

PERANCANGAN INFOGRAFIS UNTUK PENYAMPAIAN INFORMASI MENGENAI SOCIAL ANXIETY DISORDER

Oleh:

Ade Setiawan¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
ade34484@gmail.com¹*

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
lukman.arief@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Social anxiety disorder dapat mendatangkan malapetaka pada kehidupan orang-orang yang menderita kondisi ini. Individu yang memiliki gangguan kecemasan sosial, atau fobia sosial, mungkin memiliki hubungan sosial atau romantis yang sangat terbatas, membuat mereka merasa tidak berdaya, kesepian, bahkan terasingkan. Tujuan perancangan ini untuk memberikan informasi seputar *social anxiety disorder* mulai dari pengertian hingga cara mengatasinya. Tahap dalam perancangan ini meliputi pengumpulan data, konsep karya, dan pembuatan desain. Proses pengumpulan data diperoleh dari studi literatur dan dokumentasi dari informasi-informasi terkait mengenai *social anxiety disorder* yang nantinya akan digunakan pada tahap perancangan karya infografis.

Kata Kunci: *Social anxiety disorder, fobia sosial, infografis*

ABSTRACT

Social anxiety disorder can wreak havoc on the lives of people suffering from this condition. Individuals who have social anxiety disorder, or social phobia, may have very limited social or romantic relationships, leaving them feeling helpless, lonely, or even isolated. The purpose of this design is to provide information about social anxiety disorder, from understanding to how to overcome it. The design stage includes data collection, conceptual work, and design creation. The data collection process is obtained from literature studies and documentation of related information about social anxiety disorder which will later be used at the design stage of the infographic work.

Keywords: *Social anxiety disorder, social phobia, infographics*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: February 9th, 2021

Revised: February 18th, 2021

Accepted: February 20th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Setiap individu dalam menjalankan kehidupan sosial seharusnya mampu berinteraksi dengan individu lain dan menjalin hubungan dalam lingkungan sosial.

Namun ada beberapa individu yang mengalami gangguan dan kecemasan dalam bersosialisasi di lingkungan sosial. Gangguan ini disebut fobia sosial atau istilah lainnya yaitu *Social anxiety disorder*.

Fobia sosial merupakan salah satu di antara jenis gangguan kecemasan. dengan gejala utama yaitu perasaan takut yang disertai keinginan untuk menghindar. Fobia sebagai penyakit dikenal sejak tahun 1960, dan sebelumnya diagnosis mengenai fobia jarang dibuat. Gangguan ini bukan disebabkan oleh gangguan organik. Belum banyak diketahui tentang penyebab fobia sosial, tetapi sejumlah penelitian menunjukkan banyak komponen kompleks yang terlibat. Karakteristik temperamen seseorang seperti rasa malu, *behavioral inhibition*, *selfconsciousness*, *embarrassment* dan keturunan (*heredity*) merupakan faktor predisposisi terjadinya fobia sosial. Dan menurut (Mitra keluarga) ada lebih dari 150 ribu kasus pertahunnya yang terjadi di Indonesia.

Edukasi atau pengenalan informasi dalam penyampaian masalah *social anxiety disorder* ini telah dilakukan oleh beberapa orang melalui beberapa media seperti: poster, video, maupun infografis yang berisi informasi mengenai fobia sosial ini. Infografis merupakan suatu bentuk penyajian data dengan konsep visual yang terdiri dari teks dengan tambahan gambar-gambar ilustrasi yang menarik. Infografis juga dapat meningkatkan daya serap informasi dengan visualnya yang memadai karena infografis dapat merubah informasi yang berupa sekedar teks yang membo-

sankan menjadi sesuatu yang dapat lebih menarik perhatian seseorang.

Namun infografis dapat juga terkesan datar bila tampilan informasi hanya sekedar teks dan gambar. Diperlukan juga aspek lain yang dapat menarik perhatian *audience* untuk membacanya seperti adanya *storyline* yang menarik. Maka dari itu penulis akan merancang infografis yang didampingi juga dengan cerita didalamnya yang menarik.

Untuk itu penulis merasa media infografis ini merupakan media yang cocok untuk menyampaikan informasi mengenai *social anxiety disorder* kepada penderitanya maupun masyarakat lainnya..

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana bentuk visual yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin di sampaikan?
- b. Media apa yang dapat membantu masyarakat mengenali tentang *Social anxiety disorder*?

