

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PROTOKOL
KESEHATAN COVID-19 PADA BUS
TRANSMUSI PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

- 1. SITI AZZAHRA / 061180004**
- 2. IMBRAN CHOMARA BAKTI / 061180036**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. SITI AZZAHRA/061180004
2. IMBRAN CHOMARA BAKTI/
061180036

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERANCANGAN MEDIA
INFORMASI PROTOKOL
KESEHATAN COVID-19 PADA BUS
TRANSMUSI PALEMBANG

Tanggal : 13 Agustus 2021
Pembimbing

Mengetahui,
Direktur

Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0204038903

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. SITI AZZAHRA/061180004
2. IMBRAN CHOMARA BAKTI/
061180036

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERANCANGAN MEDIA
INFORMASI PROTOKOL
KESEHATAN COVID-19 PADA BUS
TRANSMUSI PALEMBANG

Tanggal : 13 Agustus 2021

Tanggal : 13 Agustus 2021

Penguji 1

Penguji 2

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

NIDN : 0221027002

NIDN : 0224048203

Menyetujui,

Direktur

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“Seberapa besar kesengsaraan dan kesusahan, jika diterima dengan hati yang ikhlas maka hanya akan menjadi cobaan semata” (Persaudaraan Setia Hati Terate)

“Kenapa perempuan harus disuruh memilih antara pekerjaan atau ibu rumah tangga? Bukankah kita bisa mendapatkan keduanya? Pertanyaan itu seolah-olah membuat perempuan tak berdaya” (Najwa Shihab)

Kupersembahkan kepada :

- Allah Yang Maha Esa
- Kedua orang tua kami tercinta
- Saudara dan saudari kami tersayang
- Bapak Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn. atas bimbingannya
- 4 sahabat kami di satu grup Whatsapp
- Teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan karya tulis Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PROTOKOL KESEHATAN COVID-19 PADA BUS TRANSMUSI PALEMBANG”. Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis meraih gelar Diploma III (D3) program Studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Laporan ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang tidak tersusun secara baik. Namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih ke berbagai pihak yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada :

1. **Allah Yang Maha Esa** yang telah memberikan segala hal, ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
2. **Orang tua** tercinta yang telah memberikan banyak doa, dukungan, saran, dan pendapat.
3. **Saudara dan saudari** tersayang yang juga memberikan banyak doa dan dukungan.
4. **Bapak Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan agar penulis memahami kajian penulisan Proposal Tugas Akhir ini.
5. **4 sahabat kami di satu grup Whatsapp dan teman-teman seperjuangan** yang telah memberikan bantuan dan saran dan saling mendukung satu sama lain.

Demikian kata pengantar dari penulis dengan harapan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, berguna, menambah wawasan bagi para pembacanya, dan dijadikan bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan. Aamiin.

Palembang, 2 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI | iii |
| HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| ABSTRAK | xv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa | 4 |
| 1.4.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian | 5 |
| 1.4.3 Manfaat Bagi Akademik | 5 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 5 |
| 1.5.1 Bab I. Pendahuluan | 5 |
| 1.5.2 Bab II. Tinjauan Pustaka | 5 |
| 1.5.3 Bab III. Metode Penelitian | 6 |
| 1.5.4 Bab IV. Hasil dan Pembahasan | 6 |
| 1.5.5 Bab V. Jadwal Penelitian | 6 |

| | |
|--|---|
| 1.5.6 Bab VI. Simpulan dan Saran | 6 |
|--|---|

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

| | |
|--------------------------------------|----|
| 2.1 Landasan Teori | 7 |
| 2.1.1 Informasi | 7 |
| 2.1.2 Transformasi Umum | 7 |
| 2.1.3 Covid-19 | 8 |
| 2.1.4 Desain | 8 |
| 2.1.5 <i>Ambient Media</i> | 9 |
| 2.2 Penelitian Terdahulu | 10 |
| 2.3 Kerangka Penelitian | 12 |
| 2.4 Identifikasi | 13 |
| 2.5 Teori Pendukung | 13 |
| 2.5.1 Ilustrasi | 13 |
| 2.5.2 Pemodelan 3 Dimensi | 13 |
| 2.5.3 <i>Layout</i> | 14 |
| 2.5.4 Warna | 14 |
| 2.6 Metode yang Digunakan | 15 |
| 2.6.1 Metode Pengumpulan Data | 15 |
| 2.6.2 Metode Pengembangan | 15 |
| 2.7 Hasil Perancangan/Simulasi | 16 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Jadwal dan Tempat Penelitian | 17 |
| 3.1.1 Jadwal Penelitian | 17 |
| 3.1.2 Tempat Penelitian | 17 |

| | | |
|---------|--------------------------------|----|
| 3.2 | Jenis Data | 18 |
| 3.2.1 | Data Primer | 18 |
| 3.2.1.1 | Wawancara | 18 |
| 3.2.1.2 | Observasi | 19 |
| 3.2.1.3 | Dokumentasi | 20 |
| 3.2.2 | Data Sekunder | 21 |
| 3.2.2.1 | Studi Kasus | 21 |
| 3.3 | Metode Perancangan | 22 |
| 3.3.1 | <i>Research</i> | 23 |
| 3.3.2 | <i>Thumbnail</i> s | 23 |
| 3.3.3 | <i>Rough</i> s | 23 |
| 3.3.4 | <i>Comprehensives</i> | 24 |
| 3.4 | Teknik Perancangan | 24 |
| 3.4.1 | Konsep Visual | 24 |
| 3.4.2 | Konsep Huruf | 24 |
| 3.4.3 | Konsep Warna | 25 |
| 3.5 | Ruang Lingkup Penelitian | 26 |
| 3.6 | Alat dan Bahan | 26 |
| 3.6.1 | Alat | 26 |
| 3.6.2 | Bahan | 27 |
| 3.7 | Tahapan Pengerjaan | 27 |
| 3.7.1 | Tahap Pertama | 28 |
| 3.7.2 | Tahap Kedua | 28 |
| 3.7.3 | Tahap Ketiga | 28 |
| 3.7.4 | Tahap Keempat | 29 |
| 3.7.5 | Tahap Kelima | 34 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| 4.1 Hasil | 35 |
| 4.1.1 Hasil <i>Research</i> | 35 |
| 4.1.2 Hasil <i>Thumbnails</i> | 36 |
| 4.1.3 Hasil <i>Roughs</i> | 41 |
| 4.1.4 Hasil <i>Comprehensives</i> | 44 |
| 4.2 Pembahasan | 48 |
| 4.2.1 Analisis Visual | 48 |
| 4.2.2 Analisis Huruf | 50 |
| 4.2.3 Analisis Warna | 51 |
| 4.3 Hasil Kuesioner | 53 |
| 4.4 Pameran | 59 |

BAB V PENUTUP

| | |
|--------------------|----|
| 5.1 Simpulan | 62 |
| 5.2 Saran | 62 |

| | |
|-----------------------------|-------------|
| DAFTAR PUSTAKA | xvii |
|-----------------------------|-------------|

| | |
|-------------------------------|-----------|
| HALAMAN LAMPIRAN | xx |
|-------------------------------|-----------|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Garis Silang di Bangku Penumpang | 2 |
| Gambar 1.2 Hasil Kuisisioner Penumpang Bus Transmisi Palembang | 3 |
| Gambar 3.1 Hasil Foto Saat Wawancara | 19 |
| Gambar 3.2 Hasil Foto Dokumentasi | 20 |
| Gambar 3.3 Proses Perancangan 3D <i>Mock Up</i> Bus | 29 |
| Gambar 3.4 Proses Perancangan <i>Livery</i> Bus | 30 |
| Gambar 3.5 Proses Perancangan Vektor Ilustrasi Masker | 30 |
| Gambar 3.6 Proses Pewarnaan dan Pengaplikasian <i>Livery</i> Bus | 31 |
| Gambar 3.7 Proses Penggabungan 3D Bus dan Masker | 32 |
| Gambar 3.8 Proses Perancangan Infografis Pertama | 32 |
| Gambar 3.9 Proses Perancangan Infografis Kedua | 33 |
| Gambar 3.10 Proses Perancangan Stiker Ikon 5 M | 33 |
| Gambar 3.11 Proses Perancangan Pengaplikasian Stiker 5 M | 34 |
| Gambar 4.1 Sketsa Masker Secara Manual | 36 |
| Gambar 4.2 Sketsa 3D Bus Transmisi Palembang Secara Digital | 37 |
| Gambar 4.3 Sketsa Infografis Pertama | 38 |
| Gambar 4.4 Sketsa Infografis Kedua | 39 |
| Gambar 4.5 Sketsa Stiker Ikon 5 M | 40 |
| Gambar 4.6 Sketsa Pengaplikasian Stiker Ikon 5 M | 41 |
| Gambar 4.7 Ilustrasi Masker | 42 |
| Gambar 4.8 Ilustrasi <i>Mock Up</i> 3D Badan Bus | 42 |
| Gambar 4.9 Pemilihan Sketsa Infografis | 43 |
| Gambar 4.10 Ikon 5 M dan Latar Belakang | 43 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.11 Hasil <i>Ambient Media</i> | 44 |
| Gambar 4.12 Hasil Infografis Pertama | 45 |
| Gambar 4.13 Hasil Infografis Kedua | 46 |
| Gambar 4.14 Hasil Stiker Ikon 5 M | 47 |
| Gambar 4.15 Pengaplikasian Stiker Ikon 5 M | 48 |
| Gambar 4.16 Jenis Huruf <i>Kronika</i> | 50 |
| Gambar 4.17 Jenis Huruf <i>Comick Book</i> | 51 |
| Gambar 4.18 Skema Warna Analogus | 52 |
| Gambar 4.19 Warna Analogus Biru pada Desain <i>Ambient Media</i> | 53 |
| Gambar 4.20 Hasil Foto Kuesioner | 54 |
| Gambar 4.21 Pameran Tugas Akhir Mahasiswa | 60 |
| Gambar 4.22 Siaran Langsung Pameran Tugas Akhir Mahasiswa | 60 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.2 Tabel Penelitian Terdahulu | 10 |
| Tabel 2.3 Tabel Kerangka Penelitian | 12 |
| Tabel 3.1 Tabel Jadwal Penelitian | 17 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

SITI AZZAHRA AND IMBRAN CHOMARA BAKTI. *Information Media Design of the Covid-19 Health Protocol on the Palembang Transmusi Bus.*

Maintaining the current Health Protocol is very important, in dealing with the Covid-19, we must not only rely on protection from vaccinations, but also continue to apply the health protocols that have been put in place to keep the body's immune strong.

Immunity is defined as the body's ability to fight toxins, other harmful substances, microorganisms using white blood cells or antibodies. One of the body that often attacked by Covid-19 is due to a lack of necessary nutrition and not paying attention to personal and environmental health. The virus will enter surface of lungs where the air is circulated to the body's cells, then this virus can return to original place, so that it can infect other organs. This virus can also end up in bloodstream which can cause big problems, it can attack vital organs. Therefore, Design of Covid-19 Health Protocol Information Media on Palembang Transmusi Bus aims to educate through ambient media advertising design that the general public is not only attracted by illustrations presented with an ambient media work but there are messages and lessons to be learned. The research method used in this design is using a qualitative method which is collection of data in the form of observations, interviews, and literature studies. The purpose of this study is design ambient media as an educational tool that easily understood by general public, especially the users. Knowing the feasibility of educational media with ambient media as the importance of preventing health protocols during the Covid-19.

Keywords: *Ambient Media, Health, Protocol, Covid-19*

ABSTRAK

SITI AZZAHRA DAN IMBRAN CHOMARA BAKTI. Perancangan Media Informasi Protokol Kesehatan Covid-19 pada Bus Transmisi Palembang.

Menjaga Protokol Kesehatan saat ini sangat penting, dalam menangani pandemi Covid-19, kita tidak boleh hanya mengandalkan proteksi dari vaksinasi saja, tetapi juga tetap menerapkan protokol kesehatan yang sudah diberlakukan guna menjaga imun tubuh agar tetap kuat.

Imunitas didefinisikan sebagai kemampuan tubuh dalam melawan racun, dan zat atau mikroorganisme berbahaya lain penggunaan sel darah putih atau antibodi. Salah satu penyebab tubuh yang sering terserang Covid-19 karena kurangnya asupan nutrisi yang diperlukan dan tidak memperhatikan kesehatan diri dan lingkungan. Virus tersebut akan masuk ke permukaan paru-paru di mana udara dialirkan ke sel-sel tubuh, lalu virus ini dapat kembali ke tempat asalnya, sehingga ia bisa menginfeksi organ-organ lainnya. Virus ini juga bisa berakhir di aliran darah yang dapat menyebabkan masalah besar, karena dapat menyerang organ-organ vital. Oleh karena itu, Perancangan Media Informasi Protokol Kesehatan Covid-19 Pada Bus Transmisi Palembang bertujuan untuk mengedukasi melalui desain advertising ambient media sehingga masyarakat umum tidak hanya sekedar tertarik oleh ilustrasi yang disuguhkan dengan sebuah karya ambient media tetapi ada pesan dan pelajaran yang bisa didapat. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan metode kualitatif yang merupakan sebuah pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang ambient media sebagai sarana edukasi yang mudah dipahami oleh masyarakat umum, khususnya pengguna bus transmisi Palembang. Mengetahui kelayakan media edukasi dengan ambient media sebagai pentingnya mencegah protokol kesehatan pada masa pandemi Covid-19.

Kata Kunci : Ambient Media, Protokol, Kesehatan, Covid-19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Desain *advertising* atau lebih dikenal dengan sebutan desain iklan merupakan ranah kreatif dari perancangan iklan komersial dan perancangan iklan layanan masyarakat. Penggunaan desain *advertising* sangat dibutuhkan dalam mempromosikan produk dan menyampaikan informasi. Terdampaknya virus Covid-19 kepada manusia di seluruh dunia saat ini, penggunaan desain *advertising* pada layanan masyarakat transportasi umum menjadi salah satu hal penting karena masih banyaknya masyarakat yang menggunakan layanan tersebut dan membutuhkan informasi lengkap terkait protokol kesehatan pencegahan Covid-19, salah satunya adalah di Bus Transmusi Palembang.

Menurut Kementerian Perhubungan Republik Indonesia melalui laman Bus Rapid Transit (BRT) Transmusi atau yang dikenal masyarakat sebagai bus transmusi adalah penunjang mobilisasi dan salah satu sarana angkutan umum masyarakat di kota Palembang. Tujuan dikembangkannya bus transmusi adalah untuk meningkatkan pelayanan transportasi yang baik bagi masyarakat, menarik pengguna kendaraan pribadi sehingga menggunakan transportasi umum, mendukung penyelenggaraan dan mengurangi kemacetan lalu lintas.

Berikut adalah gambaran umum bus transmusi Palembang. Menurut Ependi (2016:33) armada bus pada PT. Sarana Pembangunan Transmusi Palembang Jaya mencapai sekitar 180 unit dan didukung dengan keberadaan halte yang jumlahnya

mencapai 290 halte. Menurut Irmeilyana (2019:1) bus transmusi beroperasi di zona atau rute tertentu. Siap melayani penumpang menjadi keunggulan dari bus transmusi.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di bus transmusi Palembang dalam kondisi pandemi Covid-19, sebagian besar bus transmusi masih minim memberikan informasi terkait protokol kesehatan pencegahan Covid-19 yaitu hanya garis silang di bangku penumpang. Oleh karena itu, perlu dilakukan penambahan informasi yang efektif dan menarik terkait protokol kesehatan pencegahan Covid-19 pada bus transmusi Palembang. Gambar 1.1 di bawah ini merupakan garis silang di bangku penumpang pada bus transmusi Palembang.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

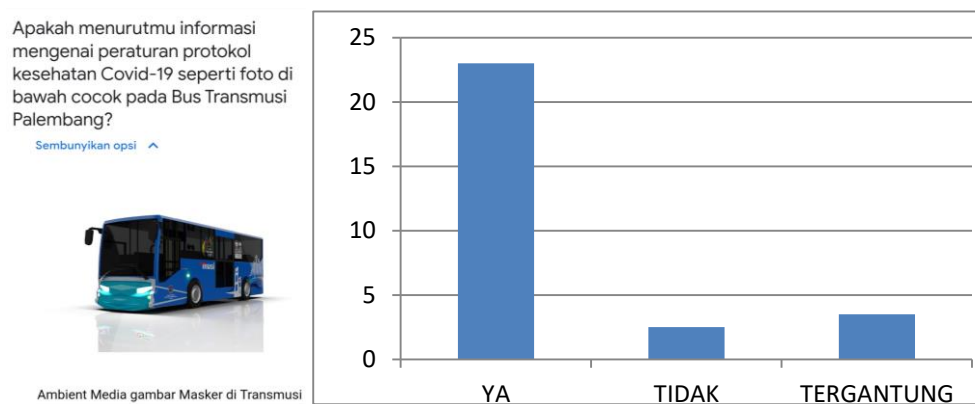
Gambar 1.1 Garis Silang di Bangku Penumpang Bus Transmusi Palembang

Jenis penyampaian informasi yang penulis gunakan adalah *ambient media*. *Ambient media* adalah media baru/*new media* dan salah satu bentuk komunikasi alternatif dalam meraih kepercayaan masyarakat. Menurut Wijaya (2012:55), ciri khas dari *ambient media* yaitu mampu menyinergikan pesan melalui pengalaman

masyarakat atau konsumen dengan suasana yang mendukung sehingga dapat langsung merasakan kebenaran pesan yang disampaikan.

