

PERANCANGAN INFOGRAFIS DAN KONTEN EDUKASI UNTUK MEDIA DIGITAL (STUDI KASUS: DI LKBN ANTARA SULTRA)

Ratnasari, Ni Wayan Erdiani, Adipati Caesar Ibanez, Isnawaty

Teknik Informatika S1, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo,
Kampus Hijau Bumi Tridharma, Andonohu, Kec. Kambu, Kota Kendari, Indonesia
ratnasari200422@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi telah memicu perubahan dalam cara informasi disampaikan di platform digital. Penyajian konten yang singkat, menarik, dan mudah dipahami menjadi hal yang sangat penting, terutama di media sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan infografis dan konten edukasi digital dengan pendekatan design thinking di LKBN Antara Sultra, sebagai solusi inovatif guna meningkatkan efektivitas komunikasi visual. Metode yang diterapkan meliputi observasi langsung, wawancara dengan tim kreatif, dan kajian literatur untuk menemukan prinsip desain yang tepat. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah dua infografis yang menyoroti konten lokal, dibuat menggunakan perangkat lunak desain digital (Canva, adobe after effects dan adobe Illustrator), dan disesuaikan dengan karakteristik media sosial. Infografis yang dihasilkan menunjukkan peningkatan partisipasi audiens secara visual dan mampu menyampaikan informasi dengan lebih efisien dibandingkan dengan format teks tradisional. Penelitian ini mengindikasikan bahwa desain infografis yang dilakukan secara sistematis dan berfokus pada kebutuhan pengguna dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung penyebaran informasi digital di lembaga media. Penerapan teknologi desain digital yang tepat juga berkontribusi besar untuk menciptakan konten yang komunikatif dan menarik di era informasi saat ini.

Kata kunci : *Desain Visual, Infografis, Konten Edukasi, Media Digital, Teknologi Informasi.*

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah secara signifikan cara komunikasi massal, di mana media berbasis digital kini menjadi cara utama masyarakat dalam mengakses informasi. Dalam hal ini, infografis dan konten visual muncul sebagai solusi yang efisien untuk menyampaikan informasi dengan cepat, sederhana, dan menarik. Pemanfaatan elemen visual terbukti dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan ingatan audiens terhadap suatu pesan, terutama di kalangan generasi muda yang terbiasa dengan informasi berbasis konten visual [1].

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana cara menciptakan konten visual dan infografis yang dapat memperbaiki efektivitas penyampaian informasi, memperkuat identitas lembaga, serta mencapai audiens dengan lebih efektif melalui media sosial dan platform digital lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan infografis dan konten visual yang bersifat edukatif sesuai dengan komunikasi publik yang dibutuhkan oleh instansi pemerintah (dalam hal ini LKBN Antara Sultra), dengan menerapkan prinsip desain yang komunikatif, informatif, mudah dimengerti, dan selaras dengan identitas visual lembaga.

Pendekatan penyelesaian masalah dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang mencakup identifikasi kebutuhan konten, analisis audiens, eksplorasi visual, desain prototipe, serta evaluasi melalui pengujian respons pengguna.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan daya tarik konten media sosial LKBN Antara Sultra, memperluas jangkauan informasi untuk masyarakat, serta berkontribusi sebagai sumber referensi akademis dan praktis dalam strategi komunikasi visual di instansi pemerintah maupun media digital lainnya.

Sebagai kantor berita resmi negara, LKBN Antara memiliki kewajiban untuk memberikan informasi yang akurat, dapat dipercaya, dan mendidik kepada masyarakat. Salah satu bagiannya, yaitu LKBN Antara Biro Sulawesi Tenggara (Sultra), terus berusaha beradaptasi dengan perkembangan media digital agar informasi yang disampaikan tetap relevan dan dapat menjangkau beragam lapisan masyarakat. Namun, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara awal, tampak bahwa konten di platform digital LKBN Antara Sultra masih mayoritas dalam bentuk teks, dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi infografis serta konten edukatif visual untuk mengangkat isu-isu penting baik di tingkat daerah maupun nasional [2].

