

Analisis Kualitatif Konten Infografis Buku Why? Seri Greece sebagai Media Edukasi Sejarah

Gladi Pawestri Utami, Luqman Wahyudi, Bachrul Restu Bagja, Alfiandi Eka Kusuma
Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 2024-07-15
Direvisi, 2024-10-05
Disetujui, 2024-11-01

Kata Kunci:

Analisis Konten;
Buku WHY;
Edukasi Sejarah;
Infografis.

ABSTRAK

Penggunaan infografis banyak dilakukan dalam menyajikan informasi dalam bentuk visual, sehingga audiens dapat lebih memahami informasi yang disajikan. Infografis umumnya digunakan pada media poster untuk mempermudah penggambaran informasi. Namun belum banyak buku, khususnya buku untuk anak, yang menyajikan infografis di dalamnya sebagai kombinasi media penyampai pesan. Penelitian ini menjabarkan penggunaan media infografis pada Buku *Why? World History Seri Country Greece* yang diterbitkan di Indonesia oleh PT. Elex Media Komputindo, sebagai salah satu media penyampaian pesan tentang edukasi sejarah negara Yunani. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kecenderungan konten yang digunakan pada buku tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data kajian pustaka dan dokumentasi objek dalam bentuk foto. Hasil penelitian ini adalah buku *Why? Seri Country Greece* menggunakan infografis secara konsisten dalam menyampaikan informasi yang kompleks mengenai sejarah Yunani. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan infografis sebagai kombinasi media komunikasi visual dapat menambah daya tarik untuk menyampaikan informasi edukasi sejarah Yunani.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Gladi Pawestri Utami,
Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Universitas Telkom,
Email: gladipawestri@telkomuniversity.ac.id

How to Cite:

G. P. Utami, L. Wahyu, B. R. Bagja, & A. E. Kusuma "Analisis Kualitatif Konten Infografis Buku Why? Seri Greece sebagai Media Edukasi Sejarah," *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, Vol. 6, No. 2, pp. 326-334, Nov. 2024.

This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. PENDAHULUAN

Infografis merupakan media yang cukup efektif digunakan untuk menyajikan data atau informasi yang kompleks. Penggunaan infografis yang memiliki unsur keindahan visual, dapat menarik perhatian *audience* sehingga informasi yang disampaikan mudah diingat [1]–[3]. Informasi yang jika disajikan secara naratif terkesan kompleks dan banyak, akan lebih menarik dan imajinatif saat dikemas dengan infografis. Infografis atau dapat pula disebut informasi ilustratif, biasanya menggunakan visual yang ilustratif untuk menyajikan informasi. Visual ilustratif atau dalam bahasa desain biasa disebut ilustrasi, digunakan untuk memperjelas suatu teks atau tulisan, dan memberikan gambaran yang lebih jelas, sehingga ilustrasi tidak dapat dikategorikan sebagai infografis jika tidak memuat informasi berupa teks. Daya tarik yang diciptakan melalui visual ilustratif tersebutlah yang dapat dengan mudah melekatkan informasi yang disajikan ke dalam benak *audience* [4]–[6].

Dalam teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget, anak pada usia 7-11 Tahun atau anak dalam kelompok Sekolah Dasar (SD) memiliki kecenderungan mencapai tahap *operational formal*. Pada tahap ini, kemampuan kognitif anak sudah dapat memahami dan berpikir secara logis terhadap benda-benda yang bersifat kongkret, namun masih kesulitan berpikir sesuatu yang abstrak [7], [8]. Dengan demikian penggunaan visual yang menarik dan konkret pada infografis dapat menjadi media yang baik dalam penyampaian informasi sebagai bahan edukasi untuk anak 7-11 tahun. Informasi-informasi edukatif yang abstrak atau kompleks, dapat di visualisasikan menggunakan objek yang konkret sehingga anak dapat menyerap informasi secara optimal dan materi pembelajaran dapat mudah diingat.