Ditinjau dari banyaknya unit bus yang tetap beroperasi membawa penumpang bus transmisi Palembang dan pandemi virus Covid-19 yang semakin meningkat, maka penulis menyimpulkan bahwa *ambient media* adalah media yang lebih efektif untuk menyampaikan informasi protokol kesehatan Covid-19 dikarenakan media yang digunakan mudah dipahami, kreatif, menynergikan dan memberikan kebenaran pesan yang disampaikan, dan menarik perhatian publik khususnya penumpang bus transmisi Palembang. Hasil akhir yang penulis rancang dari desain *ambient media* berupa gambar ilustrasi masker yang akan diaplikasikan di badan bagian depan miniatur visual 3 dimensi bus transmisi Palembang, mempresepsikan bus seolah menggunakan masker medis.

Pengumpulan data seperti contoh studi kasus melalui kuisisioner yang dijawab oleh 23 dari 34 orang memilih penyampaian informasi melalui *ambient media* cocok dan efektif pada bus transmisi Palembang. Gambar 1.2 di bawah ini merupakan hasil jawaban kuisisioner dari penumpang bus transmisi Palembang.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Penumpang Bus Transmisi Palembang

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat tugas akhir yang berjudul “Perancangan Informasi Protokol Kesehatan Covid-19 pada Bus Transmudi Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana merancang informasi melalui *ambient media* yang efektif dan menarik dalam upaya menyampaikan informasi protokol kesehatan Covid-19 bagi penumpang bus transmudi Palembang?
- b. Apa bentuk karya yang akan digunakan sebagai media dalam menyampaikan informasi protokol kesehatan Covid-19 bagi penumpang bus transmudi Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan desain *ambient media* dalam bentuk informasi protokol kesehatan Covid-19 yang efektif dan menarik bagi penumpang bus transmudi di kota Palembang.
2. Memberi alternatif cara penyampaian informasi yang berguna bagi masyarakat dan meningkatkan minat penumpang pada tempat penelitian.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mengembangkan dan mengemukakan ide-ide baru.
2. Meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berkeaktifitas.
3. Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan tentang desain *ambient media* yang efektif dalam menyampaikan informasi.

1.4.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

1. Dapat menarik perhatian dan minat masyarakat menggunakan fasilitas bus transmisi Palembang.
2. Mendapatkan solusi alternatif dalam menyampaikan informasi yang efektif, menarik dan berkualitas.
3. Menambah media informasi untuk protokol kesehatan Covid-19 bagi penumpang bus transmisi Palembang.

1.4.3 Manfaat Bagi Akademik

1. Menambah referensi kreatifitas komunikasi menggunakan *ambient media* pada keilmuan Desain Komunikasi Visual.
2. Menjadi panduan bagi mahasiswa dalam penulisan penelitian selanjutnya dan bahan bacaan sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

1.5.1 Bab I. Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.5.2 Bab II. Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan landasan teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, identifikasi, teori pendukung, metode yang digunakan, dan hasil perancangan/simulasi.

1.5.3 Bab III. Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan teknik pengumpulan data dan metode perancangan/pengembangan.

1.5.4 Bab IV. Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan analisis visual, analisis huruf, analisis warna, perancangan, hasil dan pembahasan.

1.5.5 Bab V. Jadwal Penelitian

Bab ini menguraikan jadwal dan tempat penelitian.

1.5.6 Bab VI. Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Informasi

Menurut Kasman dan Herawan (2018:1), informasi merupakan sistem mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menganalisis untuk tujuan spesifik dan berguna. Sedangkan menurut Kusri dalam Dasril (2020:87), informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan, informasi merupakan pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang berarti bagi penggunanya dan penting bagi penerimanya sebagai pengambilan keputusan yang bermanfaat dan dapat dirasakan akibatnya.

2.1.2 Transportasi Umum

Menurut Nova dan Widiastuti (2019:116), transportasi merupakan layanan jasa yang berguna untuk membawa orang ataupun barang dari suatu tempat menuju ke tempat lain. Sedangkan menurut Nasution dalam Andriansyah (2015:2), transportasi adalah sebagai media memindahkan barang atau manusia dari tempat asal ke tempat tujuan. Selain itu, transportasi merupakan salah satu fasilitas bagi suatu daerah untuk maju dan berkembang serta transportasi dapat

meningkatkan aksesibilitas atau hubungan suatu daerah karena aksesibilitas sering dikaitkan dengan daerah.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa transportasi merupakan pelayanan jasa yang berguna untuk fasilitas mengangkut orang atau barang dari suatu tempat ke tempat tujuan tertentu.

2.1.3 Covid-19

Menurut Amin (2020:3), Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) merupakan wabah *Coronavirus* jenis baru yang dapat menyebabkan penyakit organ pernapasan yang pertama kali dilaporkan di Wuhan, China pada akhir Desember 2019 dan penyebarannya menjadi pusat perhatian di seluruh dunia hingga saat ini. Sedangkan menurut Moudy (2020:343), pencegahan Covid-19 adalah bentuk peningkatan kesehatan pribadi berupa tindakan menggunakan masker, mencuci tangan dengan air dan sabun, dan sikap menjauhi kerumunan dan menjaga jarak.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan, Covid-19 adalah virus yang dapat menginfeksi sistem organ pernapasan baik infeksi pernapasan ringan maupun infeksi pernapasan berat. Penyakit mematikan ini membutuhkan banyak pencegahan yang ketat pada masyarakat, terutama di Indonesia yang menerapkan 5M antara lain menggunakan masker, mencuci tangan, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, dan membatasi mobilisasi.

2.1.4 Desain

Menurut Tinarbuko (2015:9), desain merupakan suatu konsep untuk memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa, pemakaian dan fungsi guna yang dinyatakan dalam bentuk dan gambar. Sedangkan menurut Anindita

(2016:3), desain adalah suatu perancangan yang melibatkan kreatifitas manusia yang bertujuan membuat suatu benda, sistem, dan sejenisnya yang memiliki manfaat bagi umat manusia.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa desain adalah suatu ide perancangan yang melibatkan kreatifitas dari manusia dan juga bermanfaat hasilnya untuk manusia bertujuan untuk membuat suatu benda, sistem, dan lainnya yang direalisasikan dalam bentuk dan gambar.

2.1.5 Ambient Media

Menurut Murwonugroho (2011:464), *ambient media* merupakan salah satu alternatif dalam media beriklan dan memanfaatkan lingkungan fisik, melibatkan interaksi dengan khalayak sasaran. Sedangkan menurut Wijaya (2012:55), *ambient media* adalah salah satu bentuk komunikasi alternatif yang mampu menyinergikan pesan melalui pengalaman masyarakat atau konsumen dengan suasana yang mendukung sehingga dapat langsung merasakan kebenaran pesan yang disampaikan dan meraih kepercayaan masyarakat atau konsumen.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan, *ambient media* merupakan salah satu bentuk komunikasi visual bersifat desain *advertising* berupa *new media* yang memanfaatkan lingkungan fisik dan tempat yang tidak terduga yang berinteraksi pada masyarakat sehingga pesan tersampaikan, meraih kepercayaan, dan menyita perhatian masyarakat.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian yang penulis ambil, antara lain :

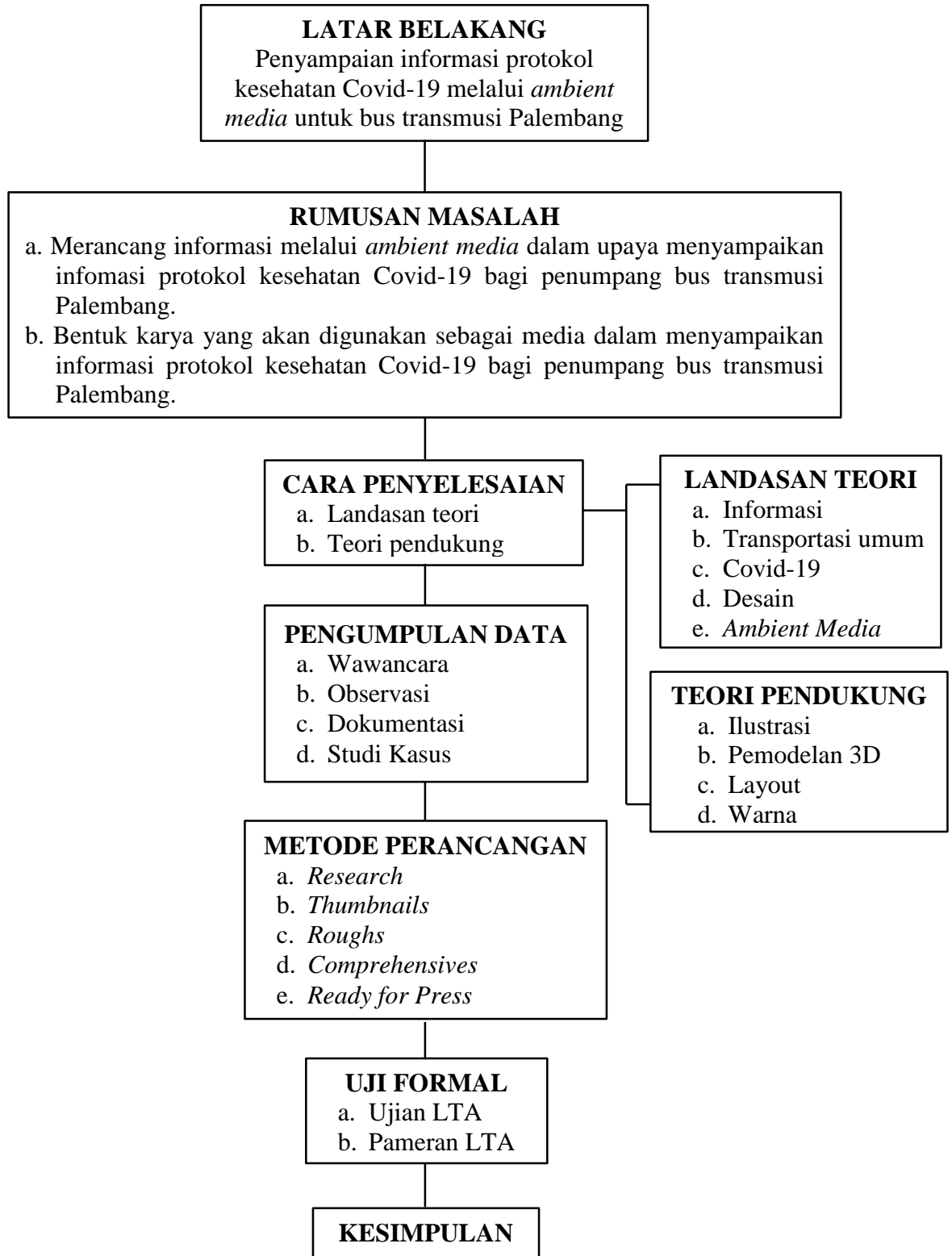
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

| No. | Nama Peneliti | Tahun | Judul | Jurnal | Hasil Penelitian |
|-----|------------------------------|-------|--|--|--|
| 1. | Bambang Sukma Wijaya | 2012 | Model Komunikasi Berasa dalam Komunikasi Pemasaran Studi Mengenai Iklan <i>Ambient Media</i> dalam Meraih Kepercayaan Khalayak Konsumen. | Jurnal <i>Communication Spectrum: Capturing New Perspectives in Communication</i> , 1(1), 55-74. | Menelaah pola komunikasi berasa dalam pemasaran melalui iklan <i>ambient media</i> sehingga mampu menyinergikan dan pembuktian pesan agar <i>brand</i> akan terus melekat kuat di persepsi masyarakat. |
| 2. | Fatia Zulfa dan Henni Kusuma | 2020 | Upaya Program Balai Edukasi Corona Berbasis Media Komunikasi Dalam Pencegahan Penyebaran Covid-19. | Jurnal <i>Abdimas Kesehatan Perintis</i> , 2(1), 17-24. | Menilai efektifitas media edukasi Corona menggunakan video animasi dan poster. Hasilnya perubahan perilaku positif dan tingkat pengetahuan yang signifikan ke target dalam upaya pencegahan penyebaran Covid-19. |

| | | | | | |
|----|----------------------|------|--|--|--|
| 3. | Ryan Sheehan Nababan | 2020 | Peran Komunikasi Visual di Tengah Pandemic COVID-19. | Jurnal <i>di Rumah Unika</i> : <i>Diskusi Rutin Bersama Hadapi Covid-19 oleh Unika</i> , 139-154. | Mendesripsikan komunikasi visual yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia, serta memberikan penilaian sebagai pertimbangan untuk evaluasi. |
| 4. | Mohammad Zikri Yasih | 2021 | Tinjauan Elemen Visual Kampanye Pencegahan Covid-19 Serial “Catatan Harian Seorang Perawat”. | Jurnal <i>di Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)</i> , 1(1), 570-576. | Membuat dan mengkaji lebih dalam tentang beberapa elemen visual yang berkaitan dengan video kampanye pencegahan Covid-19 dalam serial “Catatan Harian Seorang Perawat” seperti ilustrasi, <i>motion graphic</i> , warna, <i>storyline</i> , tipografi, hingga scene. |

2.3 Kerangka Penelitian

Tabel 2.3 Kerangka Penelitian



2.4 Identifikasi

Berdasarkan latar belakang tertulis, penulis memberikan informasi berikut yang akan digunakan sebagai bahan penelitian yang berfokus pada perancangan media dalam penyampaian informasi protokol kesehatan Covid-19 pada bus transmisi Palembang melalui *ambient media*. Didukung dengan infografis protokol kesehatan Covid-19 yang diaplikasikan di dalam bus transmisi Palembang.

2.5 Teori Pendukung

2.5.1 Ilustrasi

Menurut Putra (2020:123), ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Sedangkan menurut Maharsi (2016:4), ilustrasi adalah memperjelas sebuah pengertian yang ada dalam naskah atau tulisan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa ilustrasi adalah memperjelas secara visual sebuah informasi dan pengertian melalui coretan tangan maupun alat bantu digital.

2.5.2 Pemodelan 3 Dimensi

Menurut William dalam Setiawan (2017:23), pemodelan 3D adalah hasil dari representasi dari proses secara matematika yang membentuk objek 3D dan hasil dari proses tersebut yang disebut dengan 3D *mesh*. Sedangkan menurut Hendy dalam Setiawan (2018:7), model 3D dapat difungsikan sebagai alat peraga guna mewakili objek aslinya.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan

bahwa pemodelan 3D adalah hasil dari suatu objek yang dibentuk dan dibuat sesuai dengan objek asli berukuran skala kecil. Dengan menggunakan media model 3 dimensi, ide dan konsep yang akan dibuat dapat mewakili objek aslinya dan dapat tersampaikan secara lebih detail dan jelas.