3. Orisinalitas

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis

INSPIRASI KARYA SEJENIS	KETERANGAN
 <p data-bbox="858 1803 1082 1865">Gambar 1. Infografis <i>anxiety</i></p>	<p data-bbox="1121 1541 1305 1574">Bentuk/ Jenis</p> <p data-bbox="1121 1585 1209 1619">Karya:</p> <p data-bbox="1121 1637 1321 1671">Digital infografis</p> <p data-bbox="1121 1688 1313 1722">Pemilik Karya:</p> <p data-bbox="1121 1740 1257 1774">Innerspace</p> <p data-bbox="1121 1792 1209 1825">Judul :</p> <p data-bbox="1121 1843 1313 1877"><i>Sign you may have</i></p>

	<p><i>anxiety</i></p> <p>Tahun Pembuatan Karya: 2019</p>
<p>Konsep (Umum) Perancangan:</p> <p>a) Target pengguna atau target audience Remaja dan Dewasa</p> <p>b) Konsep Pilihan Media Infografis</p> <p>c) Konsep Komunikasi/ Konsep Bahasa Visual Konsep visual yang digunakan adalah <i>flat design dan sederhana</i></p> <p>d) Konsep Distribusi /Implementasi Karya Media digital yang diunggah <i>website</i></p>	

Konsep objek inspirasi :

Infografis ini menjelaskan mengenai informasi tentang tanda jika seseorang mempunyai sebuah *anxiety*. Infografis ini menjelaskan informasinya dengan ilustrasi mengenai tanda-tanda yang dialami seseorang yang mungkin mempunyai *anxiety* yang kemudian dijelaskan dengan teks penjelasan dan terus berlanjut bergilir dari kiri kekanan kearah bawah hingga informasi dapat disampaikan semua. Ilustrasi yang digunakan pada infografis ini menggunakan flat desain yang terkesan sederhana.

4. Tujuan dan Manfaat

- a) Menyampaikan informasi kepada masyarakat mengenai *social anxiety*

disorder sehingga mereka menyadari betapa pentingnya informasi ini.

- b) Menambah minat masyarakat dalam berkarya sebagai salah satu cara untuk menyalurkan kreatifitas.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Menurut *National Health of Mental Illness* (2016) *Social anxiety disorder* atau gangguan kecemasan sosial adalah jenis gangguan kecemasan yang umum. Seseorang dengan gangguan kecemasan sosial merasakan gejala kecemasan atau ketakutan dalam situasi sosial tertentu atau semua, seperti bertemu orang baru, berkencan, dalam wawancara kerja, menjawab pertanyaan di kelas, atau harus berbicara dengan kasir di toko.

Gangguan kecemasan sosial biasanya dimulai pada masa muda pada orang yang sangat pemalu. Gangguan kecemasan sosial tidak jarang; penelitian menunjukkan bahwa sekitar 7 persen orang Amerika terpengaruh. Tanpa pengobatan, gangguan kecemasan sosial dapat berlangsung selama bertahun-tahun atau seumur hidup dan mencegah seseorang mencapai potensi penuhnya.

2. Landasan Perancangan

- a) Infografis sebagai media komunikasi

Infografis berasal dari kata *Infographics (in English)* yang merupakan singkatan dari *Information dan Graphics*. Pengertian Infografis adalah suatu bentuk penyajian data dengan konsep visual yang terdiri dari teks dengan tambahan

gambar-gambar ilustrasi yang menarik. Proses pembuatan infografis disebut data-visualization (visualisasi data), information design (desain informasi), atau information architecture (arsitektur informasi).

b) Tipografi

Menurut Manuale Typographicum, typo-graphy adalah:

“Typography can defined an art of selected right type printing in accordance with specific purpose ; of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum-the-reader’s.”

Dari pengertian diatas, memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

c) Teori Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/ fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif/ fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang

merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010: 11)

d) Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Selain itu tujuan ilustrasi juga adalah untuk memperjelas tulisan atau teks seperti pada artikel koran atau media-media lainnya representatif.

e) *Layout*

Layout di dalam bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Di sini diperlukan pertimbangan ketika sedang mendesain suatu informasi yang seefektif mungkin. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah

cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

3. Tema/Ide/Konsep

Untuk konsep perancangan karya yang penulis buat mengikuti konsep seperti dari objek inspirasi yaitu dengan menjelaskan informasi pada infografis ini sesuai arah *sequence* yang ada yaitu kiri ke kanan maupun sebaliknya dengan ada beberapa ilustrasi sederhana dan penjelasan mengenai informasinya. penulis akan merancang mengenai goa bawah tanah yang pada ujungnya akan menemukan sesuatu yang menyenangkan. Pemilihan tema ini terinspirasi dari habitat tempat tinggal karakter yang telah penulis pilih yaitu hewan sigung.

