

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK PENCEGAHAN KASUS
DEMAM BERDARAH *DENGUE* (DBD)
DI KABUPATEN BANDUNG**

***DESIGN OF MOTION GRAPHIC FOR PREVENTION OF DENGUE HEMORRHAGIC
FEVER CASES IN BANDUNG REGENCY***

Dian Rahmawati¹, Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn²

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
rahmawatidan735@gmail.com, syarip@telkomuniversity.ac.id,

Abstrak

Demam Berdarah *Dengue* atau DBD merupakan penyakit yang disebabkan oleh gigitan nyamuk *Aedes*, baik *Aedes Aegypti* sebagai vector primer maupun nyamuk *Aedes Albopictus* sebagai vector sekunder. Penyakit DBD merupakan penyakit yang memiliki tingkat keeksistensian cukup tinggi di negara - negara tropis seperti Indonesia. Tercatat menurut data Kementerian Kesehatan (Kemenkes) kasus DBD cukup tinggi di tahun 2018 hingga memasuki awal tahun 2019 terjadi di Kabupaten Bandung. Namun, berdasarkan penelitian sampai saat ini masih banyak masyarakat khususnya menengah kebawah yang acuh bahkan tidak mengetahui informasi penting mengenai DBD. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai DBD salah satunya karena media informasi yang berada di pusat layanan kesehatan seperti Puskesmas, RSUD dan klinik yang masih kurang efektif dan menarik, karena hanya menggunakan bentuk media informasi yang sifatnya diam (cetak). Ditambah kurang adanya sosialisasi pengetahuan mengenai DBD yang seharusnya di lakukan puskesmas ke lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, dalam penelitian serta perancangan ini penulis bertujuan untuk menghasilkan sebuah media informasi alternative pada Layanan Kesehatan (Puskesmas, Klinik dan RSUD) berupa video *Motion Graphic* (informasi dalam bentuk audio dan visual) dengan menggunakan metode penelitian observasi, kuisioner, wawancara dan studi pustaka yang kemudian di analisis dengan metode analisis SWOT, agar media informasi mengenai DBD dapat lebih efektif, menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat khususnya menengah kebawah.

Kata Kunci : *Informasi, Penyakit DBD, Masyarakat Menengah Kebawah, Media informasi.*

Abstract

Dengue Hemorrhagic Fever or DHF is a disease caused by the bite of Aedes mosquito, both Aedes Aegypti as primary vector and Aedes Albopictus mosquito as secondary vector. DHF is a disease that has a high degree of existence in tropical countries like Indonesia. According to data from the Ministry of Health (Kemenkes), dengue cases are quite high in 2018 until the beginning of 2019 occurs in Bandung Regency. However, based on research, until now there are still many people, especially middle and lower, who are ignorant and do not even know important information about DHF. The lack of public knowledge about DHF is one of them because of the information media in health service centers such as Puskesmas, RSUD and clinics that are still less effective and

attractive, because they only use forms of information media that are silent (print). Plus there is a lack of knowledge about DHF that should be done by puskesmas in the community. Therefore, in this research and design the author aims to produce an alternative information media on Health Services (Puskesmas, Clinics and RSUD) in the form of Motion Graphic videos (information in the form of audio and visual) using observational research methods, questionnaires, interviews and studies the library was then analyzed by the SWOT analysis method, so that information media about DHF could be more effective, interesting and easily understood by the community, especially middle and lower.

Keywords : *Information, DHF, Middle To Lower Class, Information Media.*

1. Pendahuluan

Demam Berdarah *Dengue* atau DBD merupakan penyakit infeksi yang disebabkan oleh gigitan nyamuk *Aedes* terutama *Aedes Aegypti* dan *Aedes Albopictus* yang banyak ditemukan di daerah tropis dan sub-tropis di dunia, diantaranya yaitu Afrika, Amerika, dan Asia Tenggara. Salah satu negara di Asia Tenggara dengan tingkat kasus DBD yang tinggi adalah Negara Indonesia (Putri, 2018).

Menurut data sementara yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan (Kemenkes) jumlah penderita kasus DBD pada tahun 2018 sebanyak 43 orang. Namun, pada awal tahun 2019 kasus DBD mengalami peningkatan cukup signifikan, hingga mencapai 13.683 orang di seluruh Indonesia dengan angka kematian mencapai 133 orang. Salah satu provinsi di Indonesia dengan tingkat DBD cukup tinggi yaitu terjadi di Kabupaten Bandung. Adapun menurut Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung rata-rata penderita DBD adalah usia dewasa dengan rentang usia 25 - 35 tahun. Tingginya tingkat kejadian DBD yang terjadi disebabkan karena adanya berbagai faktor pendorong seperti tingginya curah hujan, perilaku masyarakat yang tidak menjaga kebersihan lingkungan, tingginya mobilitas penduduk serta urbanisasi.