2.5.3 Layout

Menurut Rustan (2014:26), *layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Menurut Huda (2019:132), *layout* adalah komponen utama dalam menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur desain komunikasi (teks, gambar, dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa *layout* adalah komponen dalam tata letak unsur desain untuk media komunikasi visual yang komunikatif dan menarik sehingga pesan yang dibawa tersampaikan.

2.5.4 Warna

Menurut Louis Prang dalam Meilani (2015:327), warna dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu *hue*, *value*, dan *intensity*. *Hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti kuning, merah, hijau, dan sebagainya. *Value* adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. *Intensity* atau *chroma* adalah dimana dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya suatu warna. Sedangkan menurut Wong dalam Nugroho (2015:22), warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya

yang dipancarkan atau secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan, warna termasuk salah satu unsur penting dalam lingkup seni rupa ataupun desain. Warna merupakan spektrum tertentu yang berasal dari suatu sifat cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen dan berdampak dirasakan lewat indra penglihatan.

2.6 Metode yang Digunakan

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini antara lain :

2.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan terdiri dari dua jenis yaitu data primer seperti wawancara, observasi dan dokumentasi dan data sekunder seperti studi kasus.

2.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan dan mengembangkan ide rancangan. Menurut Soewardikoen (2019:25), metode perancangan penggunaan media sekunder memiliki beberapa konsep perancangan sebagai acuan dalam desain yang akan dibuat, diantaranya konsep visual, konsep huruf, dan konsep warna.

Menurut Arntson dalam Susanti (2013:19), contoh proses desain yang dapat diaplikasikan secara umum antara lain:

1. *Research*, mempersiapkan solusi desain. Cari tahu siapa sasarannya, batasan gaya, biaya, waktu, tujuan proyek. Kumpulkan dan pelajari seluruh materi yang berkaitan.

2. *Thumbnails*, visualisasikan alternatif ide dengan cepat.
3. *Roughs*, setelah selesai eksplorasi pilih *thumbnail* terbaik untuk dibuat menjadi desain di komputer. Manfaatkan tahap ini untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap *thumbnail* seperti pemilihan font, bentuk, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai (*value*) desain dengan nilai lain sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi karena visualisasi mirip dengan identitas hal lain.
4. *Comprehensives*, hasil jadi untuk dimintai persetujuan.
5. *Ready for Press*, desain siap diproduksi, data dipersiapkan dengan baik.

2.7 Hasil Perancangan/Simulasi

1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *ambient media* adalah sebagai media penyampaian informasi protokol kesehatan Covid-19 pada bus transmisi Palembang karena efektif, mudah dipahami, kreatif, memberikan kebenaran pesan yang disampaikan, dan menarik perhatian publik.

2. Target Sasaran

Target sasaran yang dicakup dari perancangan *ambient media* ini adalah penumpang yang menggunakan fasilitas bus transmisi Palembang di masa pandemi Covid-19.

3. Rencana Kerja (*Platform*)

Hasil akhir dari perancangan *ambient media*, stiker untuk bangku penumpang, dan infografis ini rencana kerjanya akan diaplikasikan di luar dan di dalam bus transmisi Palembang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jadwal dan Tempat Penelitian

3.1.1 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian dilakukan sekitar, terhitung mulai bulan April hingga Mei dengan rincian dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

| No. | Jenis Kegiatan | Tahun 2021 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----------------------------|------------|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|---------|---|---|---|---|
| | | Maret | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | | Agustus | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengumpulan Data | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Proses Pengerjaan Proposal | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Observasi | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Wawancara | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Dokumentasi | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | Studi Kasus | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. | Tahapan Perancangan | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| 8. | Proses Pengerjaan Laporan | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |

3.1.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di PT. Sarana Pembangunan Transmusi Palembang Jaya yang beralamatkan Jalan Demang Lebar Daun, No. 223, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137.

3.2 Jenis Data

Adapun jenis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini dibedakan menjadi data primer dan data sekunder, antara lain :

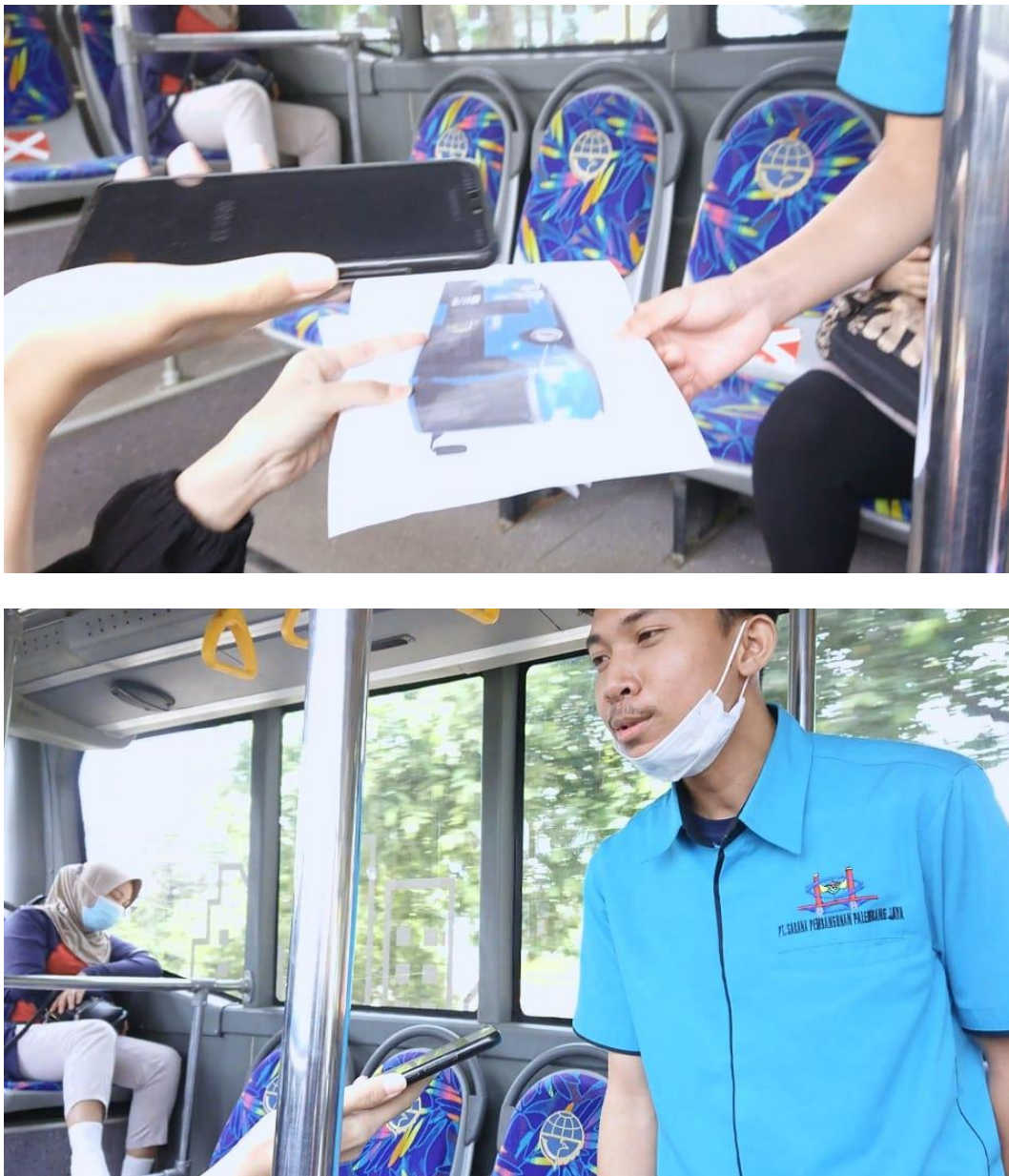
3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiyono dalam Rukajat (2018:30), data primer adalah sebuah data yang langsung didapatkan dari sumber dan diberi kepada pengumpul data atau peneliti antara lain, wawancara, observasi ataupun pengamatan langsung.

3.2.1.1 Wawancara

Menurut Sugiyono dalam Rukajat (2018:42), wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Penulis mendapatkan kesimpulan dari wawancara yaitu mengumpulkan data dan mendapatkan informasi secara tepat dari orang yang bersangkutan. Penulis melakukan wawancara dengan supir dan kondektur di bus transmisi Palembang.

Menurut kondektur bus transmisi Palembang saat penulis melakukan wawancara, pengoperasian bus transmisi Palembang menurun di masa pandemi Covid-19. Dalam sehari bus transmisi Palembang mendapatkan \pm 100-120 penumpang menurun menjadi \pm 30-50 penumpang. Selain itu, kurangnya informasi pencegahan protokol kesehatan Covid-19 yang dapat disampaikan menjadi penghambat kurangnya penumpang seperti, duduk yang masih belum menjaga jarak, terkadang penumpang membuka masker saat di dalam bus, dan lain sebagainya. Berikut gambar 3.1 di bawah ini merupakan hasil foto pada saat wawancara pada kondektur bus yang penulis lakukan.



(Sumber : Siti Azzahra, 2021)

Gambar 3.1 Hasil Foto Saat Wawancara

3.2.1.2 Observasi

Menurut Alhamda (2016:61), observasi adalah teknik pengumpulan data untuk suatu tulisan ilmiah dan pengamatan langsung kepada suatu objek yang diteliti dalam waktu tertentu. Penulis telah melakukan pengamatan singkat di bus

transmisi Palembang dalam kondisi pandemi Covid-19. Penulis melakukan pengamatan langsung dengan menaiki bus Transmisi Palembang.

3.2.1.3 Dokumentasi

Menurut Hikmawati (2017: 84), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan biasanya dokumentasi ini berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya yang monumetal dari seseorang. Penulis melakukan dokumentasi dalam penelitian ini meliputi data atau dokumen visual dalam bus transmisi Palembang. Berikut gambar 3.2 di bawah ini merupakan hasil foto dokumentasi.



(Sumber : Siti Azzahra, 2021)

Gambar 3.2 Hasil Foto Dokumentasi

3.2.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono dalam Rukajat (2018:34), data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum.

3.2.2.1 Studi Kasus

Menurut Mudjia (2017:3), studi kasus adalah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Penulis memberikan survei melalui kuesioner kepada beberapa penumpang yang masih menggunakan fasilitas bus transmisi Palembang di masa pandemi Covid-19. Berikut adalah pertanyaan kuesioner yang penulis bagikan kepada 34 pengguna bus transmisi Palembang :

1. Berapa usia dan pekerjaan si pengguna bus transmisi Palembang?
2. Apakah kamu rutin menggunakan fasilitas bus transmisi Palembang?
3. Apakah kamu menggunakan masker di dalam bus transmisi Palembang?
4. Apakah kamu rutin mematuhi peraturan protokol kesehatan Covid-19 saat menggunakan fasilitas bus transmisi Palembang?
5. Apakah kamu berjaga jarak pada penumpang lain di dalam bus transmisi Palembang?

6. Apakah kamu menggunakan hand sanitizer yang telah disediakan terlebih dahulu sebelum memasuki bus transmisi Palembang?
7. Apakah menurutmu penumpang lain telah mematuhi peraturan protokol kesehatan Covid-19 saat menggunakan fasilitas bus transmisi Palembang?
8. Apakah menurutmu supir bus dan kernet mematuhi peraturan kesehatan Covid-19 saat bekerja?
9. Ketika kamu menumpang fasilitas bus transmisi Palembang, apakah di dalam bus yang kamu naiki ramai penumpang?
10. Apakah kernet bus mewajibkan penumpang menggunakan masker di dalam bus transmisi Palembang?
11. Apakah kernet bus mewajibkan penumpang untuk berjaga jarak di dalam bus transmisi Palembang?
12. Apakah kernet bus mewajibkan penumpang menggunakan hand sanitizer yang telah disediakan terlebih dahulu sebelum memasuki bus transmisi Palembang?
13. Apakah menurutmu informasi mengenai peraturan protokol kesehatan Covid-19 diperlukan pada fasilitas bus transmisi Palembang?

3.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini penulis menggunakan metode Amy E. Arntson dalam Chara Susanti (2013: 19) yang memberi contoh proses desain yang dapat diaplikasikan untuk desain grafis secara umum :

3.3.1 Research

Tahap *research* ini ialah tahap untuk mempersiapkan solusi desain. Ketahui siapa sasarannya, batasan gaya, biaya, waktu, tujuan proyek. Kumpulkan dan pelajari seluruh materi yang berkaitan. Penulis membutuhkan waktu kurang lebih sekitar 1 (satu) minggu. Proyek ini bertujuan untuk menyampaikan informasi protokol kesehatan terkait pandemi virus Covid-19 khususnya terhadap penumpang bus transmisi Palembang.

3.3.2 Thumbnails

Tahap *thumbnails* adalah tahap memvisualisasikan alternatif ide dengan cepat. *Thumbnails* membantu menemukan ide dari berpikir, pencarian, dan mengklasifikasi. Penulis melakukan proses pembuatan sketsa masker secara manual dan proses pembuatan sketsa *mock up* bus transmisi Palembang berskala kecil dalam bentuk 3 dimensi secara digital.

3.3.3 Roughs

Tahap *roughs* ini ialah tahap penyelesaian eksplorasi pilih *thumbnail* terbaik untuk dibuat menjadi desain di komputer dan mintalah review dari client. Kemungkinan dilakukan revisi atau membuat alternatif *thumbnails* kembali. Manfaatkan tahap ini untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap *thumbnails* seperti pemilihan font, bentuk, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai (*value*) desain dengan nilai lain. Jangan terjadi salah persepsi karena visualisasi mirip dengan identitas hal lain.

3.3.4 Comprehensives

Tahap ini adalah tahapan dimana hasil jadinya dimintai untuk *approval*. Lebih baik jika dapat menunjukkan ke client contoh hasil cetaknya. Pada tahap ini penulis menggabungkan 2 sketsa yang sebelumnya telah dibuat dan dilanjutkan proses pewarnaan proyek dengan warna yang telah ditentukan menggunakan perangkat lunak Keyshot.

3.4 Teknik Perancangan

Beberapa konsep perancangan sebagai acuan dalam desain yang akan dibuat, diantaranya konsep visual, konsep huruf, dan konsep warna.

3.4.1 Konsep Visual

Konsep yang digunakan penulis dalam perancangan ilustrasi masker yang memiliki unsur 2 dimensi dan *mock up* bus transmisi Palembang yang memiliki unsur 3 dimensi. Hasil kedua desain tersebut disimpan dengan format .png. Kemudian hasil dari *mock up* bus transmisi Palembang dengan unsur 3 dimensi.

Setelah kedua sketsa ini dibuat, penulis mengaplikasikan ilustrasi masker ke *mock up* bus transmisi Palembang di bagian depan badan bumper bus. Penulis membuat hasil akhir ke dalam bentuk *ambient media* sebagai identitas visual dengan menggunakan konsep huruf dan warna yang telah dipilih oleh penulis.

3.4.2 Konsep Huruf

Huruf adalah sebuah elemen yang penting dalam sebuah desain agar informasi yang disampaikan lebih mudah dimengerti dan dipahami dengan baik sehingga meminimalisir kesalahpahaman dari audiens. Penggunaan jenis dan

ukuran huruf yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan akan memberikan kemudahan bagi pembaca dalam memahami sebuah produk desain grafis.

Tipografi mempunyai kaitan yang sangat penting dalam sebuah perancangan media komunikasi visual sehingga dapat dengan mudah untuk menyampaikan pesan dan gagasan dan dapat menarik perhatian. Menurut Suprpto (2020:1), tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang jenis, karakter huruf, dan seni memilih dan menggunakan huruf yang sesuai untuk kebutuhan perancangan baik melalui media cetak maupun media digital. Huruf adalah hal yang penting dalam menyampaikan informasi dan memiliki nilai estetika pada bentuk yang ditampilkan. Huruf juga memiliki ciri khas pada bentuk anatominya, pada nilai identitas (*identity*) dan citra (*image*).

Maka dari itu, penulis menggunakan dua jenis huruf *Sans Serif* yang bernama huruf *Kronika* pada judul dan judul *Comic Book* pada keterangan teks yang akan digunakan dalam perancangan infografis.

