan pembuatan karya, sebab imajinasi mereka yang lebih luas dikarenakan pengalaman sinesthesia mereka.

Pemilihan media berbentuk buku, karena pada usia anak-anak perkembangan dalam hal membaca dan meresapi makna adalah fase terbaik untuk mereka. Perlu adanya dukungan orang tua dalam menyajikan ilmu pengetahuan kepada anak-anak, namun bukan berarti orang tua harus memforsir anak-anak untuk belajar semuanya secara sekaligus. Kegiatan belajar tersebut dapat dimulai dari membaca buku, yang tentunya mampu menarik minat baca anak-anak. Buku bacaan dengan pemilihan topik dan gambar yang tepat akan membuahkan hasil belajar yang maksimal dan menarik perhatian pada anak-anak untuk lebih aktif belajar.

Sinesthesia sendiri dapat dijumpai di dunia seni. Para seniman biasanya mengolah kemampuan sinesthesia mereka sehingga dapat menciptakan suatu karya seni yang spektakular. Jika membahas mengenai seni, setiap orang memang memiliki persepsinya masing-masing. Bagaimana seseorang membuat dan menilai suatu karya seni itu tergantung dari pengalaman estetik.

Dalam mencipta karya, pengolahan sinestesia dalam diri manusia terjadi ketika seseorang merespon stimulus dan mengolahnya dalam imajinasi kemudian menuangkannya dalam suatu karya seni. Sinestesia dalam proses mencipta karya seni akan menghasilkan suatu karya yang spektakular sehingga kebanyakan dari seniman mengolah kemampuan sinesthesia mereka untuk menghasilkan suatu karya. Namun tidak menutup kemungkinan dari beberapa seniman hanya tertuang ide sinesthetik dalam seni mereka karena tidak semua seniman dapat menyadari bahwa mereka memiliki kondisi tersebut.

Ada beberapa contoh seniman seni rupa terkenal yang diduga memiliki kemampuan sinesthesia antara lain, Carol Steen, Vincent Van Gogh, dan Vasily Kandisky (pelukis). Karya-karya Kandisky yang dibuat dengan mengolah sinestesianya dapat terselesaikan dalam waktu yang terbilang cepat. Seperti karya Impression III Kandisky yang terselesaikan dalam waktu 2 hari. Hal ini menunjukkan bahwa sinesthesia dapat membantu seniman dalam pengolahan karya seni mereka, bahwa terdapat hubungan antara sinesthesia dengan kreatifitas.



Gambar 1. Karya Impression III oleh Vasily Kandisky. (Sumber: <https://www.wikiart.org/en/wassily-kandinsky/impression-iii-concert-1911>, diakses pada 12 Juni 2017 pukul 00.20 WIB)

Seniman yang memiliki sinesthesia lebih sering menggunakan teknik dan perspektif yang tidak biasa, cenderung abstrak dan terlihat imajinatif. Karena warna-warna, huruf, juga angka yang dilihat oleh orang yang memiliki sinesthesia lebih memiliki warna khusus, bentuk, tekstur, gender, bahkan kepribadian. Karenanya para pengidap sinesthesia sering tidak setuju

dan kurang merasakan kepuasan jika melihat atau membuat karya yang tidak sesuai dengan persepsi warnanya. Bahkan, ketika menginterpretasikan sebuah karya mereka cenderung melihatnya secara kompleks. Namun, ada pula beberapa yang mengalami sinesthesia jenis *grapheme* yang membenci beberapa huruf atau angka-angka tertentu hanya karena menurut mereka warnanya jelek. Misalkan seorang sinesthetis tidak menyukai warna biru muda dan melihat angka 1 berwarna biru muda, maka ia tidak akan menyukai angka 1. Tentu hal tersebut dianggap buruk dan egois dalam dunia seni rupa. Pasalnya, desain tidak hanya sekedar untuk karya diri sendiri saja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pendahuluan yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalahnya adalah; Bagaimana merancang buku infografis tentang potensi khusus dari kelainan persepsi indra sinesthesia?

C. Tujuan Perancangan

Untuk menyampaikan pesan dan informasi mengenai sinesthesia melalui buku infografis kepada target audiens, sehingga baik masyarakat maupun pengidap sinesthesia sendiri mampu memahami kondisi tersebut dan dapat mengetahui potensi dari kelainan sinesthesia.

D. Batas Lingkup Perancangan

1. Perancangan dibatasi pada bentuk yang bersifat infografis sebagai media edukasi dan pembelajaran kepada target audiens.
2. Penekanan isi dari perancangan ini diarahkan pada informasi mengenai sinesthesia yang diharapkan dapat membantu mendorong kepercayaan diri para sinesthetis, bahwa kelainan sinesthesia merupakan suatu kelebihan yang dapat dikembangkan sebagai potensi khusus.

3. Audiens buku infografis ini adalah anak-anak dan remaja awal dalam kisaran usia sekitar 7-14 tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Sebagai media edukasi dan pembelajaran melalui perancangan buku infografis mengenai sinesthesia dan memperluas ilmu pengetahuan tidak hanya bagi pemilik sinesthesia, namun kepada masyarakat secara umum. Sehingga masyarakat pun juga dapat menyikapi para pemilik sinesthesia.

2. Bagi Mahasiswa DKV

Diharapkan mampu menginformasikan mengenai kelainan sinesthesia sekaligus memberikan inspirasi dalam karya rancangan berbentuk buku infografis.

3. Bagi Lembaga Institusi

Diharapkan mampu menambah referensi dengan adanya bentuk informasi mengenai kondisi kelainan yang dialihwahana ke dalam bentuk buku infografis sebagai media alternatif dalam dunia DKV yang nantinya mampu memberikan informasi dan inspirasi.

F. Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang mana lebih menekankan makna daripada generalisasi sehingga data yang diperoleh akan menjadi acuan dalam perancangan buku infografis.

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Data Primer

Pengumpulan data melalui studi kepustakaan yaitu studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang

dipecahkan. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari; buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (Nazir,1988).

b. Data Sekunder

Melalui wawancara berupa pendapat atau pengalaman pribadi perorangan dan pencarian secara *online* sebagai media yang selalu *up to date*, untuk menambahkan data dalam perancangan infografis. Hal tersebut juga membuat adanya sudut pandang yang berbeda antara sinesthetis dan non-sinesthetis.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang akan digunakan dalam pengambilan data, antara lain :

- a. Alat gambar dan alat tulis.
- b. Komputer dan perangkat internet.
- c. *Drawing Tablet*.
- d. *Flashdisk / compact disk*.
- e. Pustaka yang relevan dengan penelitian.

G. Skematika Perancangan