4. Konsep Perwujudan/Penggarapan

Setelah semua objek desain yang digunakan dalam infografis ini selesai dibuat maka objek dan simbol yang telah dibuat tersebut akan disusun sedemikian rupa menjadi sebuah infografis yang menarik dan sesuai tema yang digarap.

Objek-objek akan disusun sesuai dengan konsep *sequence* atau *picture scale* yaitu tiap informasi terbagi atas beberapa bagian kronologis yang berhubungan dengan satu dan sama lainnya. Yang kemudian akan dilayout menyesuaikan tema yang digunakan yaitu *underground fantasy*.

a. Konsep Material

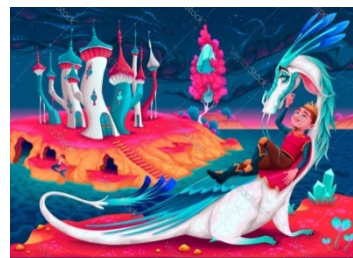
Media yang dipakai yaitu infografis digital dengan beberapa dimensi ukuran. Untuk infografis yang pertama dan utama yaitu

1080 x 1920 dan yang infografis lainnya dengan dimensi ukuran 1080 x 1350.

C. METODE

1. Eksplorasi

Penulis memulai perancangan ini dengan mencari materi –materi informasi mengenai *Social anxiety disorder*. Materi yang penulis dapatkan mayoritas berasal dari *National Institute of Mental Health* yaitu salah satu lembaga terbesar di dunia dalam hal mengenai kesehatan mental. Menurut *National Institute of Mental Health*, *social anxiety disorder* banyak terjadi pada usia remaja atau *adolescence* maka dari itu penulis memilih tema “*fantasy*”. Hal itu demikian karena rata-rata remaja sering berkhayal.



Gambar 2. *Illustration Fantasy World*
Sumber : *google image*


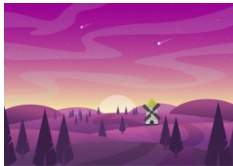


Kemudian infografis-infografis yang dirancang penulis mengikuti sebuah *picture scale or sequence* sebagai salah satu bagian dari art therapy mengenai *anxiety* yang dikemukakan dalam jurnalnya Kaitylin Messmer. Tiap *sequence* mempunyai informasinya masing-masing namun tetap berkesinambungan.



Gambar 3. *Picture Scale*
Sumber : *Kaitylin Messmer Journal*

Gambar/ ilustrasi yang dibuat menggunakan referensi visual yang berkaitan dengan tema yang dipakai.

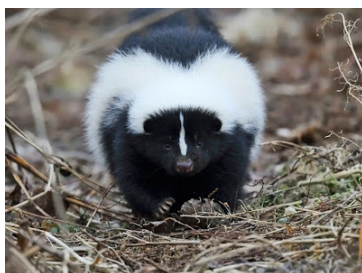
Tabel 2. Refrensi Visual

REFRENSI VISUAL	
	
	

Sumber : Pinterest, Google

2. Improvisasi/ eksperimentasi
 - a. Objek improvisasi dari dunia nyata

Pembuatan Karakter hewan sigung yang terkenal dengan cirinya yaitu dapat menimbulkan bau menyengat. Pemilihan hewan ini dikarenakan sifat atau perilaku hewan ini hampir menyerupai seseorang yang mempunyai *Social anxiety disorder*. Hewan sigung ini akan menjauhi satu sama lainnya namun pada waktu-waktu tertentu mereka dapat pula hidup berdampingan.



Gambar 4. Sigung
Sumber : google image

Kemudian dilakukan sketsa *outline* karakternya yang nantinya dapat masuk

kedalam tahap pewarnaan desain karakternya.