Oleh karena itu perlu adanya kesadaran dalam menjaga kebersihan lingkungan dan pemahaman pencegahan mengenai DBD yang wajib diketahui masyarakat khususnya masyarakat menengah kebawah.

Penelitian yang dilakukan oleh *Koenraad Constantanus J.M* di Thailand membuktikan adanya hubungan langsung antara pengetahuan tentang pencegahan DBD terhadap tindakan pemberantasan sarang nyamuk dapat meminimalisir banyak korban. Namun, saat ini masih banyak masyarakat menengah kebawah yang acuh terhadap hal tersebut, ditambah media informasi mengenai DBD yang sering di jumpai oleh masyarakat, yang terdapat di pusat layanan kesehatan seperti Puskesmas, Klinik dan RSUD masih kurang efektif dan kurang menarik.

Berdasarkan pemaparan tersebut dibutuhkan solusi menarik dan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai DBD untuk mengurangi kasus DBD di Indonesia khususnya Kabupaten Bandung. Melalui sebuah perancangan video *Motion Graphic* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai DBD dan kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan.

2. Dasar Teori

2.1 Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan dari seorang penyampai pesan (komunikator) kepada orang lain yang sifatnya sebagai penerima pesan (komunikan) untuk memberitahu atau mengungkapkan sikap, pendapat, pikiran atau perilaku baik secara lisan (langsung) maupun tulisan (tidak langsung). (Suprpto, 2011:5)

2.2 Media

Media merupakan sarana atau wadah yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan maupun informasi mengenai suatu hal yang akan hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan. Bentuk atau saluran tersebut dapat berbentuk tercetak maupun non-cetak. (Menhun, 2012)

2.3 Media Informasi

Media informasi merupakan sebuah wadah atau sarana untuk menyampaikan suatu pesan, ide, gagasan yang akan disampaikan seseorang kepada penerima pesan. Adapun penyampaian dalam media informasi dapat berupa numerik atau angka - angka, audio (suara), teks (tulisan) serta citra atau gambar (*image*). (Rifai Agus, 2016)

2.4 Video

Video menurut Munir merupakan suatu teknologi yang proses kerjanya dapat dilakukan dengan cara menangkap gambar, merekam suara dan gambar, menyimpan suara dan gambar, mengelola suara dan gambar, menyatukan urutan gambar yang satu dengan yang lain sehingga gambar - gambar tersebut dapat bergerak dengan menyajikan suatu adegan - adegan yang dapat dilihat dan didengarkan melalui media elektronik (Batubara, Arini, 2016).

2.5 Infografik

Infografik atau *infographic* merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphic* yang mana infografik

merupakan bentuk visualisasi data, gagasan, informasi, pengetahuan yang disajikan secara sederhana dan bukan hanya sekedar menyajikan informasi dalam bentuk teks melainkan di kemas dengan menggunakan visual yang menarik, agar suatu data dan informasi dapat lebih mudah untuk dipahami. (Kurniasih, 2016)

2.6 Pengembangan Video Infografik

Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam pengembangan video infografik, tahap pertama yang dapat dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data yang dibutuhkan, kemudian menganalisis data tersebut sehingga menjadi data yang singkat, padat, dan tepat sebelum diolah menjadi objek grafis, apabila proses pengolahan data sudah optimal maka tahap visualisasi data dapat dilakukan. (Utari, Purwanto, 2015)

2.7 Teknik Motion Graphic

Motion graphic merupakan salah satu cabang dari ilmu desain grafis. Didalam video *motion graphic* terdapat elemen - elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, dan tekstur yang secara sengaja digerakan atau diberi gerakan. Perbedaan antara *motion graphic* dan desain grafis terletak pada sifatnya dimana desain grafis memiliki sifat statis (diam) sedangkan *motion graphic* memiliki gerakan yang terlihat dinamis dan ditampilkan dengan media audio visual. (Saputra, 2018)

2.8 Desain Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan cara berkomunikasi yang dapat dilakukan dengan menggunakan unsur bahasa visual (gambar) yang memiliki arti, makna serta pesan sebagai keutamaannya dalam menyampaikan suatu informasi atau pesan. Adapun bidang studi yang mempelajari komunikasi visual yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV). DKV adalah ilmu yang mempelajari bagaimana cara melakukan komunikasi secara kreatif dengan bahasa visual beserta teknik pembuatan media yang digunakan agar suatu penyampaian pesan dan gagasan visual dapat di terima oleh khayalak dan berfungsi dengan sebagaimana mestinya. (Waluyanto, 2005).