3.4.3 Konsep Warna

Warna memiliki makna dan fungsi yang sangat penting dalam kehidupan organisme. Bukan hanya manusia tetapi juga binatang dan tumbuhan berkepentingan dengan warna. Manusia dapat memanfaatkan warna baik untuk berbagai kepentingan kehidupan sehari-hari maupun untuk menggali ilmu dan pengetahuannya.

Menurut Soewignjo (2013:43), warna adalah faktor yang terpenting dalam komunikasi visual karena warna memberikan kesan secara psikologis, sugesti maupun suasana. Selain itu, pemilihan kombinasi warna yang baik akan memberi

efek yang juga baik.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis memakai warna dingin dan warna panas, seperti hijau, biru, merah dan kuning. Dengan pemilihan warna tersebut, pada desain yang dibuat untuk target audience akan memberikan kesan tenang tetapi tetap waspada. dan nyaman untuk dibaca.

3.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Informasi Protokol Kesehatan Covid-19 pada Bus Transmisi Palembang” ini, ruang lingkup pada penelitian ini berfokus pada perancangan media penyampaian informasi protokol kesehatan Covid-19 pada bus transmisi Palembang melalui *ambient media* karena efektif, mudah dipahami, kreatif, memberikan kebenaran pesan yang disampaikan, dan menarik perhatian publik.

3.6 Alat dan Bahan

Pada perancangan media informasi protokol kesehatan Covid-19 pada bus transmisi Palembang ini penulis menggunakan alat dan bahan sebagai berikut :

3.6.1 Alat

Peralatan yang digunakan penulis antara lain :

1. Alat Tulis seperti *sketchbook*, pena, pensil, spidol, penghapus, penggaris, gunting, dan selotip.
2. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. Laptop Acer dan Laptop Lenovo.
 - b. HP Vivo dan HP Sony.

3. Perangkat Lunak (*Software*)

- a. *Adobe Illustrator CC.*
- b. *Adobe Photoshop CS6.*
- c. *ZBrush.*
- b. *Keyshot.*

3.6.2 Bahan

Bahan yang digunakan penulis terdiri dari :

- a. Miniatur bus dibuat dengan menggunakan media kayu.
- b. *Banner* dibuat dengan menggunakan flexi 340 gr *high resolution* dengan ukuran 90 cm x 50 cm.
- c. Cetak infografis dan gambar pengaplikasian stiker ikon 5M dibuat dengan menggunakan kertas konstruk 260 gr.
- d. Bingkai kayu.
- e. Buku katalog dibuat menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm).
- f. Masker dibuat dengan menggunakan bahan kain *duckbill* dengan tali *earloop*.
- g. Stiker dibuat dengan menggunakan kertas kromo.

3.7 Tahapan Pengerjaan

Pengerjaan perancangan dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain menentukan ide awal terlebih dahulu sebelum melakukan perancangan, melakukan riset, menentukan media apa akan dibuat, membuat sketsa manual perancangan, dan melakukan perancangan media komunikasi visual secara digital

berdasarkan konsep visual, konsep huruf, dan konsep warna. Pada tahap ini, penulis membuat tahap demi tahap proses pembuatan proyek dengan rinci dan jelas sehingga bisa menjadi gambaran bagaimana proses pengerjaan dan perancangan proyek.

3.7.1 Tahap Pertama

Tahap pertama yaitu penulis melakukan perencanaan ide media-media apa saja yang akan dirancang atau dibuat dengan melakukan riset ke tempat penelitian, agar sesuai dengan kebutuhan, kriteria, dan jenisnya. Penulis juga melakukan pengamatan langsung dalam kondisi pandemi Covid-19 dengan menaiki bus Transmusi Palembang.

3.7.2 Tahap Kedua

Tahap kedua yaitu penulis melakukan menyusun konsep, pengumpulan data dan dokumen sebagai bahan dan pengaplikasian dalam perancangan desain.

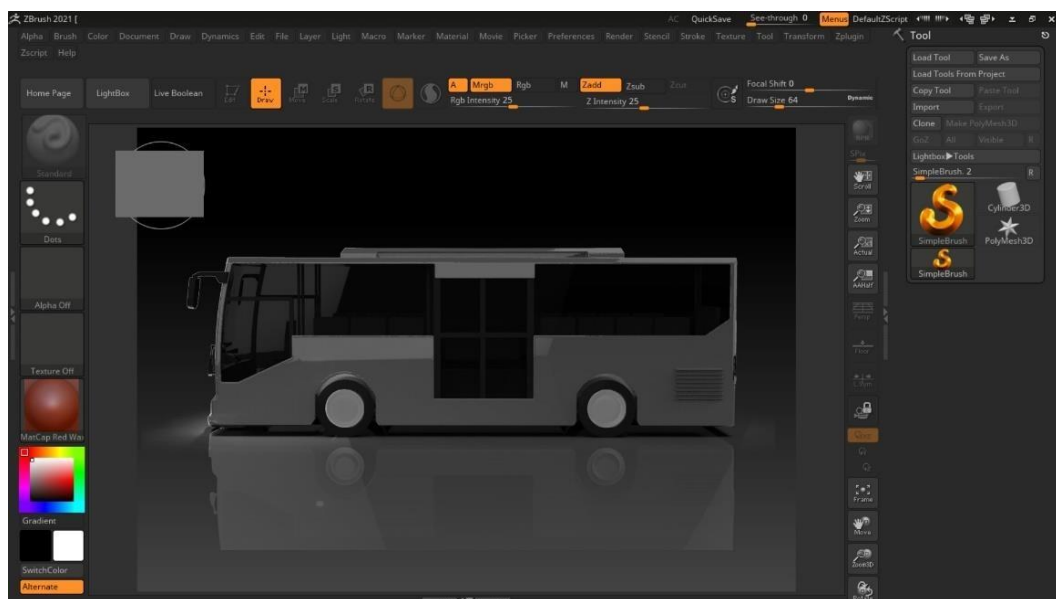
3.7.3 Tahap Ketiga

Tahap ketiga adalah tahapan rancangan sketsa. Penulis membuat beberapa rancangan sketsa terlebih dahulu berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan media yang sudah ditentukan sebelum melakukan perancangan desain secara digital. Tujuan dari membuat rancangan sketsa adalah agar penulis mendapatkan gambaran hasil dari desain ketika telah selesai guna kepentingan perancangan komunikasi visual. Penulis membuat rancangan sketsa secara manual di atas kertas. Gambar 3.3 di bawah ini merupakan sketsa masker yang di buat secara manual menggunakan pensil dan spidol di kertas A4.

3.7.4 Tahap Keempat

Tahap keempat yaitu penulis melakukan perancangan desain secara digital berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Perancangan dilakukan menggunakan alat elektronik berupa laptop, dengan menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Illustrator CC*, *Adobe Photoshop CS6*, *Zbrush* dan *Keyshot*. Hasil desain diimpor dalam bentuk png.

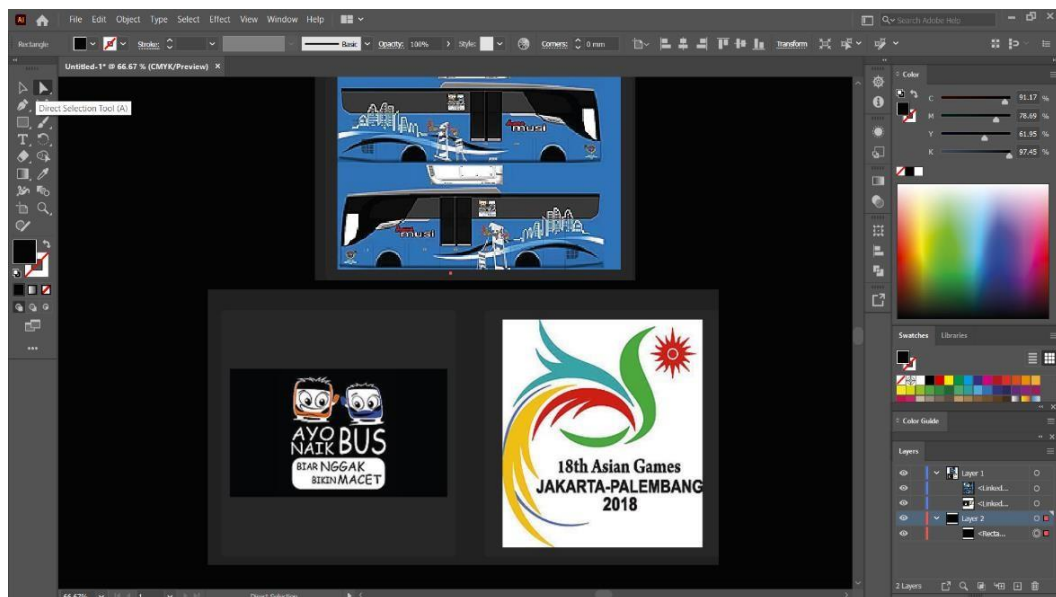
Langkah pertama penulis menggunakan perangkat lunak *Zbrush* untuk merancang model bus yang akan digunakan. Penulis mengadaptasi dari bentuk bus transmisi Palembang itu sendiri. Gambar 3.3 di bawah ini adalah proses perancangan model 3D *mock up* bus transmisi Palembang.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.3 Proses Perancangan 3D *Mock Up* Bus

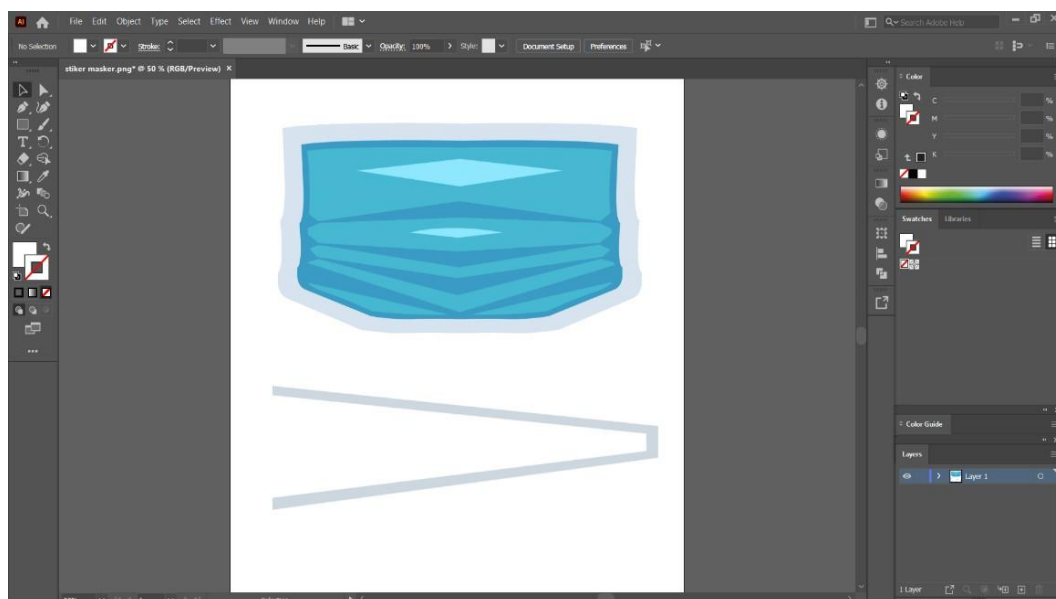
Langkah kedua adalah proses perancangan *livery*/seragam bus transmisi Palembang dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC*. Gambar 3.4 di bawah ini adalah proses perancangan *livery* bus transmisi Palembang.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.4 Proses Perancangan *Livery* Bus

Pada langkah selanjutnya yaitu langkah ketiga dilakukan perancangan vektor ilustrasi masker dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC*. Ilustrasi masker yang digunakan adalah masker medis. Berikut gambar 3.5 di bawah ini adalah proses perancangan vektor ilustrasi masker.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.5 Proses Perancangan Vektor Ilustrasi Masker

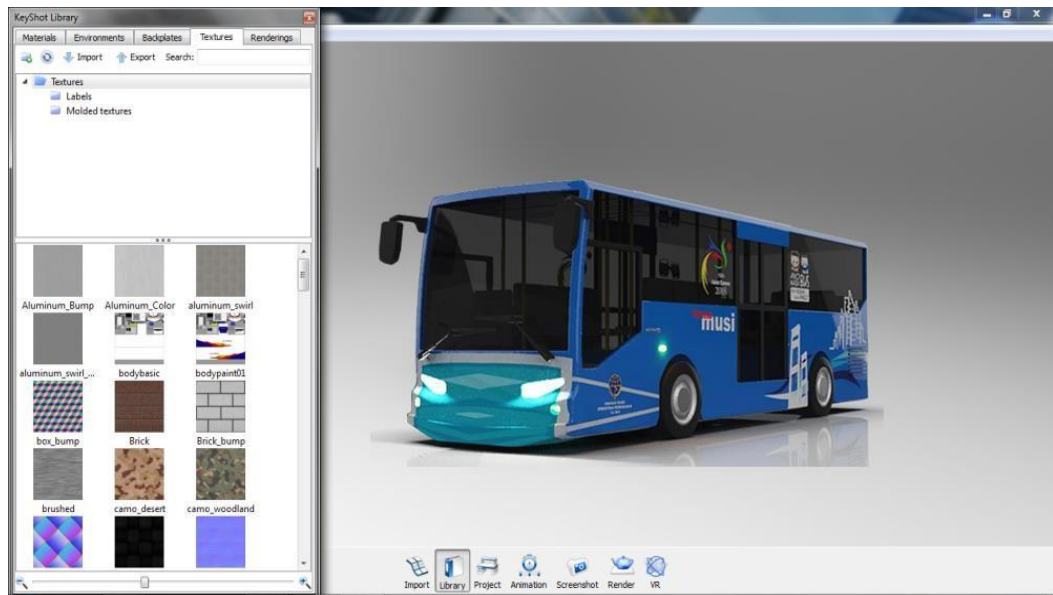
Langkah keempat penulis melakukan proses pewarnaan dan pengaplikasian *livery* bus transmisi Palembang. Penulis menggunakan perangkat lunak *Keyshot* untuk proses pengerjaan di tahap ini. Berikut gambar 3.6 di bawah ini adalah proses pewarnaan dan pengaplikasian *livery* bus transmisi Palembang.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.6 Proses Pewarnaan dan Pengaplikasian *Livery* Bus

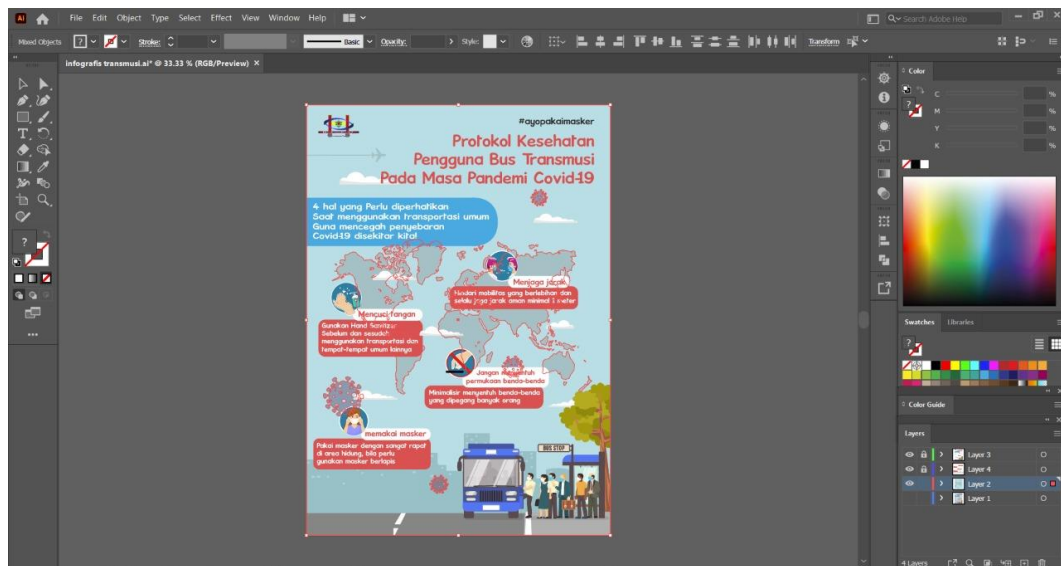
Langkah terakhir penulis menggabungkan model 3 dimensi bus transmisi Palembang dan ilustrasi masker medis dengan menggunakan perangkat lunak *Keyshot*. Berikut gambar 3.7 di bawah ini adalah proses penggabungan model 3D bus transmisi Palembang dan ilustrasi masker medis.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.7 Proses Penggabungan 3D Bus dan Masker