Penggunaan infografis sebagai media edukasi dinilai sangat efektif, sebagaimana ditunjukkan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Dalam jurnal "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Infografis Pada Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD", uji efektifitas di tiga sekolah berbeda menunjukkan hasil yang sangat positif, yaitu sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa [9]. Jurnal lain berjudul "Efektivitas Pengembangan Buku Ajar Berbasis Infografis 'Penjajahan Belanda dan Jepang di Indonesia' Kelas V SD" juga menunjukkan hasil yang sangat praktis dan efektif untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran sejarah penjajahan Belanda dan Jepang [10]. Penelitian tentang "Efektivitas Penggunaan Media Infografis dalam Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran IPA" menunjukkan bahwa penggunaan infografis dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik [11]. Penelitian berjudul "Analisis Visual Karakter Utama Dan Sistem Keterbacaan Pada Buku Infografis Statis Sebagai Sarana Edukasi Bagi Anak Sekolah Dasar (SD)" penelitian menunjukkan bahwa infografis dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, serta membantu dalam proses belajar mengajar. Artikel yang berjudul "Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia" yang menunjukkan bahwa media infografis melalui Instagram termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran [12]. Yang terakhir artikel berjudul "Pemanfaatan Media Infografis Sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Peserta Didik Sd Pemanfaatan Media Infografis Sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Peserta Didik SD", di mana infografis terbukti efektif dalam menumbuhkan karakter peduli lingkungan [13].

Buku *Why?* telah tersebar di seluruh dunia dengan diterjemahkan dalam 13 bahasa dan dipublikasikan di lebih dari 50 negara. Di Indonesia, sudah menerbitkan beberapa series buku *Why?* Diantaranya "*Why? Human Body*", "*Why? Dinosaur*", "*Why? Climate Change*", "*Why? Steve Jobs*", "*Why? Albert Einstein*", "*Why? Japan*", "*Why? Canada*", dan lain sebagainya [14]. Buku ini menjadi salah satu best seller di Indonesia dari awal diterbitkan yaitu tahun 2009 hingga saat ini. *Why? World History* merupakan salah satu series buku *Why?* Yang membahas berbagai seri sejarah di Dunia untuk seri *Why? Country* sendiri memuat sejarah beberapa negara di benua Eropa, Amerika, hingga Asia. Masing-masing sejarah Negara menjadi seri masing-masing. Tidak hanya sejarah, pada buku ini juga di bahas tentang lingkungan alam, politik, ekonomi, masyarakat dan budaya dari Negara tersebut [15]. Penelitian ini mengkaji penggunaan infografis dalam buku komik anak bertema sejarah, *Why? World History Country Greece*, yang tidak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada infografis di media ajar konvensional seperti poster atau buku pelajaran, penelitian ini menyoroti kombinasi unik antara narasi komik dan infografis dalam menyampaikan sejarah Yunani kepada anak-anak. Buku ini diterbitkan di Korea Selatan dan telah mendapatkan beberapa penghargaan, serta diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa di seluruh dunia. Buku *Why?* adalah komik *series* bertema pendidikan yang menyajikan kombinasi media visual, yaitu komik dan infografis, untuk menjelaskan bagian-bagian detail sejarah negara Yunani. Meskipun buku ini diklaim sebagai komik, infografis yang ada di dalamnya memberikan informasi lebih mendetail yang berkaitan dengan alur cerita komik, menjadikannya menarik untuk dikaji.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kecenderungan penggunaan infografis dalam Buku *Why? World History Comic* edisi *Country Greece* dan bagaimana infografis tersebut digunakan sebagai media edukasi sejarah. Penelitian ini dapat berkontribusi memperkaya literatur terkait penggunaan infografis dalam edukasi dan menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran visual untuk anak-anak. Penelitian ini juga memperkaya literatur tentang penggunaan infografis dalam media edukasi dengan fokus pada kombinasi komik dan infografis, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan fokus pada analisis konten dari buku *Why? World History Country Greece*. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk mengeksplorasi makna dan pola yang muncul dalam penggunaan infografis sebagai media edukasi sejarah. Data yang diperoleh dapat berupa teks, dokumen, gambar, foto, artefak, atau objek-objek lain yang bukan angka dan diketemukan di lapangan selama penelitian dilakukan. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan dianalisis menggunakan metode analisis isi konten. Literatur diperoleh dari beberapa literatur jurnal dan buku teks. Metode studi literatur melibatkan serangkaian aktivitas yang mencakup pengumpulan data dari berbagai literatur, membaca, mencatat, serta mengelola bahan-bahan penelitian.