2.8.1 Unsur - Unsur Desain Komunikasi Visual

1. Layout
Layout merupakan suatu perancangan atau penyusunan huruf, gambar, ilustrasi dan grafik lainnya pada media kertas sehingga susunan huruf, ilustrasi, gambar dan grafik lainnya dapat tersusun dan selaras dengan baik sehingga komunikasi informasi dapat menarik untuk dilihat dan dibaca dengan baik. (Frank F Jefkin, 2002)
2. Warna
Warna merupakan suatu unsur yang paling serba guna. Sebuah warna yang menarik dapat menarik perhatian suatu karya yang diciptakan, membangun mood (suasana) hati yang baik (Russel, 1992).
3. Tipografi
Tipografi saat ini bukan lagi hanya menjadi suatu pelengkap atau suatu pernyataan visual saja melainkan sudah menjadi suatu hal yang penting. Disajikan kedalam bentuk buku, katalog, atau brosur sebagai pelengkap komunikasi visual. (MFA, 2001)
4. Ilustrasi Dan Gambar
Ilustrasi adalah sebuah gambar, lukisan, fotografi dan seni lainnya dimana hal yang lebih di perhatikan adalah subjeknya. Tujuan dari ilustrasi yaitu untuk menjadikan suatu gagasan, suasana dan sebuah judul lebih terlihat nyata dan menyenangkan sehingga dapat mengkomunikasikan pesan secara visual dengan baik, tepat, cepat dan tegas. (KArtini, Pujiastuti Sri, 2017)
5. Ikon
Menurut (KBBI) ikon memiliki arti lukisan, gambar, atau simbol kecil dengan tujuan untuk memudahkan suatu informasi dalam penyampaian melalui media infografik.
6. Musik Latar
Musik latar dalam video *motion graphic* memiliki peran untuk mendukung informasi yang disampaikan dalam video agar lebih dinamis dan menyenangkan. (Kemkominfo, RI 1 Januari 2018)
7. Sound Effect
Sound effect didalam sebuah video *motion graphic* digunakan untuk mendukung perubahan animasi dan transisi. (Kemkominfo RI, 1 Januari 2018)
8. Voiceover
Voiceover dalam video *motion graphic* berfungsi untuk memperkuat karakter tokoh dan memperjelas informasi yang disampaikan, sehingga pesan dapat diterima melalui indera penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). (Kemkominfo, 1 Januari 2018)
9. Animasi Objek Dan Visual Effect
Animasi objek dan visual effect adalah bagian yang paling penting dari visualisasi konten. Oleh karena itu animasi yang dirancang harus mendukung tujuan dari informasi. (Kemkominfo RI, 1 Januari 2018)
10. Transisi
Transisi merupakan pemisahan blok pada video *motion graphic* seperti sebuah slide. Transisi digunakan untuk menyambungkan satu slide dengan slide lainnya agar perpindahannya lebih terlihat halus. (Kemkominfo RI, 1 Januari 2018)

3. Pembahasan

3.1 Data Pemberi Proyek

Puskesmas Baleendah merupakan layanan kesehatan masyarakat di wilayah Baleendah, Kabupaten Bandung. Dimana puskesmas memiliki peran utama yaitu sebagai pusat pertama penanganan kesehatan atau merupakan ujung tombak pelayanan kesehatan di Indonesia dengan harga terjangkau, merata dan untuk semua kalangan.

3.2 Data Produk

Nama produk : Waspada dan Kenali DBD
 Jenis Produk : Infografik Animasi
 Teknik Pembuatan : *Motion Graphic*
 Lama Durasi Penayangan : 5 menit 20 detik

3.3 Data Khalayak Sasaran

1. Geografis
 - Negara : Indonesia
 - Kota : Kabupaten Bandung
2. Demografis
 - Usia : 25 - 35 tahun
 - Jenis kelamin : Laki - laki dan perempuan
 - Penghasilan : Rp 1.000.000 kebawah
 - Pendidikan : Minimal SMA/SMK
3. Psikografis
 - Kelas sosial : Golongan menengah kebawah
 - Gaya hidup : Masyarakat yang kurang memahami kasus DBD
4. Targeting

Target dari perancangan *motion graphic* ini adalah masyarakat menengah kebawah dengan rentang usia 25 - 35 tahun yang kurang memahami dan acuh terhadap kasus DBD.
5. Positioning

Video *motion graphic* akan diposisikan sebagai salah satu media informasi sekaligus mengedukasi masyarakat yang kurang paham akan penyakit DBD. Video *motion graphic* akan ditempatkan di tempat – tempat yang sering masyarakat kunjungi seperti Puskesmas, RSUD, dan klinik.