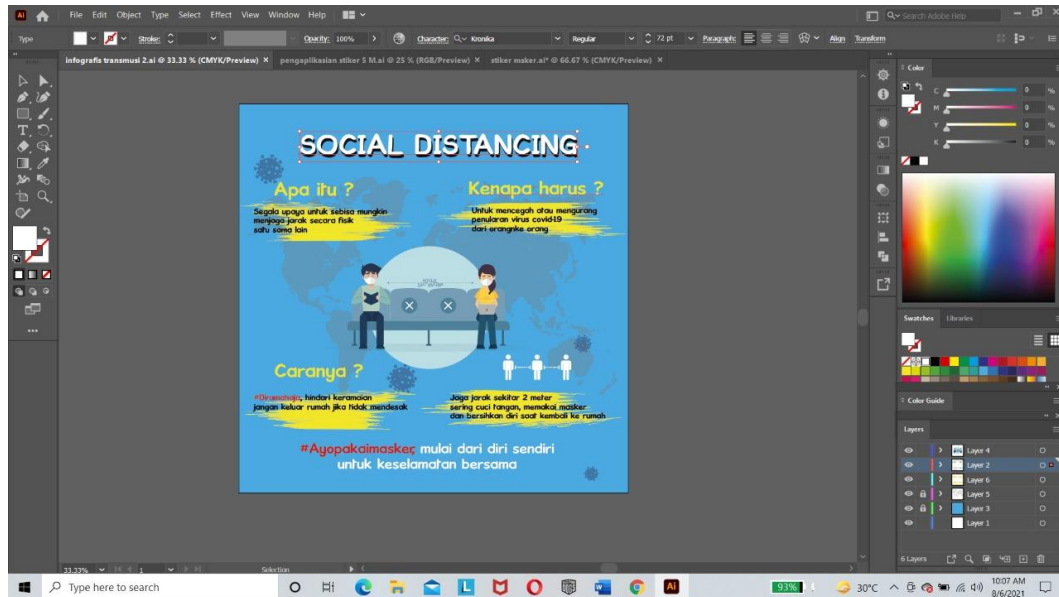
Pada media pendukung, penulis merancang dua infografis untuk bus transmisi Palembang dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC*. Gambar 3.8 di bawah ini adalah proses perancangan infografis pertama.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.8 Proses Perancangan Infografis Pertama

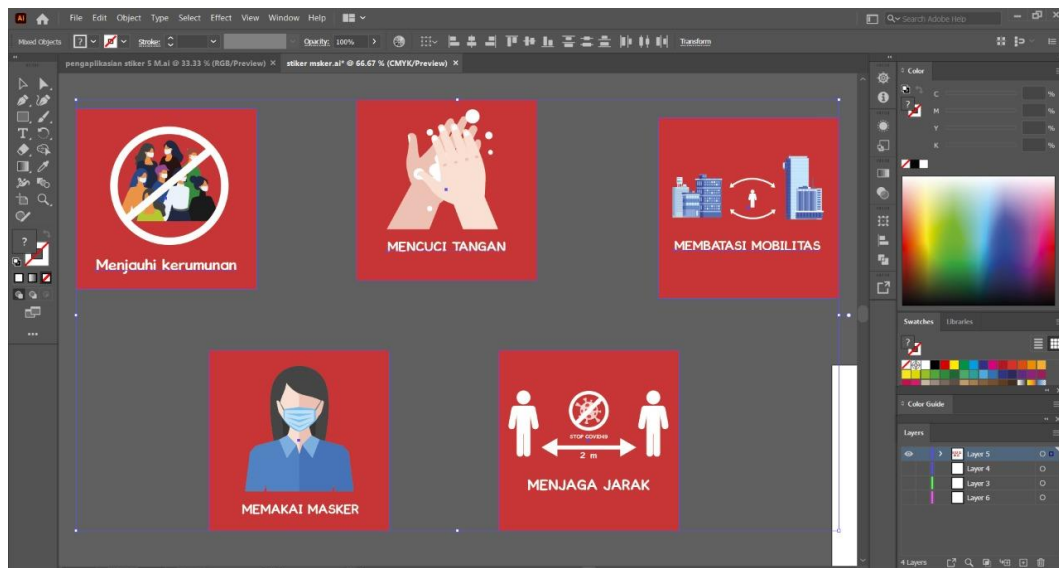
Lalu gambar 3.9 di bawah ini adalah proses perancangan infografis kedua.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.9 Proses Perancangan Infografis Kedua

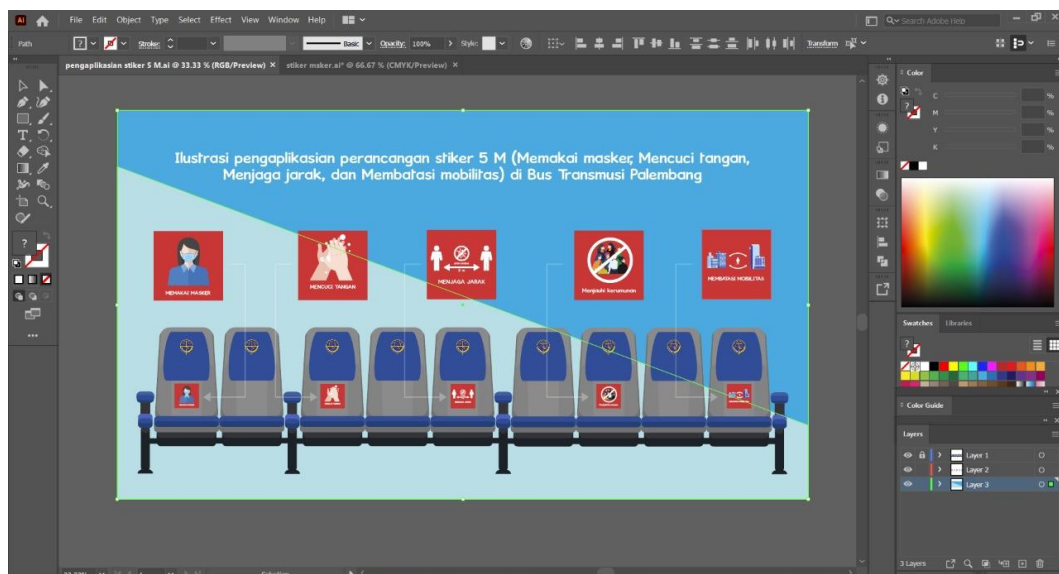
Penulis merancang stiker ikon 5 M menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC*. Gambar 3.10 di bawah adalah proses perancangan stiker ikon 5 M.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.10 Proses Perancangan Stiker Ikon 5 M

Terakhir, penulis merancang pengaplikasian stiker ikon 5 M dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC*. Gambar 3.11 di bawah ini adalah proses perancangan pengaplikasian stiker ikon 5 M.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 3.11 Proses Perancangan Pengaplikasian Stiker 5 M

3.7.5 Tahap Kelima

Tahap terakhir yaitu tahap kelima adalah proses cetak hasil akhir dari semua desain yang sudah dibuat. Hasil akhir yang telah dibuat tidak langsung dicetak, melainkan akan dievaluasi dan revisi terlebih dahulu sebelum dicetak, melalui tahap persetujuan dari dosen pembimbing dan pihak bus transmusi Palembang melalui PT. Sarana Pembangunan Transmusi Palembang Jaya apakah telah sesuai dengan kriteria, bentuk, dan jenisnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari perancangan dari tugas akhir ini yaitu merancang desain *ambient media* sebagai media utama, dua infografis terkait protokol kesehatan pencegahan Covid-19, dan stiker ikon 5 M sebagai media pendukung. Metode hasil yang didapatkan *research, thumbnails, roughs, dan comprehensives*.

4.1.1 Hasil *Research*

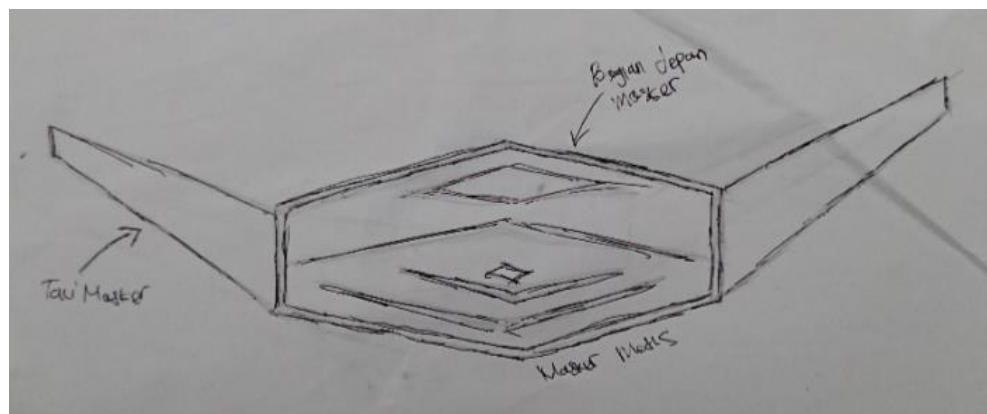
Dalam penelitian ini penulis melakukan batasan dalam melakukan penelitian.

1. Untuk target sasaran dalam penelitian ini adalah masyarakat umum kota Palembang khususnya pengguna bus transmusi Palembang.
2. Lokasi penelitian adalah di terminal, beberapa halte, dan bus Transmusi Palembang.
3. Waktu yang dibutuhkan untuk tahap *research* adalah \pm 1 minggu.
4. Biaya yang dihabiskan untuk penelitian ini berjumlah Rp 648.000 untuk transportasi, konsumsi dan beberapa keperluan lainnya seperti *fotocopy* dan cetak.
5. Tugas akhir ini bertujuan untuk menyampaikan informasi protokol kesehatan pencegahan Covid-19 terhadap masyarakat umum khususnya pengguna bus transmusi Palembang.

4.1.2 Hasil *Thumbnails*

1. *Ambient media*

Penulis melakukan proses pembuatan sketsa masker secara manual dan proses pembuatan sketsa *mock up* bus transmisi Palembang berskala kecil dalam bentuk 3 dimensi secara digital. Gambar 4.1 di bawah ini merupakan sketsa masker yang dibuat secara manual menggunakan pensil dan spidol di kertas A4.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.1 Sketsa Masker Secara Manual

Gambar 4.2 di bawah ini adalah gambar sketsa 3 dimensi bus transmisi Palembang yang dibuat secara digital dengan menggunakan perangkat lunak *ZBrush*.

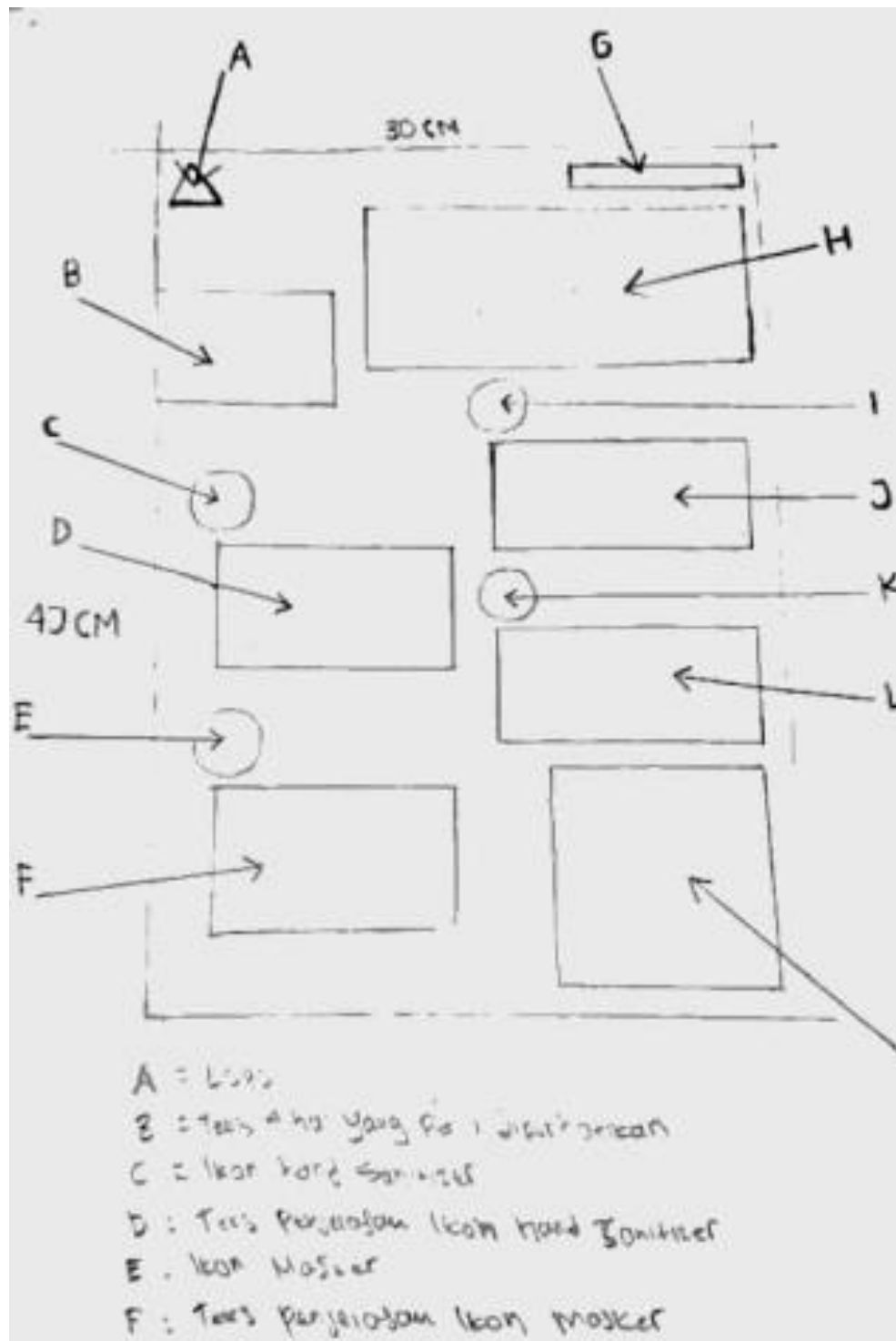


(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.2 Sketsa 3D Bus Transmusi Palembang Secara Digital