Situasi ini menjadi tantangan sekaligus kesempatan untuk menciptakan konten yang lebih komunikatif melalui pendekatan desain grafis. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk merancang infografis dan konten edukatif visual yang sesuai dengan kebutuhan komunikasi publik instansi, serta mempertimbangkan prinsip desain yang informatif, mudah dicerna, dan konsisten dengan identitas visual LKBN Antara.

Tahapan perancangan dilakukan secara kualitatif melalui identifikasi kebutuhan konten, analisis audiens, eksplorasi visual, dan evaluasi desain dengan melakukan uji respons pengguna. Dengan menciptakan konten visual yang terorganisir dan mendidik, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan daya tarik media sosial LKBN Antara Sultra, memperluas akses informasi, dan membangun citra institusi yang responsif terhadap perkembangan teknologi serta pola komunikasi masyarakat saat ini. Penelitian ini juga memberikan kontribusi sebagai sumber referensi akademik dan praktis dalam meningkatkan strategi komunikasi visual di instansi pemerintahan dan media digital lainnya [3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang penggunaan infografis dan konten edukasi yang berbasis digital telah banyak dilakukan sebagai komponen strategi komunikasi visual yang berhasil di era digital saat ini. Beberapa studi sebelumnya menjadi referensi penting dalam merumuskan dasar konseptual penelitian ini. Penelitian tentang penggunaan infografis dan konten pendidikan berbasis digital telah banyak dilakukan, terutama untuk mendukung strategi komunikasi visual di zaman digital ini. Penelitian sebelumnya menjadi referensi penting dalam membangun dasar konseptual untuk penelitian ini.

Salah satu penelitian [4] mengevaluasi efektivitas infografis sebagai sarana pembelajaran visual yang interaktif bagi siswa di tingkat menengah. Temuannya menunjukkan bahwa infografis dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan materi secara ringkas dan menarik secara visual.

Penelitian lain [5] menekankan peranan infografis dalam menyebarkan informasi kesehatan melalui media sosial. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan visual dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman masyarakat mengenai isu kesehatan.

Penelitian relevan lainnya [6] menggunakan metode Design Thinking dalam merancang media pembelajaran digital. Penelitian ini menegaskan pentingnya keterlibatan pengguna dalam proses desain untuk menghasilkan konten visual yang lebih sesuai dengan kebutuhan audiens.

Di sisi lain, studi yang tercantum dalam referensi [7] membahas tantangan dalam mendistribusikan konten infografis di berbagai platform digital, terutama mengenai penyesuaian desain untuk perangkat yang beragam dan pengoptimalan kecepatan akses.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa meskipun infografis terbukti efektif sebagai sarana komunikasi digital, masih ada peluang untuk pengembangan dalam metodologi desain yang lebih adaptif dan integratif dengan media digital saat ini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang infografis dan konten edukasi berbasis media digital di LKBN Antara Sulawesi Tenggara, dengan pendekatan yang berfokus

pada kebutuhan pengguna sambil mempertimbangkan konteks penyampaian informasi publik yang lebih efektif dan efisien [8].

2.1. Infografis Sebagai Sarana Komunikasi Visual

Infografis adalah alat visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi, data, atau pengetahuan dengan cara yang ringkas dan menarik perhatian. Infografis mengintegrasikan elemen grafis seperti gambar, simbol, dan teks untuk membantu audiens memahami informasi yang rumit. Infografis sangat efektif dalam konteks digital karena dapat menyampaikan pesan dengan cepat dan lebih mudah diterima oleh pengguna yang memiliki keterbatasan waktu atau perhatian. Dalam dunia jurnalisme, infografis juga berperan dalam menjelaskan isi berita dan meningkatkan partisipasi pembaca [9].