3.5 Data Analisis Proyek Sejenis

Setelah melakukan analisis matriks dengan membandingkan proyek sejenis berjumlah 2 video *motion graphic* dan 1 infografik statis. Maka penulis menyimpulkan bahwa suatu visual di dalam video *motion graphic* harus menyesuaikan target audience dan informasi yang didapatkan harus di analisis kembali sesuai dengan fakta yang ada. Sehingga informasi dapat tersampaikan dengan efektif dan mudah diterima dengan baik. Selain itu hal yang harus diperhatikan adalah perpindahan transisi pada video. serta keterbacaan teks atau tulisan.

3.4 Data Hasil Observasi dan Wawancara

A. Observasi

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan di Puskesmas Baleendah bahwa Puskesmas Baleendah sedang meningkatkan pelayanan baik dalam segi sarana maupun kesehatan. Salah satu sarana yang sangat diperhatikan oleh puskesmas Baleendah yaitu mengenai adanya media informasi berbagai jenis penyakit. Adapun media informasi yang ada di Puskesmas Baleendah saat ini yaitu hanya menggunakan media cetak statis berupa poster yang ditempel pada dinding seperti yang terdapat dipusat layanan kesehatan pada umumnya. Namun, Kepala Puskesmas Baleendah mengatakan bahwa sarana mengenai informasi kesehatan akan lebih diperhatikan lagi. Adapun media informasi mengenai kesehatan yang nantinya akan dilaksanakan yaitu pemasangan monitor untuk informasi kesehatan dalam bentuk video, karena apabila informasi mengenai kesehatan dapat di sajikan dalam bentuk yang lebih menarik seperti video, selain dapat lebih efektif dalam penyampaian informasi juga dapat menghilangkan rasa jenuh pasien ketika sedang menunggu antrean pemeriksaan dan antrean pengambilan obat.

B. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis maka dapat disimpulkan bahwa media informasi yang sifatnya dinamis (melalui audio dan visual) dapat jauh lebih menarik, efektif dan mudah dimengerti. Akan tetapi dalam pembuatan atau perancangannya perlu banyak hal yang harus diperhatikan sehingga informasi dapat menarik perhatian masyarakat, mudah di mengerti dan pada akhirnya dapat mempersuasi masyarakat untuk mau menerapkan hal-hal penting sesuai dengan pengajaran yang disampaikan dalam video seperti menjaga kebersihan lingkungan, waspada terhadap gejala-gejala yang timbul akibat infeksi virus dengue dan melakukan pencegahan agar angka kasus DBD dapat di minimalisir keberadannya khususnya Kabupaten Bandung

1. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisis dan pengumpulan data yang diteliti dilakukan sebelumnya maka perancangan ini memiliki tujuan untuk memberikan informasi alternative yang lebih persuasive, efektif dan menarik mengenai DBD karena informasi di sampaikan dalam bentuk audio dan visual serta dapat di lihat tanpa harus mengeluarkan biaya.

4.2 Konsep Kreatif

Adapun cara agar pesan pada *motion graphic* dapat tersampaikan kepada khayalak sasaran, maka pengayaan visual disesuaikan berdasarkan usia khayalak sasaran yaitu 25 - 35 tahun dengan menggunakan pengayaan visual digital painting dimana pengayaan visual digital painting memiliki pendekatan ilustrasi yang sesuai terhadap bentuk visual yang nyata. Warna yang di gunakan menyesuaikan keseimbangan kontras warna dan memperpadukan gelap terang sehingga visual akan tetap menarik ketika dilihat. Bahasa pada narasi menggunakan bahasa Indonesia yang menyesuaikan bahasa - bahasa yang digunakan masyarakat usia 25 - 35 tahun yaitu tidak terlalu baku dan tidak terlalu bertele-tele.

Informasi yang disampaikan, mengenai hal - hal yang dapat meningkatkan pemahaman khayalak sasaran terhadap DBD. Informasi disampaikan melalui audio dan visual agar dapat tersampaikan lebih efektif.