Gambar 5. Sketsa













Gambar 6. Final Desain

Beberapa desain yang terinspirasi dari objek dunia nyata :

Tabel 3. Desain Visual

No	Objek	Desain
1	 Purple mushroom (Amethyst Deceiver)	 Warna dan bentuk jamur aneh sehingga lebih mengesankan tema yg dipakai. Warna ungunya juga memberikan kesan beracun walapun pada aslinya tidak, maka dari itu jamur ini bernama <i>deceiver</i> karena dapat menipu atau sebagai pelambang halusinasi.

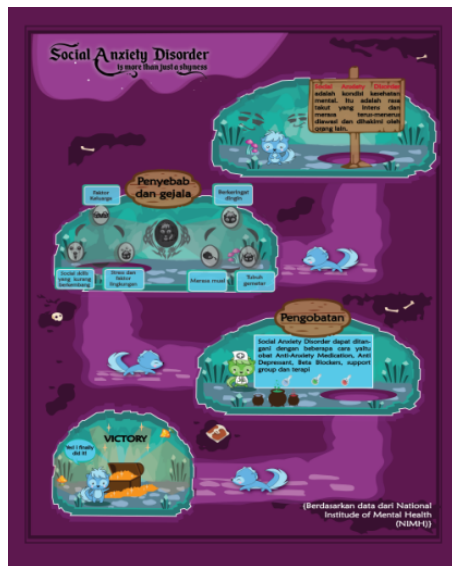
2	 <p><i>Red-orange mushroom (Amanita Muscaria)</i></p>	 <p>Warna dan bentuk jamur aneh sehingga lebih mengesankan tema yg dipakai yaitu fantasy dan juga warna yang terang seakan menjadi penerang jalan.</p>
3	 <p>Treasure chest</p>	 <p>Pemakaian harta karun sebagai batas akhirnya seperti hal pada sebuah petualangan fantasy atau game yang diakhirnya ada sebuah treasure . harta karun ini dilambangkan sebagai ketika si karakter sembuh ketika melewati tahap pengobatan.</p>
4	 <p><i>Crystal</i></p>	 <p><i>Crystal</i> sering ditemui dalam goa-goa</p>
5	 <p>Cauldron dan potion</p>	 <p>Cauldron dan potion digunakan untuk melambangkan obat-obatan untuk dapat menanggapi <i>social anxiety disorder</i>. Cauldron digunakan untuk meracik obat sedangkan potion merupakan hasil jadinya atau obatnya itu sendiri.</p>
6	 <p>Dark mirror</p>	 <p>Cermin gelap ini dilambangkan sebagai sumber dari penyebab sekaligus dampaknya.</p>

3. Pembentukan/ Perwujudan

Setelah mengeksplorasi/improvisasi objek-objek yang dibutuhkan dalam perancangan infografis ini kemudian saatnya menyatukan berbagai objek desain yang sudah dibuat menjadi satu kesatuan infografis yang dapat dimengerti dan indah dipandang.

Desain infografis ini terinspirasi dari tempat habitat hewan sigung yang tinggal di lubang atau goa-goa kecil yang dapat mereka tempati untuk menjadi sarangnya. Dan juga supaya dapat terkesan *relateable* untuk pem-

bacanya bahwa memiliki *social anxiety disorder* itu seakan akan seperti ada di goa atau kurungan. Namun warna yang digunakan menggunakan warna dingin sehingga akan memberikan kesan menenangkan ketika melihatnya dibanding dengan hal lainnya.



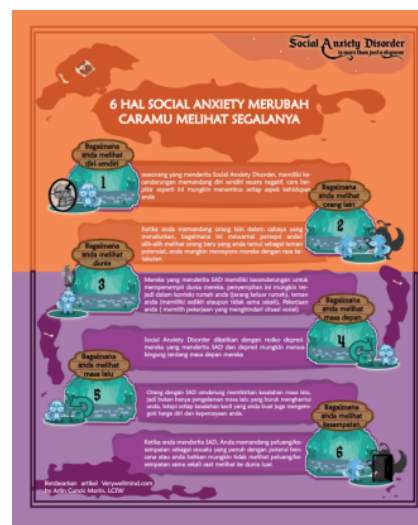
Gambar 7. Infografis

Selanjutnya pembuatan beberapa infografis lainnya setelah yang utama untuk menambahkan informasi yang tidak dapat dimuat semua di infografis awal. Konsep desain masih sesuai dengan awal yaitu alur jalan atau *sequence* yang memiliki masing-masing konten informasi dan tetap berhubungan dengan *sequence* lainnya. Pada kedua infografis dibawah ini menjelaskan mengenai informasi cara menangani serta apa saja pengobatan yang dibutuhkan dalam menangani *social anxiety disorder*, yang tidak dapat dibuat penjelasan sepenuhnya pada infografis sebelumnya. Penggunaan warna orange pada kedua desain infografis kedua ini melambangkan sebuah akhir seperti matahari terbenam.