2.2. Rancangan Konten Edukatif Digital

Konten yang bersifat edukatif dalam media digital harus dibuat dengan memperhatikan elemen visual, bahasa yang digunakan, dan cara penyajian. Berdasarkan teori Pembelajaran Multimedia, informasi yang disajikan dalam bentuk kombinasi teks dan visual lebih mudah dipahami dibanding hanya mengandalkan teks saja. Dalam praktiknya, desain konten edukatif digital memerlukan pemahaman tentang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) agar informasi bisa diakses dan dimengerti dengan mudah oleh pengguna. Penggunaan pendekatan desain yang terstruktur seperti desain, berpusat pada pengguna, menjadi penting dalam menciptakan konten yang efektif [10].

2.3. Pendekatan Perancangan dengan Design Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan cara untuk mengirimkan pesan menggunakan elemen-elemen visual seperti tipografi, warna, komposisi, dan ilustrasi. Prinsip desain yang tepat dapat memengaruhi sejauh mana pesan dapat diterima dan seberapa besar partisipasi audiens. Proses membuat infografis tidak hanya berfokus pada penampilan yang menarik, tetapi juga mencakup cara informasi disusun dan diorganisasi agar tetap dapat dipahami dengan mudah [11].

2.4. Teknologi Digital dalam Penyaluran Konten

Penggunaan media digital seperti situs web, media sosial, dan platform berbasis cloud merupakan bagian penting dalam distribusi infografis dan konten edukatif. Teknologi digital memungkinkan konten disebarkan secara langsung dan menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, data interaksi pengguna dengan konten digital dapat diukur dan dianalisis untuk menilai efektivitas pesan yang dikomunikasikan [12].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking sebagai kerangka kerja utama dalam pengembangan infografis dan materi edukatif. Metode ini dipilih karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan proses desain yang terus menerus diperbaiki [13].

3.1. Objek Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada proses desain dan pembuatan konten infografis edukatif yang akan dimanfaatkan oleh LKBN Antara Sulawesi Tenggara sebagai sarana penyampaian informasi secara digital. Tujuannya adalah untuk membuat infografis yang informatif, menarik secara visual, dan cocok dengan karakteristik platform media digital seperti Instagram, Tik-Tok, dan portal berita online.

3.2. Metode Pendekatan: Design Thinking

Model Design Thinking terdiri dari lima langkah utama, yaitu:

Empathize: Pada tahap ini, kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui observasi dan wawancara dengan tim redaksi LKBN Antara. Data dikumpulkan untuk memahami bagaimana audiens menerima dan menanggapi informasi yang diberikan [14].

Define: Informasi dari tahap empathize kemudian dianalisis untuk menentukan masalah utama dalam penyampaian konten edukatif, seperti minimnya keterlibatan audiens terhadap postingan informatif berbasis teks.

Ideate: Pada tahap ini dilakukan brainstorming untuk menciptakan ide visualisasi yang relevan, termasuk pemilihan warna, tipografi, elemen grafis, serta gaya penampilan informasi yang sesuai dengan identitas lembaga dan karakter audiens digital.

Prototype: Beberapa versi awal desain infografis dibuat dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis digital seperti Adobe Illustrator, Canva, Figma dan adobe after effect. Desain awal ini mencakup struktur konten, layout, dan elemen visual utama.

Test: Prototipe diuji secara internal oleh tim media LKBN Antara dan juga melalui audiens terbatas di platform digital. Umpan balik yang diterima digunakan untuk memperbaiki desain sebelum hasil akhir dirilis.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam studi ini dilakukan melalui tiga cara utama, yaitu observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung infografis dan materi edukasi yang diterbitkan oleh LKBN Antara Sultra serta memahami proses kerja tim kreatif dalam menciptakan dan menyebarkan konten digital. Wawancara dilakukan dengan cara nonformal bersama tim kreatif dan editor untuk mendapatkan wawasan mengenai strategi desain, penggunaan perangkat lunak, dan hambatan yang dihadapi dalam produksi konten. Selain itu, tinjauan pustaka dilakukan dengan

mempelajari berbagai rujukan seperti buku, artikel ilmiah, dan tulisan yang berkaitan untuk memahami prinsip-prinsip desain grafis, penyampaian konten digital, serta penerapan teknologi informasi dalam pengembangan media informasi.