Metode yang digunakan adalah analisis isi konten pada penelitian kualitatif dilihat dari kekonstanan pola komunikasi yang dimaknai pada bagian isi komunikasi, dengan membaca simbol-simbol dan pemaknaan isi interaksi simbolis yang terjadi [16]. Pengumpulan data mencakup langkah-langkah sampel (*sampling units*), unit pencatatan (*recording units*), dan unit konteks (*context units*) untuk menentukan unit analisis. Dalam konten analisis perlu ditentukan unit analisis. Krippendorff dalam Eriyanto mengidentifikasi unit analisis ke dalam tiga hal yaitu unit sampel (*sampling units*), unit pencatatan (*recording units*), dan unit konteks (*context units*) [17].

- a. Unit Sampel (*Sampling Units*): Buku komik *Why? World History Country Greece* dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki kombinasi komik dan infografis untuk menyajikan sejarah Yunani.
- b. Unit Pencatatan (*Recording Units*): Aspek infografis dalam buku, yang berfungsi sebagai kombinasi visual naratif, dianalisis untuk melihat cara penyajian informasi sejarah Yunani.
- c. Unit Konteks (*Context Units*): Teori perkembangan kognitif anak oleh Jean Piaget digunakan sebagai konteks analisis, dengan fokus pada bagaimana infografis membantu anak usia 7-11 tahun dalam memahami informasi visual konkret.

Data utama yang dikumpulkan adalah elemen visual infografis dalam buku *Why? World History Country Greece*, dengan fokus pada halaman-halaman yang menampilkan infografis sejarah Yunani. Terdapat beberapa halaman kunci yang diidentifikasi, seperti halaman 6-7 (peta Yunani dan tokoh sejarah), dan halaman 190-191 (garis waktu sejarah Yunani dan Korea). Halaman-halaman ini dianalisis secara mendalam untuk memahami bagaimana infografis disajikan dan diintegrasikan dengan komik. Peneliti melakukan dokumentasi visual berupa foto setiap infografis dalam buku yang dianggap penting, serta mencatat detail visual dan teks yang melengkapi setiap infografis. Selain itu, data literatur tambahan diperoleh dari jurnal dan buku yang relevan dengan penggunaan infografis dalam media edukasi anak.

Analisis data dilakukan dengan mengategorikan grafis dan informasi yang terdapat pada buku "*Why? World History Comic*" edisi "*Country Greece*." Setelah menentukan unit analisis, data dianalisis dengan mengategorikan dan menggambarkan penggunaan infografis dalam menyampaikan informasi kompleks mengenai sejarah Yunani dalam buku komik ini. Analisis data dideskripsikan secara naratif, dengan menguraikan elemen-elemen visual secara deskriptif berdasarkan kajian pustaka yang digunakan. Dengan pendekatan ini, penelitian ini menunjukkan bagaimana penggunaan infografis dalam buku komik dapat menyampaikan informasi sejarah secara efektif dan menarik.