Gambar 8. Infografis pengobatan

Infografis selanjutnya berisi mengenai informasi tentang hal-hal apa saja yang dapat menyebabkan kita merubah pandangan akan sesuatu hal karena *social anxiety disorder*. Seperti pandangan kepada dirinya sendiri, pandangan terhadap orang lain, masa lalu, maupun masa depan. Konsep desain masih sama seperti infografis sebelumnya yaitu menggunakan *sequence* mengenai satu informasi dengan lainnya namun saling berkesinambungan dengan goa yang menyambungkan antara informasi yang satu dengan lainnya. Penggunaan warna pada infografis ini merupakan sebuah transisi dari warna ungu dan warna orange yang berarti melambangkan seperti sebuah matahari terbenam.



Gambar 9. Infografis 6 fakta

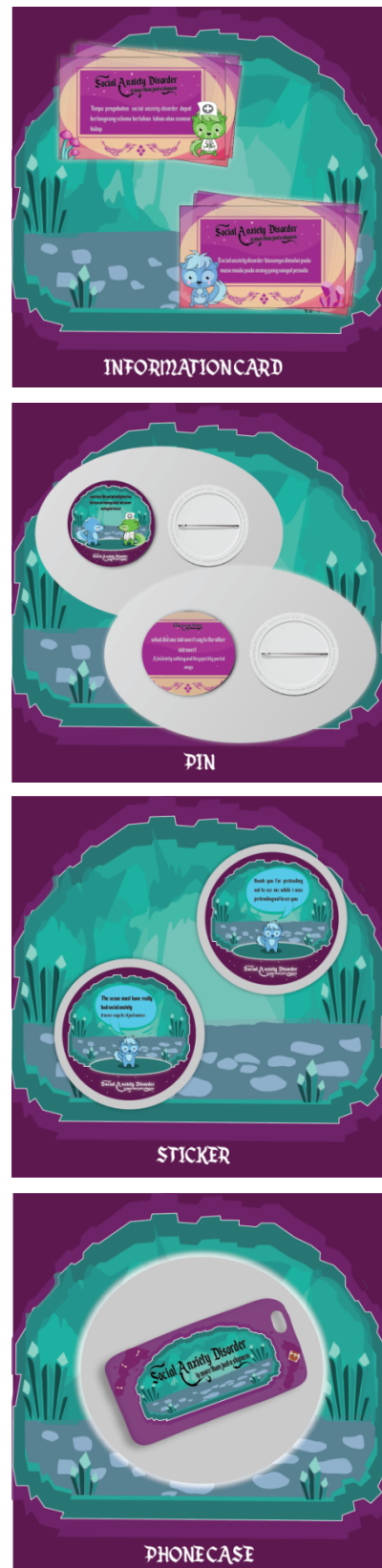
Kemudian ada juga infografis tambahan berikutnya dengan dimensi 1080 x 1080. Penggunaan dimensi ukuran ini karena informasi yang disampaikan tidak begitu banyak dibandingkan dengan infografis berikutnya. Infografis ini menjelaskan mengenai bagaimana rasanya mempunyai *social anxiety disorder* dan juga situasi yang bagaimana saja yang dapat memicu terjadinya. Penggunaan warna pada kedua infografis ini merupakan transisi dari warna ungu ke ungu yang lebih terang. Konsep layout berbeda dari infografis sebelumnya karena informasi yang disampaikan sedikit sehingga hanya menggunakan satu desain goa sebagai backgroundnya yang kemudian diisi dengan informasi yang telah ada.