3.4. Perangkat Lunak dan Tools Yang Digunakan

Dalam proses desain, beberapa alat visual dan media digital digunakan, antara lain:

Canva: untuk membuat desain dengan cepat dan menyediakan template. Adobe after effect: untuk menciptakan desain infografis profesional dengan kontrol visual yang mendetail. Figma: untuk kolaborasi desain dan pembuatan prototipe interaktif.

3.5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk menilai efektivitas visualisasi informasi, daya tarik konten, serta kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan dua infografis digital yang dikembangkan untuk membantu penyebaran informasi melalui platform media sosial resmi LKBN Antara Sulawesi Tenggara. Kedua infografis ini dihasilkan dengan mengacu pada hasil pengamatan, wawancara, serta proses desain berulang menggunakan pendekatan Design Thinking, dimulai dari observasi, hingga pemahaman kebutuhan audiens.

4.1. Tempat Menarik Di Kendari Pilihan Antara Sultra

Pemilihan warna dan elemen visual adalah bagian yang krusial dalam desain infografis karena langsung berpengaruh pada cara pandang, daya tarik visual, dan kemampuan audiens dalam membaca informasi. Proses pembuatan infografis ini adalah dengan pemilihan warna yang dilakukan dengan memperhatikan psikologi warna, relevansi konteks, serta kontras visual yang mendukung keterbacaan.

Infografis ini mengandalkan skema warna yang didominasi oleh merah tua, kuning keemasan, dan putih:

- Merah tua berfungsi sebagai latar belakang utama yang memberikan kesan berani, energik, dan menarik perhatian, sejalan dengan karakter dari media berita.
- Kuning keemasan dipilih untuk judul dan poin penting guna menghasilkan kesan cerah serta positif, sambil memberikan kontras yang tajam dengan latar belakang yang gelap.
- Putih digunakan pada teks isi agar tetap jelas terbaca dan terlihat bersih.

Elemen gambar berupa foto destinasi wisata disajikan dalam bingkai polaroid yang disusun secara asimetris. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menciptakan kesan yang dinamis, santai, dan mengisahkan cerita secara visual. Gaya dokumentatif

dengan latar yang nyata semakin menegaskan nilai autentik dari konten dan membangkitkan rasa ingin tahu audiens untuk mengunjungi lokasi tersebut.



Gambar 1. Elemen visual dan pemilihan warna

Infografis yang pertama menyampaikan tema mengenai promosi pariwisata lokal di Kota Kendari. Isi dari infografis ini memuat empat objek wisata yang terkenal: MTQ Kendari, Masjid Al-Alam, Kebun Raya Kendari, dan Pantai Lapulu. Setiap tempat dilengkapi dengan penjelasan singkat dan gambar asli dari lokasi tersebut.



Gambar 2. Hasil infografis tempat menarik di kendari pilihan antara sultra

Desain grafis mengusung kombinasi warna kuning, merah, dan putih di atas latar belakang merah gelap yang menggambarkan semangat, keberanian, dan identitas suatu daerah. Unsur-unsur seperti font tebal, tata letak kolase berjenis polaroid, dan ilustrasi dengan titik-titik menciptakan suasana yang modern dan hidup. Infografis ini disusun dengan format vertikal dan resolusi tinggi agar mudah dipandang di perangkat mobile.

Secara keseluruhan, tujuan dari infografis ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait potensi pariwisata lokal serta memperkuat daya tarik informasi visual di platform media sosial resmi. Hasil uji coba internal menunjukkan bahwa konten ini dianggap lebih menarik dan informatif dibandingkan dengan post sebelumnya yang sebagian besar berisi teks yang panjang.

4.2. Kali Kadia deLights – Edisi Ramadhan

Infografis yang kedua berfungsi sebagai pengumuman untuk acara “Takjil War di Kalkad” yang berlangsung selama bulan Ramadhan. Desain ini mengusung tema Islami dengan warna dominan hitam dan hijau, serta ditambah dengan elemen lentera berwarna emas dan siluet masjid yang memperkuat nuansa spiritual.