3. HASIL DAN ANALISIS

Buku *Why? World History Country Greece* merupakan bagian dari seri *Why?* yang secara khusus mengupas sejarah negara Yunani. Buku ini terdiri atas 192 halaman yang dicetak penuh warna (*full color*) dengan menggunakan sampul *soft cover*, sehingga memberikan kesan menarik dan nyaman untuk dibaca. Harga jual buku ini di wilayah Pulau Jawa adalah Rp 120.000,00, yang dianggap sesuai dengan kualitas visual dan isi yang ditawarkan. Salah satu keunggulan utama dari buku ini adalah dominasi visual berbentuk komik, yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami materi sejarah yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan informasi pada cover buku yang mencantumkan tulisan *World History Comic* sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Sampul Depan Buku *Why? World History Country Greece*
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Dalam komik ini diceritakan dua anak korea yang menjadi karakter utama bernama Ami dan Mir (Gambar 2). Saat Ami ulang tahun dia mendapat hadiah yaitu undangan mengunjungi pameran artefak Yunani oleh sepupu Ami yang bernama Mimi, dia bekerja di laboratorium sejarah Yunani. Di sana Ami dan Mir juga bertemu Gaon yang ternyata adalah paman dari Mir. Di tempat lain terdapat karakter bernama Mars, dia adalah seorang dari Italia yang mempunyai obsesi pada sejarah mitologi Yunani dan mempunyai niat jahat menguasai dunia dengan cara mencuri artefak mitologi Yunani yang dipercaya mempunyai kekuatan Dewa Hades. Di Yunani Ami dan Mir juga bertemu dengan Profesor Orpheus, sejarawan yang menjadi penulis buku mitologi Yunani dan juga penasihat pameran artefak Yunani yang dikerjakan oleh Mimi dan Gaon. Kemudian mereka terlibat konflik dengan Mars yang akhirnya membawa mereka berpetualang menembus waktu dalam sejarah Yunani.

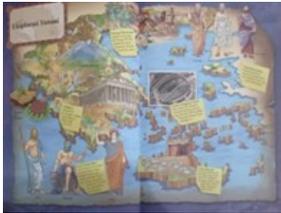
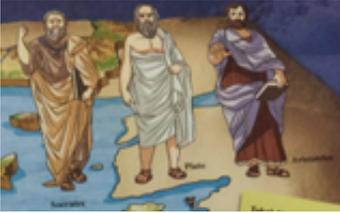


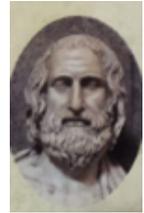
Gambar 2. Karakter komik *Why? World History Country Greece*
 Sumber : Dokumentasi Penulis

Terdapat beberapa halaman pada Buku *Why? World History Country Greece* yang menyajikan informasi tentang Yunani melalui teknik infografis yang menarik dan informatif. Salah satu infografis tersebut terdapat pada halaman 6-7 dengan judul *Eksplorasi Yunani*, yang memuat berbagai aspek penting tentang Yunani. Pada bagian ini, ditampilkan visual peta Yunani yang disertai ilustrasi tokoh-tokoh Yunani kuno, dewa-dewa Yunani, serta tempat-tempat bersejarah seperti Stadion Olimpiade, Parthenon, Istana Knossos, dan Gunung Olympus. Selain itu, infografis ini juga mengulas peristiwa sejarah Yunani, seperti Perang Peloponnesos, serta memperkenalkan makanan khas Yunani seperti *Moussaka* dan *Souvlaki*. Dengan pendekatan visual yang interaktif, infografis ini

bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami beragam informasi penting terkait sejarah dan budaya Yunani.

Tabel 1. Infografis Pada Komik *Why? World History Country Greece*
 Sumber: Olahan Penulis

No.	Halaman	Infografis	Informasi	Ilustrasi
1.	6-7		<p>Perang Peloponnesus Terjadi antara tahun 431 hingga 404 SM, Athena dan Sparta berperang melawan kota-kota sekutu.</p> <p>Parthenon Sebuah kuil di Akropolis Athena yang dibangun sekitar abad ke-5 SM.</p> <p>Dewa Yunani Kuno Ada beberapa dewa dalam mitologi Yunani kuno, termasuk Zeus, yang disebut ayah dari Tuhan dan manusia, Poseidon dewa laut, dan Hera dewi pernikahan dan keluarga.</p> <p>Tokoh Yunani Kuno Filsuf Yunani Kuno termasuk Socrates, Plato, dan Aristoteles, dan tokoh-tokoh hebat lainnya.</p> <p>Stadion Olimpiade Athena Pada tahun 1896 diadakan Olimpiade modern pertama dan pada tahun 2004 diadakan Olimpiade Musim Panas di tempat ini.</p> <p>Istana Knossos Dibangun di Knossos oleh Raja Minos pada abad ke-17 SM dan dianggap sebagai salah satu istana terbesar dalam arsitektur istana kuno.</p>	<p>Eksplorasi Yunani</p>      