Gambar 10. Infografis lainnya

Media pendukung dapat menjadi sebuah media tambahan informasi lainnya. Seperti *information card* yang penulis buat yang dimana terpapar fakta informasi mengenai *social anxiety* lainnya. Media pendukung lainnya seperti *phone case* dipilih karena media infografisnya berupa digital sehingga dengan adanya *phone case* ini dapat terus ingat ketika memegang hpnya. Kemudian ada pin dan stiker yang terdapat *jokes* atau candaan tebak-tebakan dan juga

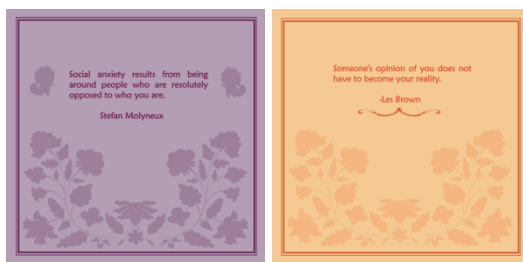
permainan kata atau *puns*. Hal ini agar ketika melihat dan membacanya dapat meningkatkan *mood* yang ada.



Gambar 11. Desain Pendukung

Dalam desain ini berisi beberapa kata-kata motivasi dari beberapa tokoh yang dapat memotivasi kita untuk menghadapi *social anxiety disorder*. Warna yang digunakan sesuai dengan infografis yang dibuat namun dibuat lebih soft agar lebih kontras dengan infografis yang ditampilkan.

Berikut merupakan desain tambahan untuk social media terutama instagram.



Gambar 12. Desain untuk social media

a. Elemen Warna

Elemen warna yang digunakan dalam perancangan infografis ini yaitu mayoritas menggunakan perpaduan warna-warna dingin seperti warna keunguan dan kebiruan. Penggunaan Warna Dingin menyimbolisasikan kesan kesejukan, ketenangan, dan lainnya. Dan juga sesuai dengan tema yang digunakan yaitu *fantasy* sehingga warna ungu lah digunakan karena warna ungu dapat memberikan kesan *fantasy*, *magical*, dan juga *dreamland*.



Gambar 13. Warna dingin
Sumber : *Google image*

Selain warna dingin digunakan juga warna orange yang jika digabungkan dengan warna lainnya dapat terlihat seperti suatu sunset atau matahari terbenam. Sunset dapat bermakna sebagai sebuah akhir dalam suatu hal. Maka dari itu penggunaan gabungan warna ini agar dapat melambangkan mengenai proses seorang yang mengidap fobia social hingga pada akhirnya ia dapat sembuh setelah melalui beberapa tahap pengobatan.



Gambar 14. Sunset
Sumber : Google

b. Elemen Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada infografis ini yaitu menggunakan jenis *font Maiandra GD*. *Maiandra GD* adalah *font sans humanistik* yang terinspirasi oleh tulisan tangan Oswald Bruce Cooper untuk sebuah iklan pada tahun 1909, yang didasarkan pada epigrafi Yunani. Penggunaan *font* ini agar dapat lebih berkesan sesuai tema yang digunakan karena font ini terinspirasi dari epigrafi Yunani.

Maiandra GD Regular

ACEIĂÇËÎĂÇĎĚĹŃŽ | aceiãçêîăçďěĹňž | 019,

Fundamentally, computers just deal with numbers. They store letters and other characters by assigning a number for each one.

Gambar 15. Maiandra GD font
Sumber : *Google image*

Kemudian ada beberapa pula bagian yang menggunakan *font Enchanted Land*.

Penggunaan font ini *self-explanatory* yaitu seperti tampaknya yang terlihat beserta namanya yang akan memberikan kesan fantasy atau dreamlike.



Gambar 16. Enchanted Land font
Sumber : Google image

D. ULASAN KARYA DESAIN



Merupakan sebuah infografis yang berisi informasi mengenai masalah *social anxiety disorder* terutama untuk remaja atau golongan *adolescence* yang memiliki rentang usia antara 13-24 tahun. Infografis ini mengambil tema “*underground fantasy*” untuk bagian bawah tanahnya terinspirasi dari habitat hewan sigung yang tinggal di lubang bawah pohon hingga goa-goa kecil. Infografis ini akan di *launch* secara bergilir mulai satu-persatu dari yang paling utama

dan kemudian yang lainnya menyusul minggu yang sama.