Teks “Coming Soon” ditampilkan dalam ukuran besar dan menarik dengan efek cahaya, yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta minat dari audiens. Di sisi lain, nama acara “Kali Kadia deLights” Ditulis dengan gaya tipografi yang ceria untuk menciptakan keseimbangan antara nuansa formal dan santai. Ilustrasi berupa padang pasir dan sosok yang mengenakan penutup kepala sambil menunggang unta menjadi simbol khas suasana Ramadhan yang menyentuh aspek budaya.

Infografis ini tidak hanya menyajikan informasi mengenai acara, tetapi juga berfungsi untuk menciptakan ekspektasi dari publik serta memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai kegiatan lokal selama bulan suci. Uji coba desain ini menunjukkan bahwa desain tersebut menerima respons positif dari tim internal, terutama dalam aspek visual yang menarik dan sesuai dengan tema.

Dalam desain kedua, dipilih kombinasi warna hitam, hijau terang, dan emas untuk menciptakan atmosfer religius dan khas Ramadhan:

- Hitam sebagai latar memberikan kesan malam, tenang, dan sakral—menyesuaikan waktu penyelenggaraan acara di bulan Ramadhan.
- Hijau neon digunakan pada teks utama untuk menonjolkan pesan inti secara kuat, sekaligus menyimbolkan kehidupan, harapan, dan spiritualitas dalam konteks Islam.
- Emas digunakan pada ikon lentera sebagai simbol kemegahan dan suasana perayaan religi.

Selain itu, elemen grafis lentera, siluet masjid, padang pasir, dan karakter orang dengan unta ditambahkan untuk memperkuat identitas visual Ramadhan serta menghadirkan konteks budaya lokal

dalam bentuk ilustratif. Efek cahaya pada teks "Coming Soon" bertujuan menarik perhatian awal dan menciptakan kesan ekspektasi tinggi dari audiens.



Gambar 3. Gambar pemilihan warna dan elemen grafis

Infografis yang kedua ini berfungsi sebagai pengumuman tentang kegiatan "Takjil War di Kalkad" yang diadakan selama bulan Ramadhan. Desainnya mengusung tema Islami dengan warna hitam dan hijau yang mendominasi, ditambah dengan elemen lentera berwarna emas dan siluet masjid yang menambah kesan religius.



Gambar 4. Hasil infografis kali Kadia deLights – edisi ramadhan

Teks "Coming Soon" ditampilkan secara besar dan mencolok dengan efek cahaya yang menarik perhatian, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan

ketertarikan dari audiens. Sementara itu, nama acara "Kali Kadia deLights" ditulis menggunakan tipografi yang kreatif dan ceria untuk menciptakan keseimbangan antara nuansa serius dan santai. Ilustrasi yang menggambarkan padang pasir serta sosok bertudung dengan unta menjadi representasi suasana Ramadhan yang khas dan merujuk pada aspek budaya.

Infografis ini tidak hanya berisi informasi tentang acara, tetapi juga berfungsi untuk membangun antipasi dari publik dan memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai kegiatan lokal selama bulan suci. Uji coba desain menunjukkan bahwa kreasi ini menerima sambutan positif dari tim internal, terutama dalam hal visual yang menarik dan sejalan dengan tema.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses desain yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan infografis sebagai alat untuk menyampaikan informasi digital terbukti efektif dalam menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, dan mendorong partisipasi audiens terhadap konten pendidikan yang disampaikan oleh LKBN Antara Sultra. Dengan menggunakan pendekatan Design Thinking, proses desain infografis dilakukan melalui analisis kebutuhan pengguna, pemilihan elemen visual, hingga pengembangan konten yang sesuai dengan karakteristik media sosial. Untuk pengembangan di masa mendatang, disarankan agar pembuatan infografis selalu mempertimbangkan kebutuhan audiens, pilihan warna yang menarik, ilustrasi yang relevan, serta tata letak dan elemen visual yang selaras dengan tujuan komunikasi, sehingga setiap infografis yang dihasilkan memiliki karakter yang kuat dan mudah dimengerti oleh audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Aprilia, A. Setyani Wahyu Prasetyawati, and J. Rudih Hartato, "Implementasi Penggunaan Sistem Informasi Akademik Pada Smkn 1 Kota Tegal," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 9, no. 3, pp. 4371–4376, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i3.13666.
- [2] & A. Sudibyo, S., Kurniawati, "Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Infografis dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa," *J. Humanit. Katalisator Perubahan dan Inov. Pendidik.,* vol. 11, no. 1, pp. 19–38, 2025, doi: 10.29408/jhm.v11i1.28207.
- [3] S. Astriani, A. S., Maryani, S., Rachman, I. F., Husnul, N., & Pitrianti, "Edukasi Literasi Digital Dalam Memfilter Konten Hoaks Di Karang Taruna Bangkit Jaya Kota Tasikmalaya," *J. Pengabd. Kolaborasi dan Inov. IPTEKS,* vol. 1, no. 4, pp. 353–360, 2023, doi: 10.59407/jpki2.v1i4.57.
- [4] N. H. Nurazizah, M., Miliaad, M., Aziz, N. N., & Farida, "Analisis Penggunaan Media Belajar