4.3 Konsep Media

Pada perancangan *motion graphic* ini konsep media yang dipilih adalah televise, media online, laptop dan *smartphone*. Diperuntukan untuk tempat layanan kesehatan seperti Puskesmas, RSUD dan Klinik. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah khalayak sasaran dalam melihat dan memahami penyakit DBD tanpa harus mengeluarkan biaya. Agar perancangan *motion graphic* lebih baik lagi serta menarik perhatian khayalak sasaran, maka penulis menggunakan media pendukung. Berikut merupakan media pendukung yang dipilih yaitu:

1. Infografik Statis

Infografik statis di gunakan dan dipilih untuk lebih memperkuat informasi (detail) dalam perancangan *motion graphic*

2. Kaos

Kaos dipilih untuk pendamping media pendukung dimana akan menjadi simbol dan hanya di bagikan kepada petugas Jumentik (Juru Pantau Jentik) yang nantinya akan memantau perkembangbiakan nyamuk *Aedes* di rumah - rumah masyarakat.

3. X - Banner

X - Banner digunakan untuk mengingatkan dan menarik perhatian khayalak sasaran terhadap media utama (*motion graphic*), agar masyarakat mau menonton dan mengetahui informasi yang terdapat didalam video.

4. Flyer

Flyer digunakan dan di bagikan kepada masyarakat untuk memberi informasi kepada khayalak ketika mereka berlalu Lalang dijalan.

5. Sticker

Sticker dibuat dan dibagikan kepada khayalak sasaran untuk menarik perhatian masyarakat. Selain itu sticker dibuat sebagai identitas dari media utama yang menjadi penghubung antara media utama dengan media pendukung lainnya seperti infografik, kaos, X – banner, dan flyer.

4.3 Konsep Visual

Dalam perancangan ini terdapat konsep visual yang nantinya akan menjadi visual dari identitas produk yang dibuat. Berikut merupakan konsep visual dalam perancangan video *motion graphic* mengenai DBD yaitu:

1. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan video *motion graphic* menyesuaikan keseimbangan dan kontras warna. Apabila aset visual menggunakan warna cerah maka background menggunakan warna yang sedikit agak gelap. Sehingga warna pada visual tetap nyaman, jelas dan menarik ketika dilihat.

2. Tipografi

Jenis font yang digunakan dalam perancangan video motion graphic ini menggunakan jenis font Sans - serif yang memiliki sifat tidak kaku, nyaman untuk dilihat dan memiliki kejelasan huruf. Adapun nama font yang digunakan adalah: font Bebas Reguler, Bebas Nue Regular, Gobold Bold dan Steelfish.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789.,"-

Gambar 4.1 Font Bebas Reguler

Sumber: Dian Rahmawati, 2019

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,:;,!

Gambar 4.2 Font Bebas Nue Regular

Sumber: Dian Rahmawati, 2019

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,:;,!

Gambar 4.3 Font Gobold Bold

Sumber: Dian Rahmawati, 2019

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,:;,!

Gambar 4.4 Font Steelfish

Sumber: Dian Rahmawati, 2019

3. Ilustrasi Karakter

Ilustrasi karakter dalam video *motion graphic* ini menggunakan 2 karakter utama yaitu bapak Ridwan Kamil dan Dr. Ratnawati. Karakter – karakter ini dipilih untuk menarik perhatian khayalak sasaran, dimana karakter bapak Ridwan Kamil dipilih karena beliau adalah orang yang dikenal seluruh masyarakat kota Bandung yaitu gubernur dari Jawa Barat. Sedangkan karakter Dr. Ratnawati dibuat karena beliau adalah salah satu dokter yang bekerja di Puskesmas Baleendah dan banyak memberikan informasi kepada penulis

mengenai DBD. Berikut merupakan ilustrasi tokoh bapak Ridwan Kamil dan Dr. Ratnawati didalam perancangan video *motion graphic*.



Gambar 4.5 Tokoh Ridwan Kamil

Sumber: Dian Rahmawati, 2019



Gambar 4.6 Tokoh Dokter Ratnawati

Sumber: Dian Rahmawati, 2019

4. Layout

Layout dalam perancangan video motion graphic dibuat sederhana, dimana visual disertai teks. Susunan visual disesuaikan dengan ruang pada screen sehingga visual tidak bertumpuk dan informasi dapat tersampaikan dengan baik. Sedangkan teks hanya akan ditempatkan pada scane yang memiliki penekanan informasi dengan ukuran visual yang tidak besar dan tidak bertumpuk.

5. Ikon

Menggunakan bentuk - bentuk ikon yang sederhana serta tidak ambigu agar lebih mudah di mengerti dan tidak membingungkan khayalak sasaran.

6. Sound Effect

Sound effect pada video *motion graphic* ini hanya akan mengiringi visual yang memiliki penekanan penting dengan menggunakan tingkat volume suara rendah agar selaras dan tidak mengganggu dalam penyampaian

informasi pada voice over dan musik latar yang memiliki sifat sebagai pendukung agar video lebih menarik dan menyenangkan.