Bentuk pameran yang digunakan adalah publikasi karya dimana penulis memperkenalkan suatu karya yang telah dibuat melalui pameran tugas akhir virtual di situs galeri FDSK. Karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk pameran secara langsung (wabah pandemik COVID-19), pihak universitas menyelenggarakan pameran ini dengan membuat sebuah situs sebagai platform untuk memamerkan karya tugas akhir mahasiswa. Website: galeriFDSK (<http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/perancangan-infografis-sebagai-alternatif-penyampaian-informasi-mengenai-social-anxiety-disorder/>)



Perancangan Infografis Sebagai Alternatif Penyampaian Informasi Mengenai Social Anxiety Disorder

Ade Setiawan | 4318010002

Sebuah Infografis Pameran Pameran "Social Anxiety Disorder" yang akan ditayangkan untuk menyampaikan informasi mengenai SAD dan cara untuk mengatasinya yang terinspirasi dari habitat sigung.

PENDAHULUAN

Gambar 17. Tampilan Pameran

Dari uji desain yang penulis lakukan selama pameran ini respon yang didapatkan adalah :

No.	Komentar, Kritik, dan Saran
1	Tampilan sigung dan pewarnaannya cukup sesuai dengan materi yang disampaikan apalagi ilustrasi yang sesuai
2	Ilustrasi bagus sekali, namun font tulisan lebih diperbesar
3	Bagus terus lanjutkan dan jangan

	menyerah semangat.
4	Materi yang diambil sangat memotivasi
5	I'd like it
6	Pemilihan warna dan latar tempat sesuai dengan tema yang diusung. Overall untuk desainnya sudah bagus namun ada beberapa font yang terlalu kecil
7	Baik sekali dan sangat bermanfaat

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Infografis mengenai *Social Anxiety Disorder*, dapat disimpulkan :

- a. Kurangnya wawasan dan pemahaman serta kurangnya informasi mengenai *Social anxiety disorder* dalam bahasa Indonesia sehingga penderita *mental health* ini meningkat
- b. Berkarya atau membuat sesuatu dapat melatih kreativitas dan membantu menyeimbangkan kinerja otak kanan serta menstabilkan emosional seseorang melalui karya yang dibuat.

2. Saran

Untuk penelitian yang lebih lanjut mengenai Infografis sebagai alternatif Penyampaian informasi *social anxiety disorder* dapat dikembangkan penelitian lainnya, sehingga dapat mengembangkan kreativitas seseorang dan juga awareness tentang *mental health* yang satu ini

F. DAFTAR PUSTAKA

- Tunner, J.F. (2018). "Most solitary animals in the world". Animalwised, April 2018. Europe. Diambil dari: [The 10 Most Solitary Animals in the World - List with Pictures! \(animalwised.com\)](https://www.animalwised.com/the-10-most-solitary-animals-in-the-world-list-with-pictures/)
- Cuncic, A. (2016). "How social anxiety changes what you think". Verywellmind, 19 Septemeber 2016. New York. Diambil dari: <https://www.verywellmind.com/how-social-anxiety-changes-what-you-think-4088151>
- Hakim, L. (2012). Tata Letak (Layout). 19 Maret 2012. Yogyakarta. Diambil dari: <https://loekmanulkim.wordpress.com/2012/03/19/tata-letak-layout/>
- Messmer, K. (2019). "Art and Play Therapy For Children with Anxiety". [Thesis]. New York: Long Island University.
- National institute of Mental health. (2016). *Social anxiety disorder*. NIMH Publication. United State. Diambil dari: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/social-anxiety-disorder-more-than-just-shyness/index.shtml>.
- Peate, S. (2020). "Font pscyhology and typography inspiration in logo design". Fabrikbrands 7 April 2020. London. Diambil dari: <https://fabrikbrands.com/font-psychology-and-typography-inspiration-in-logo-design/>
- Sanyoto, E.S. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalursutra.
- Manis, S. (2017). "Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap". Pelajaran.co.id 29 Septemeber 2017. Diambil dari: <https://www.pelajaran.co.id/2017/29/pengertian-ilustrasi-tujuan-fungsi-teknik-dan-jenis-jenis-ilustrasi.html>.
- Zharandont, P. (2015). *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia*. [artikel].Bandung: Universitas Telkom.

Diambil dari:

https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PRODUK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih saya sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa; atas rahmat dan kenikmatannya yang telah Ia berikan. Terima kasih kepada keluarga saya; yang telah mendukung saya selama ini. Kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Pak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn yang telah bersabar dalam membimbing penulis hingga selesai, dan pihak lainnya yang tak bisa disebutkan, yang selalu memberi dukungan dan saran.