2. Infografis

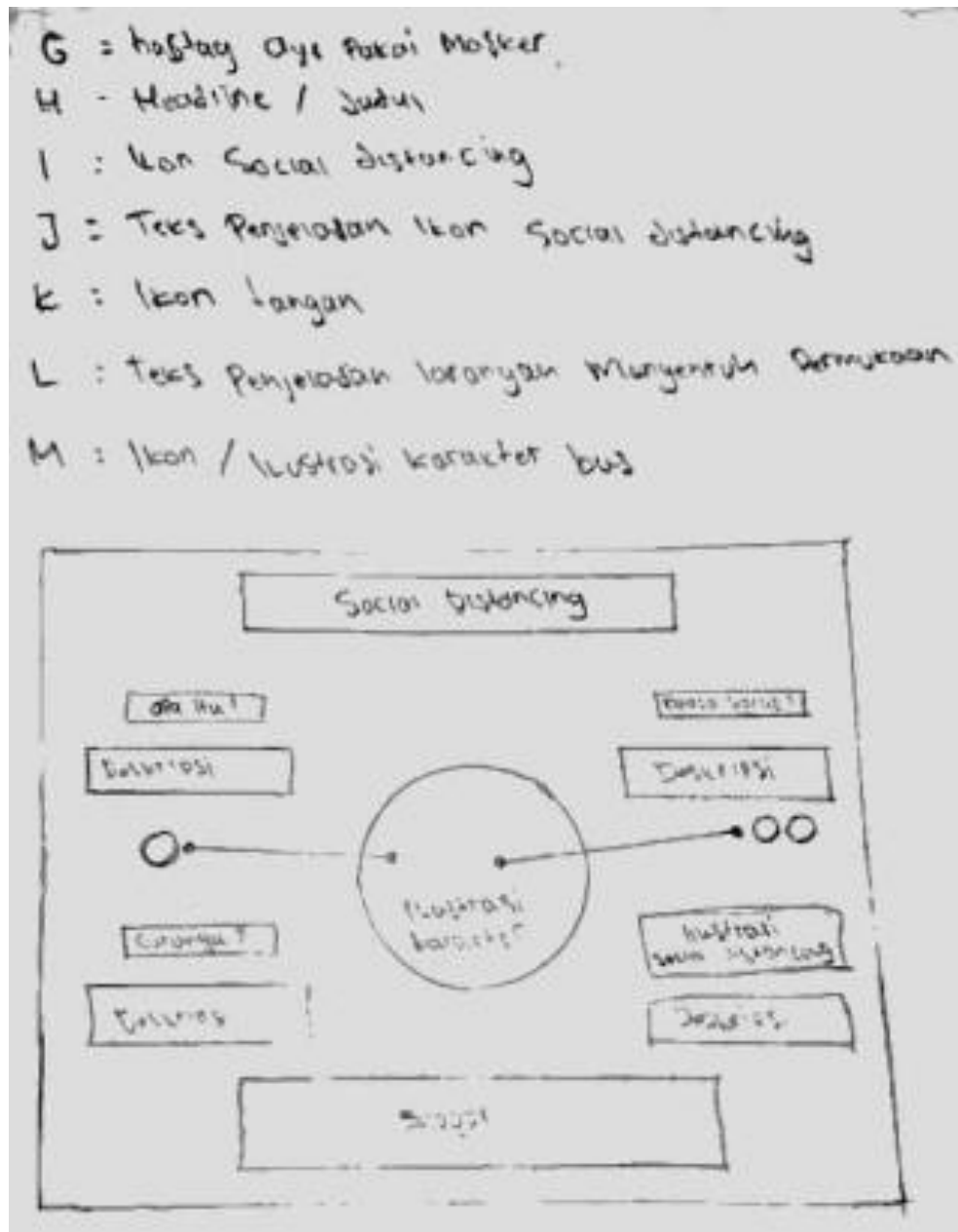
Penulis membuat 2 sketsa infografis dengan judul yang berbeda dibuat secara manual menggunakan alat tulis berupa pensil, pena dan kertas. Gambar 4.3 di bawah ini merupakan sketsa dari infografis pertama yang berjudul 'Protokol Kesehatan Pengguna Bus Transmusi pada Masa Pandemi Covid-19' yang telah dibuat.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.3 Sketsa Infografis Pertama

Lalu gambar 4.4 di bawah ini merupakan sketsa dari infografis kedua yang berjudul 'Social Distancing'.

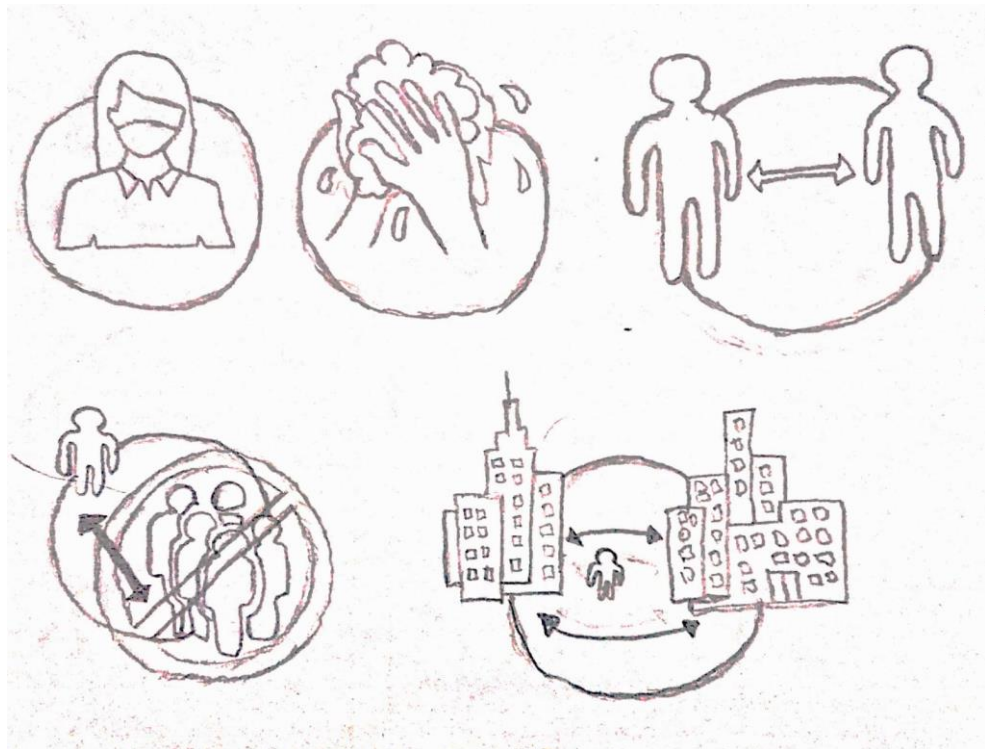


(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.4 Sketsa Infografis Kedua

3. Stiker Ikon 5 M

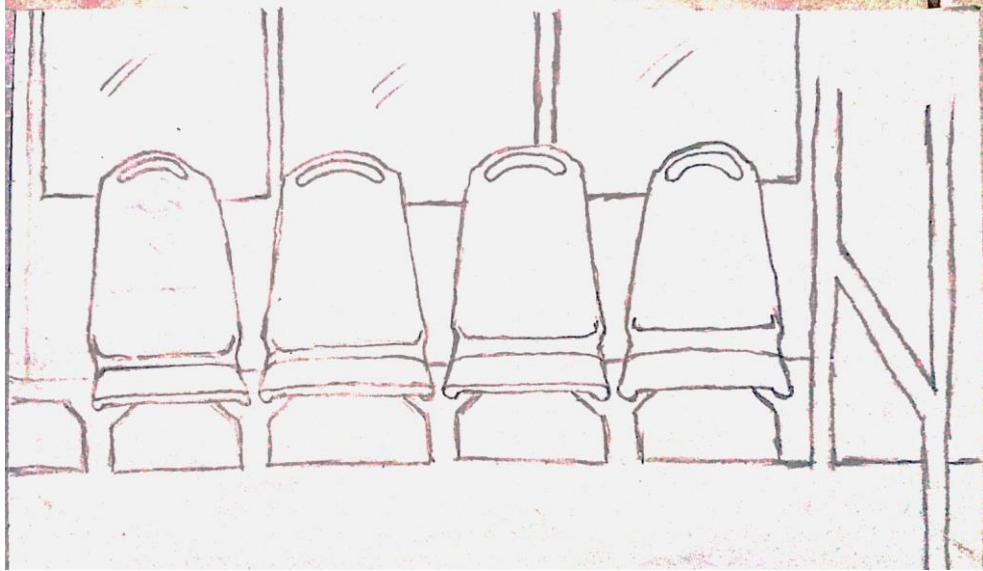
Sketsa stiker ikon 5 M (memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, menjauhi kerumunan dan membatasi mobilitas) ini dibuat secara manual menggunakan alat tulis berupa pensil, pena dan kertas. Gambar 4.5 di bawah ini adalah sketsa stiker ikon 5 M.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.5 Sketsa Stiker Ikon 5 M

Lalu gambar 4.6 di bawah ini adalah sketsa pengaplikasian stiker ikon 5 M di kursi penumpang bus transmisi Palembang.



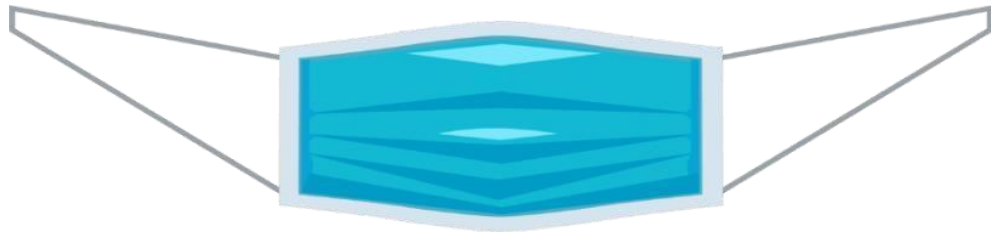
(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.6 Sketsa Pengaplikasian Stiker Ikon 5 M

4.1.3 Hasil Roughts

1. Ambient media

Penulis membuat desain vektor grafis dan desain model 3 dimensi berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan desain vektor menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC* dan pembuatan model 3 dimensi menggunakan perangkat lunak *ZBrush*, sketsa yang diolah menjadi grafis vektor dan model 3 dimensi antara lain ilustrasi masker 2 dimensi dan ilustrasi *mock up* bus transmisi Palembang 3 dimensi. Gambar 4.7 di bawah ini adalah bagian ilustrasi masker yang dibuat menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC*.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.7 Ilustrasi Masker

Lalu gambar 4.8 di bawah ini adalah bagian sketsa ilustrasi model 3D *mock up* bus transmisi Palembang yang dibuat menggunakan perangkat lunak *Zbrush*.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.8 Ilustrasi *Mock Up* 3D Badan Bus

2. Infografis

Berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya penulis memilih untuk menggunakan 2 sketsa tersebut yaitu infografis pertama yang berjudul ‘Protokol Kesehatan Pengguna Bus Transmisi pada Masa Pandemi Covid-19’ dan infografis kedua yang berjudul ‘*Social Distancing*’. Lalu dilanjutkan ke ilustrasi digital menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC*. Gambar 4.9 di bawah ini adalah pemilihan sketsa infografis.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.9 Pemilihan Sketsa Infografis

3. Stiker Ikon 5 M

Bagian ikon 5 M (memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, menjauhi kerumunan dan membatasi mobilitas) ini dirancang dengan latar belakang merah agar dapat mempertegas ikon dan tulisan huruf. Gambar 4.10 di bawah ini adalah ikon 5 M dan latar belakang dengan menggunakan *Adobe Illustrator CC*.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.10 Ikon 5 M dan Latar Belakang

4.1.4 Hasil *Comprehensives*

1. *Ambient media*

Pada tahap ini adalah hasil jadi dari media utama yaitu *ambient media* dengan menggabungkan 2 sketsa yang sebelumnya telah dibuat yaitu ilustrasi masker dan *mock up* bus transmusi dengan menggunakan perangkat lunak *Keyshot*. Dalam pembuatan media utama ini agar mudah dimengerti dan menarik terhadap target sasaran, penulis menggunakan beberapa unsur desain antara lain garis, bidang, dan warna. Adapun unsur yang digunakan ialah kesederhanaan, kejelasan, penekanan dan proporsi. Gambar 4.11 di bawah ini adalah hasil *ambient media*.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.11 Hasil *Ambient Media*

2. Infografis

Pada tahap ini adalah hasil akhir jadi dari media pendukung yaitu infografis dengan melanjutkan perancangan yang sebelumnya telah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Keyshot*. Pembuatan media pendukung ini tidak lepas dari 3 unsur desain di dalamnya yaitu garis, bidang dan warna. Lalu prinsip desain yaitu kesederhanaan, kejelasan,

keseimbangan, penekanan dan proporsi. Berikut gambar 4.12 di bawah ini adalah hasil infografis pertama.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.12 Hasil Infografis Pertama

Lalu gambar 4.13 di bawah ini merupakan hasil infografis kedua.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.13 Hasil Infografis Kedua

3. Stiker Ikon 5 M

Pada bagian stiker 5 M, penulis merapikan dan menyusun tata letak ikon 5 M. Prinsip dan unsur desain terdapat dalam media pendukung ini, yang pertama unsur desain antara lain garis, bidang dan warna dan yang kedua adalah prinsip desain antara lain kesederhanaan, kejelasan, keseimbangan dan penekanan. Gambar 4.14 di bawah adalah hasil stiker ikon 5 M.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.14 Hasil Stiker Ikon 5 M

Lalu gambar 4.15 di bawah adalah hasil pengaplikasian stiker 5 M di kursi bus transmisi Palembang.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

Gambar 4.15 Pengaplikasian Stiker Ikon 5 M

4.2 Pembahasan

Pembahasan yang telah penulis rencanakan untuk menyelesaikan hasil rancangan desain yaitu menganalisis. Analisis merupakan tahap untuk menggambarkan masalah yang ada untuk memperoleh hasil dan gambaran dari objek secara menyeluruh. Analisis memiliki tiga bagian yaitu, analisis visual, analisis huruf, analisis warna, unsur dan prinsip desain yang digunakan dalam proses perancangan pada objek yang dibuat.

4.2.1 Analisis Visual

Analisis visual yang dilakukan dalam membuat proyek rancangan ini diulas, direvisi, dan dievaluasi sehingga fungsinya sesuai dengan baik. Setelah semua proses perancangan selesai dilakukan, hasil akhirnya dapat sesuai dengan konsep yang telah direncanakan untuk pembuatan proyek tugas akhir. Proyek ini dibuat untuk mengedukasi masyarakat umum khususnya pengguna bus transmusi Palembang terkait informasi mengenai protokol kesehatan Covid-19.

1. Media yang digunakan

Penulis membuat karya utama tiruan bus transmusi Palembang menggunakan media miniatur dengan panjang 38 cm, tinggi 14 cm dan lebar 7,5 cm dan penulis memilih media infografis untuk melengkapi karya pendukung sebagai sarana penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum khususnya pengguna bus transmusi Palembang.

2. Bagian depan miniatur

Bagian depan diisi dengan ilustrasi *sparepart* bus pada umumnya seperti kaca, lampu depan, plat nomor. Sebagai ciri khas *ambient media*, penulis merancang ilustrasi masker yang menutupi seluruh bagian depan miniatur kecuali kaca dan lampu depan.

3. Bagian samping miniatur

Bagian sisi kanan dan kiri diisi dengan *sparepart* bus pada umumnya seperti ilustrasi kaca jendela. Ilustrasi pintu di sisi ini juga diisi dengan motif khas bus transmusi Palembang yaitu ilustrasi kota, jembatan ampera, dan beberapa ilustrasi stiker seperti Asian Games 2018, Ayo Naik Bus, dan logo Dinas Perhubungan.

4. Bagian belakang miniatur

Bagian belakang diisi dengan ilustrasi *sparepart* bus pada umumnya seperti lampu belakang, kaca, dan plat nomor.

4.2.2 Analisis Huruf

Penulis menjabarkan pada bab sebelumnya bahwa dalam pemilihan huruf, penulis tidak menggunakannya pada karya utama, melainkan di karya pendukung yaitu media infografis. Huruf yang digunakan pada infografis tersebut menggunakan jenis huruf *Kronika* untuk judul infografis dan huruf *Comick Book* untuk isi pesan yang ingin disampaikan.

Huruf *Kronika* ini digunakan penulis karena memiliki kesan modern dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Berikut gambar 4.16 di bawah ini jenis huruf *Kronika* yang didapat dari *Dafont*.



(Sumber : <https://www.dafont.com/kronika>)

Gambar 4.16 Jenis Huruf *Kronika*

Huruf *Comick Book* ini digunakan penulis karena memiliki kesan bersahabat, sederhana dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Berikut gambar 4.17 di bawah ini jenis huruf *Comick Book* yang didapat dari *Dafont*.