7. Voice Over

Voice over dalam perancangan video *motion graphic* menyesuaikan scene dan visual. Bahasa yang digunakan pada voice over menggunakan bahasa yang tidak bertele - tele, tidak terlalu baku agar terkesan tidak kaku sehingga informasi yang disampaikan lebih efektif dan jelas.

8. Musik Latar

Musik latar dalam perancangan video *motion graphic* ini menggunakan musik latar dengan nada sederhana, menyesuaikan konsep, bervolume rendah sehingga tidak mengganggu sound effect maupun voice over ketika menyampaikan informasi.

9. Animasi Objek

Animasi objek seperti karakter, icon, dan visual lainnya didalam video motion graphic akan diberikan effect gerak. Sehingga video lebih terlihat dinamis, menarik dan menyenangkan.

4.5 Rencana Pemasaran

Agar informasi dapat tersampaikan dengan mudah kepada khayalak sasaran dan tanpa mereka harus mengeluarkan biaya, maka perancangan motion graphic waspada dan kenali DBD akan ditempatkan pada layanan - layanan kesehatan seperti Puskesmas, Klinik RSUD, media online YouTube dan Instagram.

4.6 Hasil Perancangan

a. Storyboard (Sketsa Perancangan)

Tabel 4.1 Tabel Sketsa Perancangan

Sketsa Perancangan







Sumber: Dian Rahmawati, 2019

b. Hasil Karya Dan Script

Tabel 4.2 Tabel Hasil Karya




















Scene	Durasi	Gambar	Narasi
1.	0:00:00 - 0:00:03		
2.	0:00:04 - 0:00:08		
3.	0:00:09 - 0:00:14		STOP Demam Berdarah Dengue
4.	0:00:15 - 0:00:24		Ridwan Kamil : Namun apakah sebenarnya Demam Berdarah Dengue? Mari kita tanyakan kepada dokter yang bersangkutan “Dok, Apakah sebetulnya Demam Berdarah Dengue?”







5.	0:00:25 – 0:00:36		Dokter : “Demam Berdarah Dengue atau DBD merupakan penyakit yang diakibatkan karena gigitan nyamuk Aedes, baik Aedes Aegypti sebagai vector primer maupun nyamuk Aedes Albopictus sebagai vector sekunder
6.	0:00:39 – 0:00:45		Demam Berdarah Dengue merupakan penyakit yang banyak ditemukan di negara-negara tropis. Seperti
7.	0:00:46 – 0:00:47		Seperti Afrika
8.	0:00:48 – 0:00:49		Amerika
9.	0:00:50 – 0:00:52		Dan Indonesia
10.	0:00:53 – 0:01:00		Kasus Demam Berdarah Dengue Di Indonesia, kali pertama ditemukan di Surabaya pada tahun 1968



11.	0:01:01 – 0:01:06		Sejak ditemukan, kasus Demam Berdarah
12.	0:01:07 – 0:01:11		Dengue terus terjadi sepanjang tahun di Indonesia
13.	0:01:12 – 0:01:15		hingga memasuki awal tahun 2019
14.	0:01:16 – 0:01:18		Hingga saat ini tercatat jumlah korban jiwa yang meninggal sebanyak 34 orang
15.	0:01:19 – 0:01:23		Adapun salah satu wilayah dengan kasus DBD cukup tinggi saat ini terjadi
16.	0:01:24 – 0:01:27		di Kabupaten Bandung
17.	0:01:28 – 0:01:37		Tingginya kasus Demam Berdarah Dengue yang terjadi disebabkan karena adanya berbagai faktor pendorong seperti:
18.	0:01:38 – 0:01:42		Perubahan iklim dan perilaku masyarakat
19.	0:01:43 – 0:01:49		Adanya Urbanisasi atau (perpindahan penduduk dari desa ke kota)
20.	0:01:50 – 0:01:55		Pertambahan dan meningkatnya mobilitas penduduk

21.	0:01:56 – 0:02:01		Awas! Demam Berdarah biasanya meningkat ketika memasuki musim hujan
22.	0:02:02 – 0:02:11		Selain faktor pendorong, tingkat pengetahuan masyarakat merupakan hal yang paling penting. Agar Kasus Demam Berdarah Dengue dapat di minimalisir, yaitu dengan cara..
23.	0:02:12 – 0:02:40		Mengenali ciri fisik nyamuk Aedes Aegypti. Pertama, betubuh sedang, Kedua, berwana hitam kecokelatan. Tiga, memiliki loreng di tubuh dan kakinya. Terakhir, aktif terbang di pagi dan sore hari
24.	0:02:42 – 0:02:46		Bermetamorfosis selama 10-14 hari
25.	0:02:48 – 0:02:55		Mulai dari telur, larva, pupa hingga menjadi nyamuk dewasa