No.	Halaman	Infografis	Informasi	Ilustrasi
2.	66		<p>Homeros (800–750 SM) Dia adalah penyair epik terbaik di Eropa. Karyanya seperti 'Ilias' dan 'Odiseia' masih dikenal hingga saat ini.</p> <p>Aiskhilos (525–456 SM) Merupakan penyair tragis, dengan ciri khas bermakna puisi paduan suara yang mana beberapa orang dapat membacakan puisi bernama <i>samos</i>. Karyanya antara lain 'The Persians', 'Orestea', dan sebagainya.</p> <p>Euripides (484–406 SM) Merupakan penyair tragis, yang menghasilkan banyak karya tentang emosi manusia. Karya-karyanya antara lain 'The Trojan Women', dan sebagainya.</p> <p>Hesiodos (800–7 SM) Seorang penyair epik sekitar abad ke-8 SM, yang mengungkapkan pentingnya kehidupan sehari-hari dan tenaga kerja dalam karyanya. Karyanya antara lain 'Works and Days', 'Theogony', dan sebagainya.</p> <p>Sophokles (496–406 SM) Dia menulis 123 karya sebagai penyair tragis serta menggambarkan karakter dengan teknik percakapan yang objektif. Karya-karyanya antara lain 'Antigone', 'Oidipus Sang Raja', dan sebagainya.</p> <p>Aristofanes (448–380 SM) Sebagai penyair komedi, dia juga menulis karya satir tentang peristiwa terkini termasuk pendidikan baru dan perang. Karya-karyanya antara lain 'The Clouds', 'Lysistrata', dan sebagainya.</p>	     

Pada Tabel 1, No.1 terdapat infografis yang memuat peta Yunani, dilengkapi dengan ilustrasi tokoh dan dewa Yunani kuno, serta beberapa lokasi penting dan bersejarah. Tempat-tempat tersebut mencakup Stadion Olimpiade, Parthenon, Istana Knossos, dan Gunung Olympus. Infografis ini memberikan *audience* gambaran visual konkret tentang lokasi-lokasi penting dalam sejarah Yunani. Kemudian pada Tabel 1, No 2 menampilkan infografis yang fokus pada tokoh-tokoh penting dalam mitologi Yunani, seperti Dewa Zeus, yang digambarkan dengan ilustrasi berwarna dan teks deskriptif singkat. Di sebelah ilustrasi Zeus, infografis memuat informasi singkat mengenai tokoh-tokoh berpengaruh lain seperti Plato dan Aristoteles, yang diilustrasikan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Ilustrasi tokoh ini membuat konsep tokoh-tokoh mitologi dan filsuf Yunani lebih mudah dipahami dan diingat oleh

pembaca anak-anak, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Di samping itu, infografis ini menampilkan makanan khas Yunani seperti Moussaka dan Souvlaki. Elemen-elemen ini dibuat dengan visual ilustratif yang sederhana namun menarik, sehingga anak-anak dapat mengenali budaya dan sejarah Yunani secara menyeluruh.

Di klasifikasi Komik *Why? World History Country Greece*, dapat terlihat jelas bahwa informasi yang diuraikan melalui teks, di gambarkan juga melalui gambar ilustratif. Sehingga pembaca mendapatkan gambaran visual yang lebih konkret mengenai informasi yang disampaikan melalui teks. Misalnya pada infografis Dewa Yunani Kuno yang di visualkan ilustrasi Zeus di sampingnya, serta informasi Tokoh yang berpengaruh di Yunani dengan memvisualkan plato dan Aristoteles di sampingnya. Visualisasi ini dapat memberi gambaran sehingga anak usia 7-11 tahun yang menurut Piaget memiliki perkembangan pemahaman visual konkret dapat dengan mudah mengimajinasikan informasi sehingga dapat lebih memahami sejarah Yunani melalui Komik *Why? World History Country Greece*.