- Infografis Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Visual Siswa,” vol. I, no. 1994, pp. 1–10, 2023.
- [5] N. Fiqh, H. A.; Kristiana, “Perancangan Infografis Digital Pada Instagram Smcc Unesa Untuk Edukasi Manajemen Stres Mahasiswa Tingkat Akhir,” vol. 3, no. 1, pp. 12–23, 2025.
- [6] M. R. Safitri, I. P., & Subhi, “Implementasi Infografis di Media Sosial Sebagai Sarana Layanan Bimbingan Penyuluhan Islam,” *Couns. AS SYAMIL J. Ilm. Bimbing. Konseling Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 32–43, 2024, doi: 10.24260/as-syamil.v4i1.2984.
- [7] akbar f. Rukiah, y., Susanti, k., “Perancangan Infografis SOP Pengelolaan Sampah: Inisiatif Bank Sampah Sawo Kencana di Depok,” *J. PKM Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 07, no. 02, pp. 199–214, 2024, [Online]. Available: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/22206>
- [8] B. R. Pongoh, L. Ahmad, and H. Idwan, “Sistem Informasi Infografis Berbasis Web Pada Kantor Dinas Pangan Provinsi Aceh,” *J. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–44, 2024, doi: 10.35870/jikti.v1i1.736.
- [9] E. Ikhsani, H., Ikhwan, M., Suwarno, “Pemanfaatan Infografis Bagi Pengelola Wisata Alam Pulau Semut,” *Lamahu J. Pengabd. Masy. Terintegrasi*, vol. 3, no. 2, pp. 80–86, 2024, doi: 10.37905/ljpmt.v3i2.24331.
- [10] V. N. Hasanah, U., & Afianah, “Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z,” *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 6, p. 1436, 2021, doi: 10.33578/jpfkip.v10i6.8420.
- [11] J. F. Kurniawan, D., Kusumasari, A. A., & Palandi, “Perancangan Infografis Interaktif Bagi Pengunjung Museum Singhasari Malang,” *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 01, pp. 27–32, 2022, doi: 10.32664/mavis.v4i01.650.
- [12] & Y. Rizki, F. A., Hidayat, M. I., Cheado, S., “Pencegahan Berita Hoax di Masyarakat Pedesaan Dengan Menggunakan Metode Edukasi,” *Proc. UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, vol. 1, no. 57, pp. 108–119, 2021, [Online]. Available: <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- [13] G. Purnengsih, L., Nurcahyawati, e., & Hrianto, a, “Perancangan Infografis Pencemaran Udara Berjudul Polutan Langit,” *Askara J. Seni dan Desain*, vol. 3, no. 2, pp. 167–178, 2025, doi: 10.20895/askara.v3i2.1609.
- [14] J. I. Pandiangan, I. M. Hendrati, and W. Wardaya, “Penerapan Infografis Sebagai Media Informasi Terkait Perkembangan Pasirwisata Di Jawa Timur,” *J. Community Serv.*, vol. 6, no. 1, pp. 167–174, 2024, [Online]. Available: <https://idm.or.id/JCS/index.php/JCS>