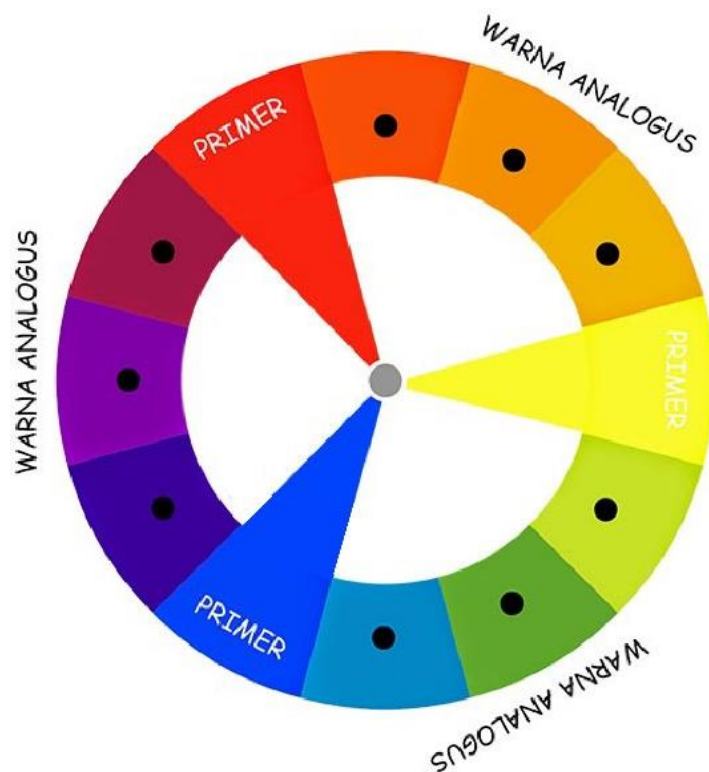


(Sumber : <https://www.dafont.com/comick-book>)

Gambar 4.17 Jenis Huruf *Comick Book*

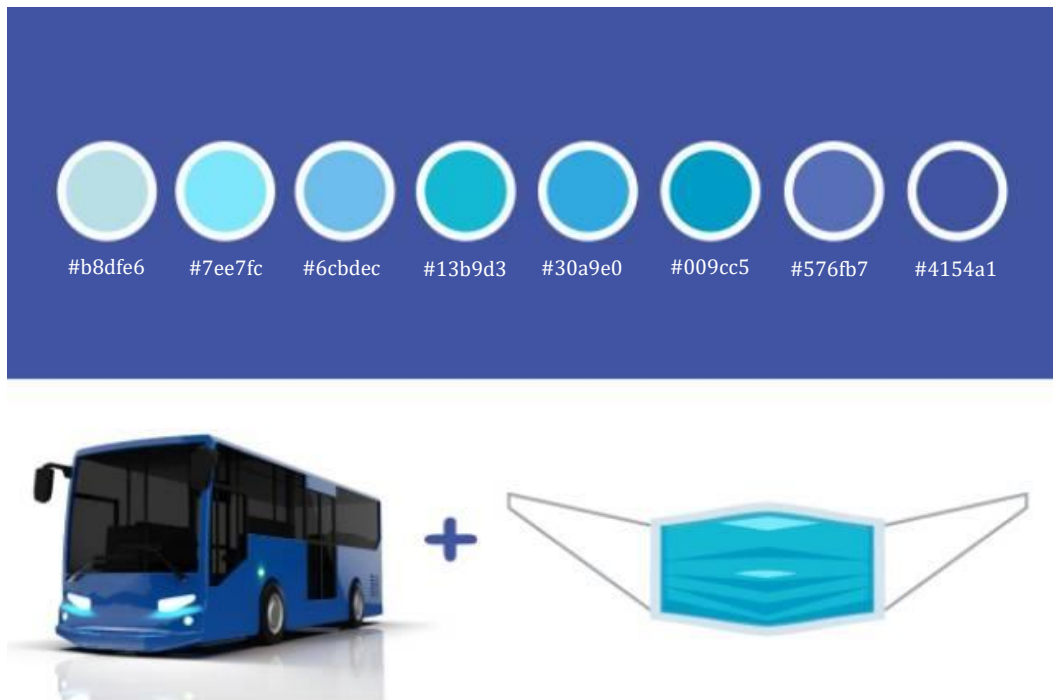
4.2.3 Analisis Warna

Pewarnaan pada perancangan bus transmisi Palembang dirancang sama persis dengan warna wujud aslinya. Pewarnaan pada perancangan *ambient media* dan infografis menggunakan warna analogus adalah warna-warna yang saling berdekatan dengan artian zat warnanya berbeda dan masih dalam satu jenis warna yang sama, pemilihan warna-warna yang tidak terlalu mencolok dan nyaman untuk dilihat menjadi nilai tambah untuk media ini. Berikut gambar 4.18 di bawah ini adalah skema warna analogus.



Gambar 4.18 Skema Warna Analogus

Warna yang digunakan diadaptasi dari warna bus transmisi Palembang itu sendiri warna pokok yaitu biru, putih dan beberapa warna pendukung lainnya. Warna biru adalah warna universal yang sering dipilih. Biru adalah warna favorit untuk perusahaan yang berharap untuk menyampaikan kehandalan, dapat dipercaya, komunikatif dan mengekspresikan otoritas dan organisasi resmi. Warna biru juga diapresiasi untuk ketenangan dan kualitas harmoni yang berasosiasi dengan laut dan langit. Berikut gambar 4.19 di bawah ini adalah penggunaan warna analogus biru dan kode warna pada desain *ambient media* pada bus transmisi Palembang.



(Sumber : Imbran Chomara Bakti, 2021)

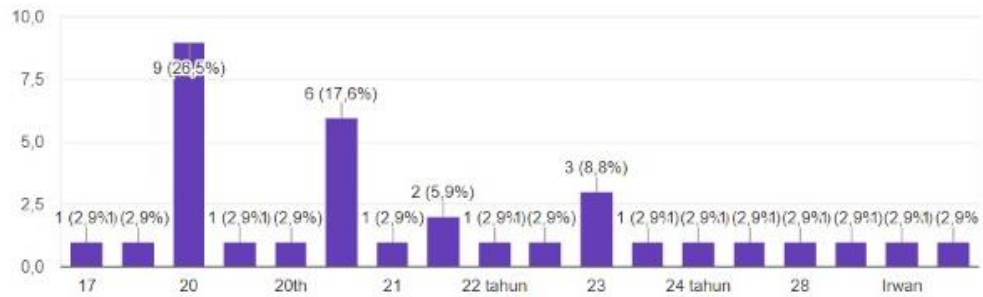
Gambar 4.19 Warna Analogus Biru pada Desain *Ambient Media*

4.3 Hasil Kuesioner

Penulis memberikan survei melalui kuesioner kepada beberapa penumpang yang masih menggunakan fasilitas bus transmisi Palembang di masa pandemi Covid-19 dan mendapatkan 34 hasil responden dari pengguna bus transmisi Palembang. Berikut gambar 4.20 di bawah ini merupakan hasil foto kuesioner.

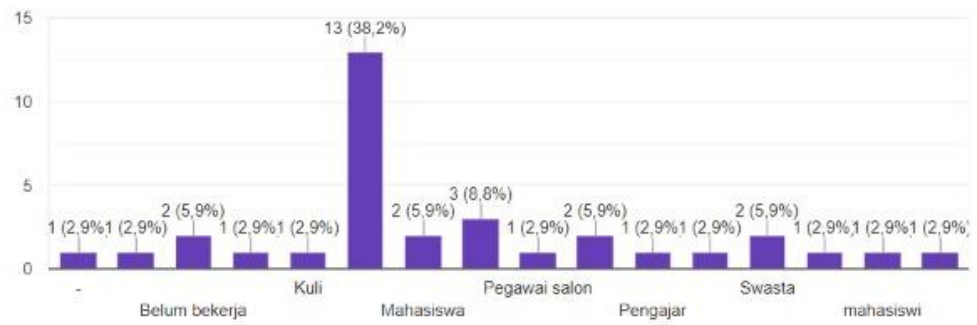
Usia Responden

34 jawaban



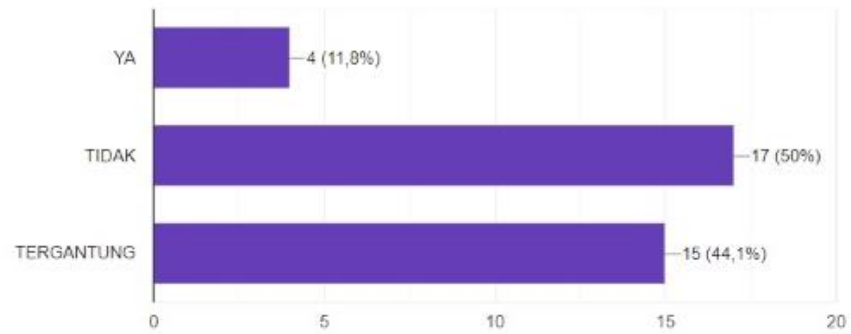
Pekerjaan Responden

34 jawaban



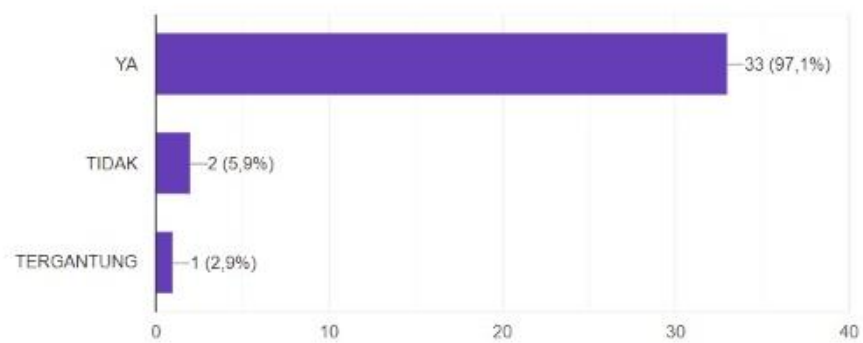
Apakah kamu rutin menggunakan fasilitas Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban



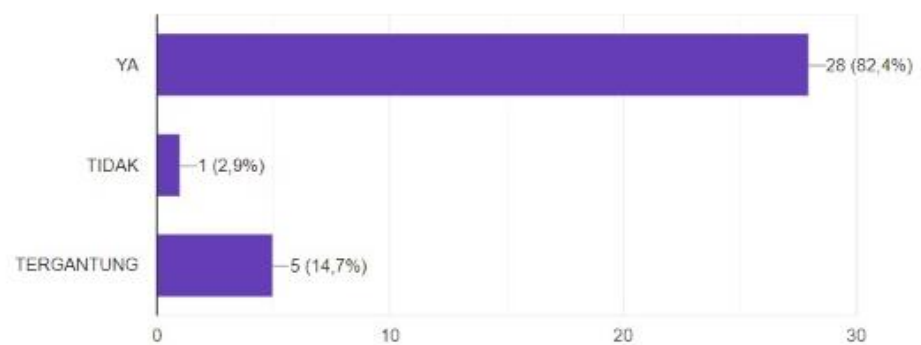
Apakah kamu menggunakan masker di dalam Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban



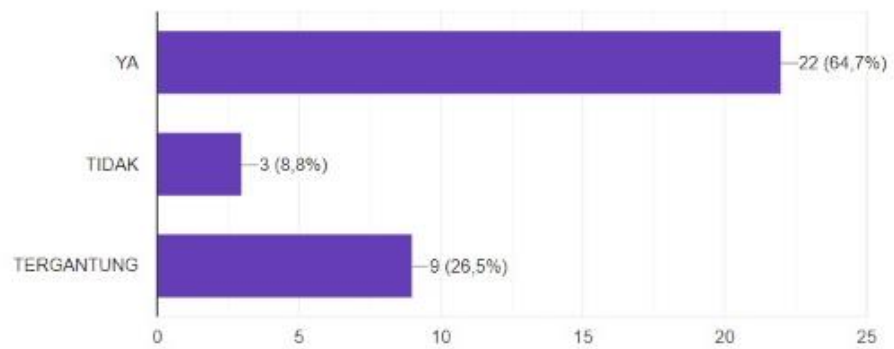
Apakah kamu rutin mematuhi peraturan protokol kesehatan Covid-19 saat menggunakan fasilitas Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban



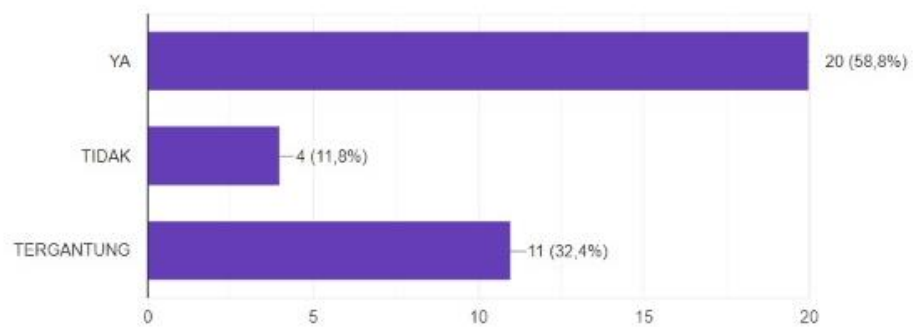
Apakah kamu berjaga jarak pada penumpang lain di dalam Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban



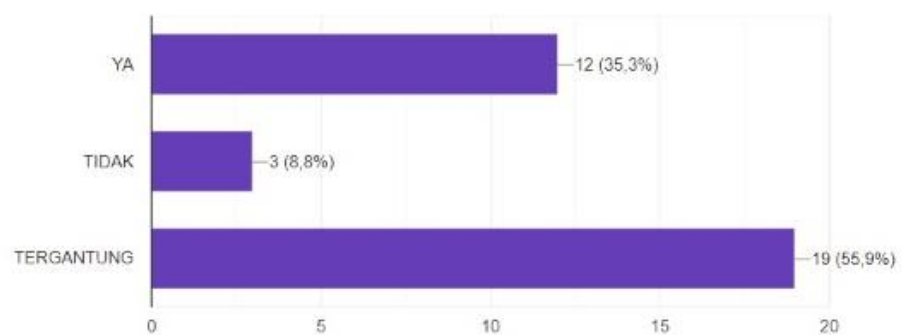
Apakah kamu menggunakan hand sanitizer yang telah disediakan terlebih dahulu sebelum memasuki Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban



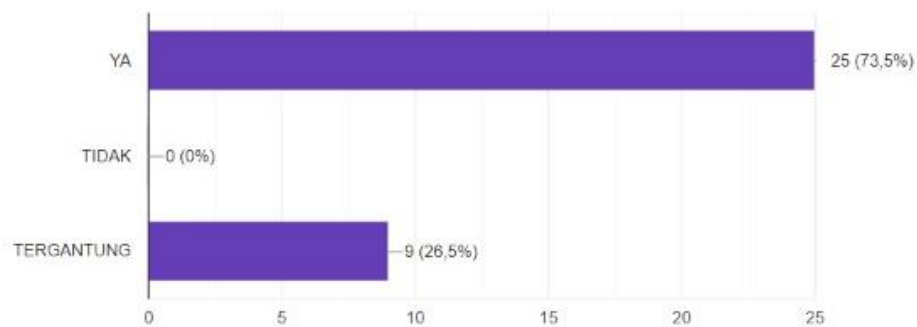
Apakah menurutmu penumpang lain telah mematuhi peraturan protokol kesehatan Covid-19 saat menggunakan fasilitas Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban



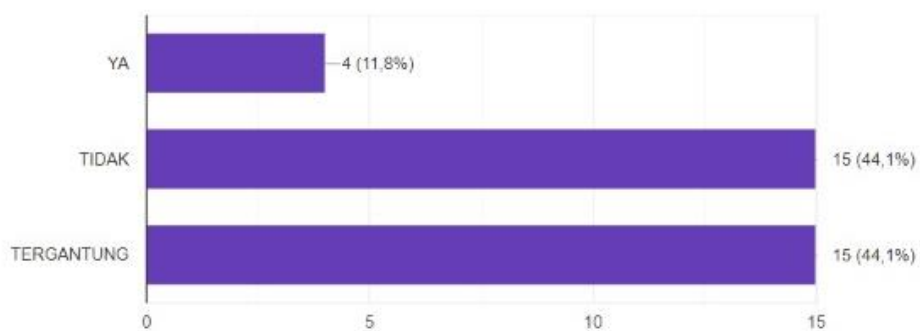
Apakah menurutmu supir bus dan kernet mematuhi peraturan protokol kesehatan Covid-19 saat bekerja?