Gambar 3. Panel Komik *Why? World History Country Greece*
Sumber : Dokumentasi Penulis

Temuan penelitian ini adalah teknik pemaparan sejarah melalui infografis dan visual komik sangat efektif dalam menyampaikan informasi sejarah kepada anak-anak. Hasil penelitian ini sejalan atau didukung oleh teori Piaget dalam artikel Hanisha bahwa anak usia 7-11 tahun yang memasuki tahap operasional formal lebih mampu menerima informasi lewat visual konkret (misal foto) dan masih kesulitan memahami sesuatu yang abstrak [7]. Pengetahuan mengenai ekonomi, geografi, politik, sejarah, mitologi, makanan, tokoh, serta hal penting tentang Yunani terselip pada panel komik ini menggunakan visual ilustrasi/fotografi dan teks. Teknik ini sangat efektif sebagai pengaplikasian teori Piaget bahwa anak usia 7-11 tahun yang memasuki tahap operasional formal lebih mampu menerima informasi lewat visual konkret (misal foto) dan masih kesulitan memahami sesuatu yang abstrak.



Gambar 4. Infografis Garis waktu sejarah Yunani Pada buku *Why? World History Country Greece*
Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada halaman 190-191 dipaparkan garis waktu sejarah Yunani dan juga garis waktu sejarah Korea. Di mana kita bisa melihat tahun dan peristiwa penting bagi sejarah Yunani dan Korea yang dipaparkan melalui teks dan visual ilustrasi/fotografi. Teknik pemaparan sejarah melalui infografis garis waktu ini membuat edukasi lebih menarik dan mudah dipahami anak. Penelitian ini memperlihatkan bahwa pendekatan visual dan infografis dalam buku komik dapat memperkaya cara penyampaian informasi sejarah, sehingga lebih efektif dalam mendidik anak-anak.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini didasarkan pada tiga unit analisis: unit sampel (buku komik *Why? Country Greece*), unit pencatatan (media infografis), dan unit konteks (teori perkembangan kognitif anak Jean Piaget). Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik pemaparan sejarah melalui infografis dan visual komik sangat efektif dalam mendidik anak usia 7-11 tahun, yang menurut teori Piaget, lebih mampu menerima informasi visual konkret. Temuan penelitian ini adalah bahwa kombinasi komik dan infografis dalam satu buku, seperti pada *Why? World History Comic* edisi Country Greece, dapat secara signifikan meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak-anak terhadap materi sejarah. Kebaruan dari metode yang diusulkan terletak pada penggunaan kombinasi visual yang menggabungkan kekuatan naratif komik dengan efektivitas infografis, yang belum banyak diterapkan dalam media edukasi sejarah. Selain itu, buku ini memanfaatkan teknik pemaparan sejarah melalui infografis garis waktu yang dipaparkan dalam teks dan visual ilustrasi/fotografi, yang terbukti membuat edukasi lebih menarik dan mudah dipahami anak. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang mendukung efektivitas media infografis dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pendekatan visual dan infografis dalam buku komik dapat memperkaya cara penyampaian informasi sejarah, sehingga lebih efektif dalam mendidik anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, penulis sampaikan terima kasih kepada Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto, dan LPPM Institut Teknologi Telkom Purwokerto atas dukungan kepada penulis. Tidak lupa, terima kasih kepada teman-teman serta pihak-pihak yang mendukung dan terlibat dalam penyusunan jurnal ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

REFERENSI

- [1] M. N. Miftah, E. Rizal, dan R. K. Anwar, "Pola Literasi Visual Infografer dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis)," *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, vol. 4, no. 1, pp. 87–94, Jun. 30, 2016. DOI: [10.24198/jkip.v4i1.11635](https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635).
- [2] A. Tyagi *et al.*, "Infographics Wizard: Flexible Infographics Authoring and Design Exploration," *Computer Graphics Forum*, vol. 41, no. 3, pp. 121–132, Jun. 2022. DOI: [10.1111/cgf.14527](https://doi.org/10.1111/cgf.14527).
- [3] M. Lu *et al.*, "Exploring Visual Information Flows in Infographics," in *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Honolulu HI USA: ACM, Apr. 21, 2020, pp. 1–12. DOI: [10.1145/3313831.3376263](https://doi.org/10.1145/3313831.3376263).
- [4] D. E. Valentino, "Penyajian Informasi dan Data dalam Bentuk Infografis," *TEMATIK*, vol. 6, no. 1, pp. 1–19, Jun. 29, 2019. DOI: [10.38204/tematik.v6i1.184](https://doi.org/10.38204/tematik.v6i1.184).
- [5] J. C. Dunlap dan P. R. Lowenthal, "Getting graphic about infographics: Design lessons learned from popular infographics," *Journal of Visual Literacy*, vol. 35, no. 1, pp. 42–59, Jan. 2, 2016. DOI: [10.1080/1051144X.2016.1205832](https://doi.org/10.1080/1051144X.2016.1205832).
- [6] L. Traboco *et al.*, "Designing Infographics: Visual Representations for Enhancing Education, Communication, and Scientific Research," *Journal of Korean Medical Science*, vol. 37, no. 27, e214, 2022. DOI: [10.3346/jkms.2022.37.e214](https://doi.org/10.3346/jkms.2022.37.e214).
- [7] F. Hanisha dan Y. A. Djalari, "Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak," *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, vol. 1, no. 1, pp. 63–82, Nov. 1, 2018. DOI: [10.25105/jsrr.v1i1.3878](https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3878).
- [8] F. H. Pakpahan dan M. Saragih, "Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget," *Journal of Applied Linguistics*, vol. 2, no. 2, pp. 55–60, Jul. 28, 2022. DOI: [10.52622/joal.v2i2.79](https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79).
- [9] H. Reizal, A. Agustiniingsih, dan F. S. Hutama, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Infografis pada Tema Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 5, no. 2, pp. 54–65, 2 Apr. 16, 2020. DOI: [10.31602/muallimuna.v5i2.2879](https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2879).

- [10] L. A. Isti, Y. Riyanto, dan M. T. Yani, “Efektivitas Pengembangan Buku Ajar Berbasis Infografis “Penjajahan Belanda dan Jepang di Indonesia” Kelas V SD,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6030–6041, May 22, 2022. DOI: [10.31004/basicedu.v6i4.2989](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2989).
- [11] A. S. Hikmah dan H. G. Hayudinna, “Efektivitas Penggunaan Media Infografis dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA,” *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, vol. 2, no. 2, pp. 181–195, Dec. 28, 2022. DOI: [10.24952/ibtidaiyah.v2i2.5548](https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i2.5548).
- [12] A. C. Dewi, E. P. Adi, dan Z. Abidin, “Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia,” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 216–224, 2 May 30, 2021. DOI: [10.17977/um038v4i22021p216](https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p216).
- [13] A. P. Fauziah *et al.*, “Pemanfaatan Media Infografis sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan pada Peserta Didik SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 2, pp. 299–312, 2 Dec. 24, 2022. DOI: [10.53625/jpdsh.v2i2.4363](https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4363).
- [14] Y. E. Harususilo. “”Why? Series”, Komik Pendidikan dengan Penjualan Lebih dari 2 Juta Eksemplar Halaman all,” *KOMPAS.com*. [Online]. Available: <https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/22/181918571/why-series-komik-pendidikan-dengan-penjualan-lebih-dari-2-juta-eksemplar>.
- [15] YeaRimDang, *Why? Country - Greece*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2022.
- [16] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- [17] E. Eriyanto, *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, 4th Edition. Prenada Media, 2017.