34 jawaban



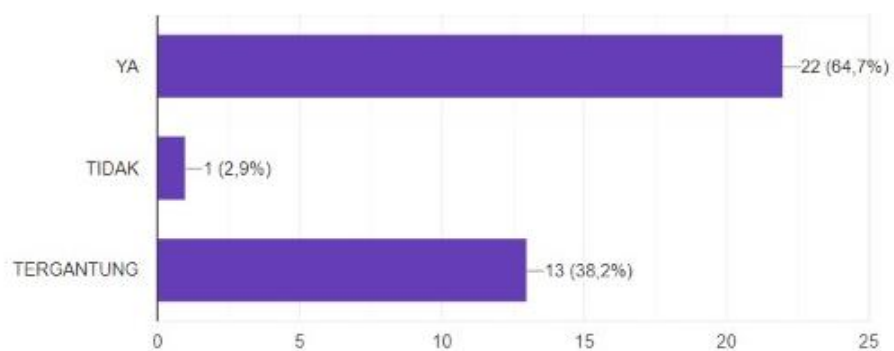
Ketika kamu menumpang fasilitas Bus Transmusi Palembang, apakah di dalam Bus yang kamu naiki ramai penumpang?

34 jawaban



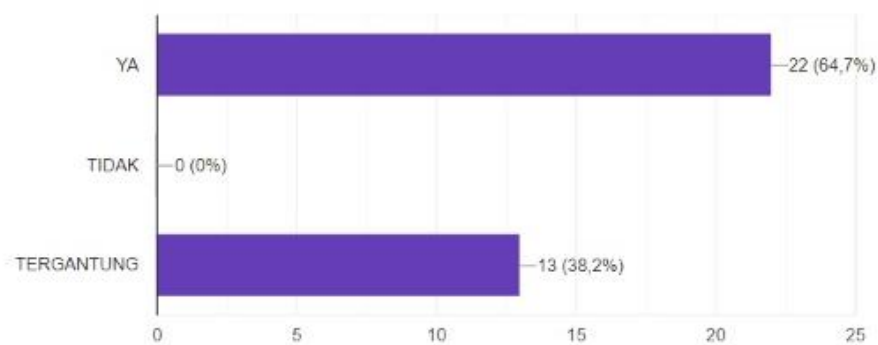
Apakah kernet bus mewajibkan penumpang menggunakan masker di dalam Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban



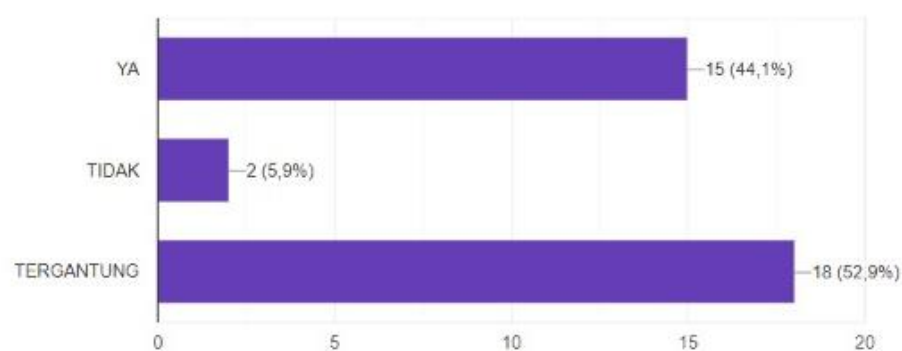
Apakah kernet bus mewajibkan penumpang untuk berjaga jarak di dalam Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban



Apakah kernet bus mewajibkan penumpang menggunakan hand sanitizer yang telah disediakan terlebih dahulu sebelum memasuki Bus Transmusi Palembang?

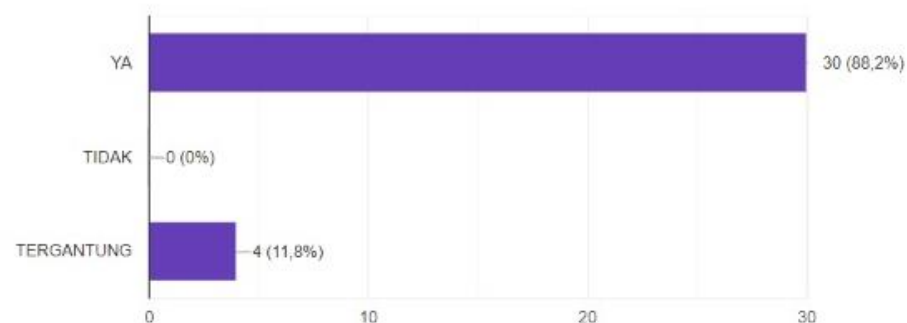
34 jawaban



Apakah menurutmu informasi mengenai peraturan protokol kesehatan Covid-19 diperlukan pada fasilitas Bus Transmusi Palembang?



34 jawaban



Apakah menurutmu informasi mengenai peraturan protokol kesehatan Covid-19 seperti foto di bawah sudah cukup pada Bus Transmusi Palembang?

34 jawaban

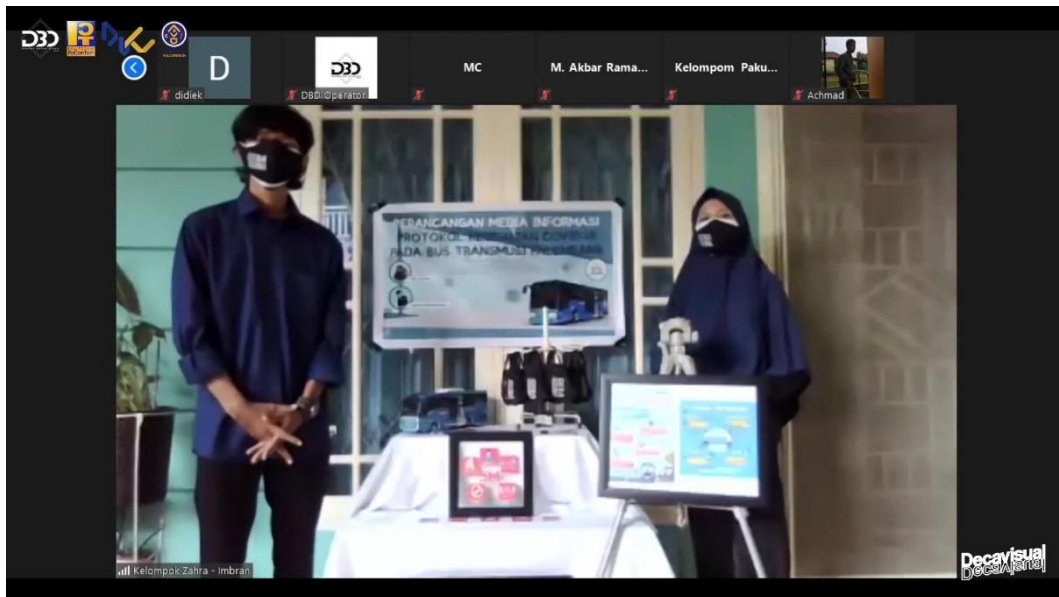


(Sumber : Siti Azzahra, 2021)

Gambar 4.20 Hasil Foto Kuesioner

4.4 Pameran

Hasil dari desain *advertising* tersebut diikuti dalam pameran Dekave Butuh Disco Vol. 6 yang berjudul Decavisual yang dilakukan pada hari Rabu, tanggal 28 Juli 2020, pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai melalui siaran langsung saluran YouTube Decavisual oleh kampus STMIK-POLITEKNIK Palcomtech Palembang sebagai pameran bagian dari tugas akhir mahasiswa. Berikut gambar 4.21 di bawah ini pameran tugas akhir mahasiswa yang penulis lakukan.

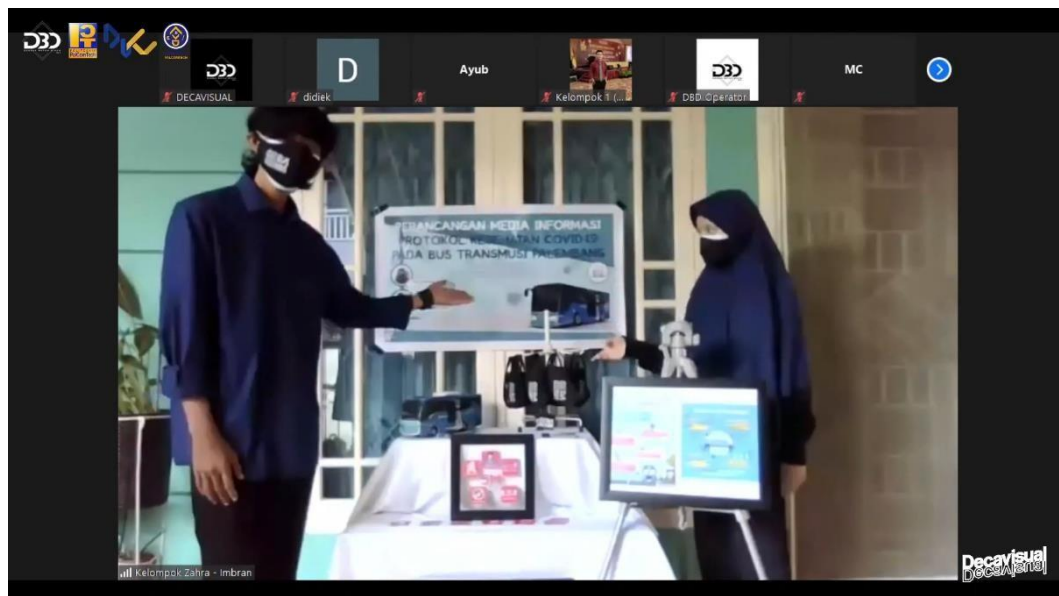


(Sumber : Youtube Decavisual, 2021)

Gambar 4.21 Pameran Tugas Akhir Mahasiswa

Pameran dilakukan secara daring di rumah masing-masing dikarenakan situasi pandemi Covid-19, sehingga tidak memungkinkan untuk bertatap muka.

Gambar 4.22 di bawah ini siaran langsung pameran tugas akhir mahasiswa



(Sumber : Youtube Decavisual, 2021)

Gambar 4.22 Siaran Langsung Pameran Tugas Akhir Mahasiswa

Pada pameran ini, penulis menampilkan beberapa media pendukung lainnya antara lain, satu buah miniatur bus untuk menampilkan karya utama desain *advertising ambient media*, 2 unit bingkai berisikan infografis dan pengaplikasian stiker ikon 5 M ukuran A3, stiker 5 M ukuran 5 cm x 5 cm, stiker hitam bertuliskan Ayo Pakai Masker Ayo Naik Bus ukuran 5 cm x 5 cm, satu unit banner dengan menggunakan judul laporan tugas akhir dan profil dari anggota kelompok ukuran 90 cm x 50 cm, 1 buah buku katalog berjumlah 10 halaman ukuran A5, dan 20 buah masker kain dua lapis bertuliskan Ayo Pakai Masker Ayo Naik Bus.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian selama kurang lebih 5 bulan mengenai desain media informasi, salah satunya pada media utama yaitu menghasilkan *ambient media* yang ditujukan sebagai sarana memberikan edukasi dan informasi kepada masyarakat khususnya pengguna bus terkait pencegahan protokol kesehatan di masa pandemi Covid-19 pada bus transmisi Palembang yang efektif sesuai target sasaran yang dituju.

Berdasarkan studi kasus yang dilakukan, penulis mengukur persentase terhadap 34 responden atau pengguna bus yang telah mengisi beberapa pertanyaan dari penulis. Hasil yang didapatkan sebesar 67,6% atau 23 dari 34 responden menyatakan bahwa desain *ambient media* efektif, mudah dipahami, dan kreatif sebagai media informasi pada bus transmisi Palembang.

5.2 Saran

1. Keterbatasan dalam pengumpulan data dikarenakan Covid-19.
2. Perusahaan PT. Sarana Pembangunan Transmisi Palembang Jaya diharapkan dapat menghendaki penulis dalam melakukan observasi dan wawancara lebih lanjut kepada pengelola.
3. Lambatnya waktu konfirmasi dan persetujuan dari administrasi perusahaan pada surat riset yang telah diajukan.
4. Minim informasi yang didapatkan terhadap supir dan kondektur bus.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldo, D., Nengsih, Y., G., & Syafrinal, I. 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*. Padang: Penerbit Insan Cendekia Mandiri.
- Alhamda, S. 2016. *Buku Ajar Metlit Dan Statistik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Amin, M., Saleh, A. M., & Bilfaqih, H. Z. A. 2020. *Covid-19 (Corona Virus Disease 2019) : Tinjauan Perspektif Keilmuan Biologi, Sosial, dan Agama*. Malang: Inteligencia Media.
- Andriansyah. 2015. *Manajemen Transportasi dalam Kajian dan Teori*. Jakarta Pusat: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama.
- Anindita, Marsha dan Menul, T. R. 2016. *Tran Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Dimensi DKV. Vol. 1 No. 1. ISSN 25027425.
- Dharsono, S. K. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rakayasa Sains.
- Ependi, U. & Suyanto, S. 2016. *Implementasi Location Based Service Pada Aplikasi Mobile Pencarian Halte BRT Transmusi Palembang*. Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence, 2(1), 33-39.
- Gunawan, I. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- Hikmawati, F. 2017. *Metodologi Penelitian*. Rajawali Pers. Depok.
- Huda, A. 2019. *Cara Mudah Belajar Desain Grafis (Corel Draw, Photoshop dan Sablon Digital)*. Padang: Penerbit UNP Press.
- Irmeilyana, I., Indrawati, I., Amran, A., & Tomy, R. 2019. *Timetable Creation of BRT Trans Musi Palembang on AAL Ampera Route*. Journal of Physics: Conf. Series 1282 (Vol. 1282, pp. 1-12). IOP Publishing.
- Maharsi, I. 2016. *Ilustrasi*. Dwi-Quantum. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Moudy, J. & Syakurah, R. A. 2020. *Usaha Pencegahan Coronavirus Disease (COVID-19) di Indonesia*. HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development), 4(3), 333-346.
- Murwonugroho, W., Piliang, Y. A., & Priyanto Soenarto, A. E. 2011. *Kajian Visual Pun Dalam Retorika Visual Digital Ambient Media Di Tengah Ruang Publik*. Studi Kasus: Iklan Digital Interaktif Handphone Samsung. Prosiding Konferensi Nasional “Inovasi Dalam Desain Dan Tekhnologi”.

- Nova, D. D. R. & Widiastuti, N. 2019. *Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum*. Comm-Edu (Community Education Journal), 2(2), 113-118.
- Putra, R. W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rahardjo, M. 2017. *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif : Konsep dan Prosedurnya*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rukajat, A. 2018. *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Rukun, K. & Hayadi, B. H. 2018. *Sistem Informasi Berbasis Expert System*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rustan, S. 2014. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Setiawan, D., Suyanto, M., & Al Fatta, H. 2017. *Analisa dan Perancangan 3D Candi Cetho Menggunakan Metode Polygonal Modeling*. Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika, 4(2), 22-32.
- Setiawan, D. 2018. *Evaluasi 3D Texturing Process Pada Bentuk Dinding Bangunan Bersejarah Candi Cetho*. DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology, 2(1), 6-11.
- Soewardikoen, D. W. 2019. *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Soewignjo, S. 2013. *Seni Mengatur Komposisi Warna Digital*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, R. 2020. *Analisis Visual Perancangan Huruf Berlatar Ornamen*. JURNAL ADAT-Jurnal Seni, Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan, 2(3), 6-16.
- Tamara, P. 2013. *Dasar-dasar desain*. Griya Kreasi.
- Tinarbuko, S. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Wijaya, B. S. 2012. *Model Komunikasi Berasa dalam Komunikasi Pemasaran Studi Mengenai Iklan Ambient Media dalam Meraih Kepercayaan Khalayak*

Konsumen. *Journal Communication Spectrum: Capturing New Perspectives in Communication*, 1(1), 55-74.

Yasih, M. Z. 2021. *Tinjauan Elemen Visual Kampanye Pencegahan Covid-19 Serial "Catatan Harian Seorang Perawat"*. Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV), 1(1), 570-576.

Zharandont, P. 2015. *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia*. Bandung: Universitas Telkom.

<http://dephub.go.id>. Diakses pada 22 Maret 2021. Kementerian Perhubungan Republik Indonesia.

<http://sp2j.co.id/nbrt>. Diakses pada 29 Maret 2021. PT. Sarana Pembangunan Palembang Jaya.