26.	0:02:56 – 0:02:58		Selain itu, barang dan wadah bekas
27.	0:02:59 – 0:03:00		Batang pohon
28.	0:03:01 – 0:03:07		Juga genangan air bersih, merupakan habitat bersarangnya nyamuk Aedes aegypti.
29.	0:03:08 – 0:03:18		Proses terjadinya penularan Demam Berdarah Dengue disebabkan oleh nyamuk Aedes Aegypti betina yang terinfeksi oleh Virus dengue
30.	0:03:19 – 0:03:23		Saat nyamuk menggigit manusia yang sedang terkena demam akut
31.	0:03:24 – 0:03:30		Kemudian, nyamuk akan membawa virus dan menularkannya kepada manusia lain ketika menghisap darah mereka
32.	0:03:31 – 0:03:34		Saat itu, akan timbul gejala-gejala seperti,
33.	0:03:35 – 0:03:37		Demam tinggi yang timbul secara mendadak

34.	0:03:38 – 0:03:41		Nyeri disekitar bola mata sakit kepala
35.	0:03:42 – 0:03:44		Nyeri disekujur tubuh
36.	0:03:45 – 0:03:47		Dan muncul bercak kemerahan pada beberapa bagian tubuh
37.	0:03:48 – 0:03:54		Perhatikan ! apabila setelah 3 hari dan gejala yang dirasakan belum berkurang
38.	0:03:55 – 0:04:01		Segerakan memeriksakan diri kepuskesmas . Apabila anda tidak dapat melewati fase kritis dengan bantuan medis,
39.	0:04:02 – 0:04:06		Anda akan beresiko mengalami kebocoran pada pembuluh darah
40.	0:04:07 – 0:04:09		Hingga akhirnya mengalami kematian
41.	0:04:10 – 0:04:14		Adapun cara untuk menekan kasus DBD adalah
42.	0:04:15 – 0:04:16		
43.	0:04:16 – 0:04:17		Melalui gerakan 3M.

44.	0:04:18 – 0:04:28		Pertama, menguras wadah penampungan air bersih yang ada dirumah. Pastikan anda menyikat dinding wadah penampungan air, karena nyamuk Aedes berkembang biak disana.
45.	0:04:29 – 0:04:38		Menutup. Pastikan anda menutup wadah penampungan air bersih seperti bak mandi dan penampungan air untuk mencegah nyamuk bertelur.
46.	0:04:39 – 0:04:46		Terakhir, mengubur. Kubur sebagian barang anda yang sudah tidak terpakai agar tidak ada air yang menggenang.
47.	0:04:47 – 0:04:51		Anda juga dapat menggunakan lotion anti nyamuk ketika akan melakukan aktifitas
48.	0:04:53 – 0:04:57		Semprotkan juga spray anti nyamuk untuk mencegah gigitan nyamuk aedes aegypti
49.	0:04:58 – 0:05:00		Pancaroba tiba saatnya anda waspada !

50.	0:05:01 — 0:05:16		<p>Sudah jelaskan apa yang disampaikan dokter tadi. Mari kita ciptakan Bandung bersih dan terapkan upaya untuk mencegah perkembang biakan nyamuk Aedes agar terhindar dari demam berdarah dengue. STOP Demam Berdarah. untuk kehidupan yang lebih baik kedepannya</p>
51.	0:05:17 — 0:05:20		

Sumber: Dian Rahmawati, 2019

c. Media Pendukung

Perancangan video *motion graphic* ini dilengkapi dengan media pendukung. Tujuan dari media pendukung dibuat untuk meningkatkan awerness khayalak sasaran, dimana mereka dapat mengenali atau mengingat produk. Berikut merupakan media pendukung yang penulis gunakan:

a. Infografik Statis



Gambar 4.7 Infografik Statis
Sumber: Dian Rahmawati, 2019

b. X - Banner



Gambar 4.8 X - Banner
Sumber: Dian Rahmawati, 2019

c. Flyer



Gambar 4.9 Flyer
Sumber: Dian Rahmawati, 2019

d. Kaos Juru Pemantau Jentik



Gambar 4.10 Kaos Jumentik
Sumber: Dian Rahmawati, 2019

e. Sticker



Gambar 4.11 Sticker
Sumber: Dian Rahmawati, 2019

f. Media Sosial Instagram



Gambar 4.12 Media Sosial Instagram
Sumber: Dian Rahmawati, 2019

g. Media Sosial YouTube



Gambar 4.13 Media Sosial YouTube
Sumber: Dian Rahmawati, 2019

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Indonesia merupakan salah satu negara endemis yang memiliki potensi yang cukup tinggi akan kasus DBD tiap tahunnya. Namun, meskipun angka kasus DBD di Indonesia cukup tinggi terutama yang sedang terjadi di Kabupaten Bandung. Hal tersebut dapat diminimalisir yaitu dengan cara melakukan upaya pencegahan dan memiliki pengetahuan cukup mengenai DBD. Berdasarkan hasil penelitian, observasi dan analisis masalah, banyak media informasi mengenai DBD yang ada di tempat layanan kesehatan saat ini masih kurang efektif, khususnya bagi masyarakat menengah kebawah oleh karena itu dibutuhkan media alternatif lain mengenai DBD yang lebih efektif dalam penyampaian informasi. Media ini diharapkan dapat menjadi sebuah media yang dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi karena disampaikan melalui suara, gambar dan tulisan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan tugas akhir ini. Diberikan saran dan diharapkan dapat menjadi perhatian bagi masyarakat dan pihak terkait maupun penelitian selanjutnya. Adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan media informasi yang lebih efektif, menarik dan mudah dipahami bagi masyarakat khususnya menengah kebawah pada layanan - layanan kesehatan seperti Puskesmas, RSUD dan Klinik.
2. Diharapkan kedepannya informasi mengenai kesehatan dapat lebih menarik lagi sehingga masyarakat lebih memahami informasi.
3. Diharapkan kedepannya masyarakat dapat lebih memahami, mewaspada dan menerapkan informasi yang telah disampaikan. Sehingga terhindar dari penyakit mematikan DBD.
4. Mulai menerapkan rumus 3M, memelihara kebersihan dan melakukan upaya kecil lainnya agar terhindar dari gigitan nyamuk Aedes.

Daftar Pustaka

- [1] Agus Rifai, M. (n.d.). *Teknologi Media Informasi Di Perpustakaan*.
- [2] Almananda Dwi Putri, M. (2018, agustus 4). PERBANDINGAN EFEKTIVITAS BIAYA VAKSIN DENGUE DARI BERBAGAI NEGARA. *Farmaka*.
- [3] Bibah Novrita, R. M. (2017, Maret 8). Analisis Faktor Risiko Kejadian Demam Berdarah Dengue Di Wilayah Kerja Puskesmas Celikah Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 23
- [4] Candra, A. (2010). Demam Berdarah Dengue: Epidemiologi, Patogenesis dan Faktor Risiko Penularan. *Aspirator Vol. 2 No. 2*, 116.
- [5] Dameria, A. (2007). *Color Basic Panduan Dasar Warna Untuk Desainer Dan Industri Cetak*. Jakarta Timur: Link And Match Graphic.
- [6] Dharma, D. A. (2017). Perancangan Video Grafis Indonesia Tanpa Stigma Dan Diskriminasi Terhadap Orang Dengan HIV/AIDS. *Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual*, 8.

- [7] Fitriani, F. (2018). Perancangan Infografis Gaya Hidup Sehat Ala Vegetarian. *Skripsi SI (Thesis)*, 10.
- [8] Hamdan Husein Batubara, D. N. (2016, Oktober). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 48.
- [9] Hamdan Husein Batubara, D. N. (2016, Oktober). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 48.
- [10] Irma Prasetyowati, S. M. (2015). Kepadatan Penduduk Dan Insidens Rate DEmam Berdarah Dengue (DBD) Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur. *The Indonesian Journal Of Health Science*, 2.
- [11] Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. (1 Januari 2018). *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik*. Jalan Merdeka Barat: Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia.
- [12] Kurniasih, N. (2016, Juni 15). Infografis. *Komunikasi, Informasi dan Perpustakaan di Era Globalisasi*, 1.
- [13] Latifah, I. D. (2011). Desain Komunikasi Visual Untuk Menunjang Kampanye Kesadaran Buang Sampah Pada Tempatnya Dan Pemanfaatan Sampah. *HUMANIORA*, 46.
- [14] Lisa Hidayati, U. K. (2017, Januari 22-28). Kejadian Demam Berdarah Dengue di Kota Sukabumi Berdasarkan Kondisi Iklim. *Journal IPB*, 26-27.
- [15] M.A, A. R. (2016). *Teknologi Media Informasi Di Perpustakaan*.
- [16] Menhun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pelajaran . *Jurnal Pemikiran Islam* , 27.
- [17] Perdana, P. P. (2019). *224 KASUS DBD TERJADI DI KOTA BANDUNG*. BANDUNG: KOMPAS.
- [18] Pranata, M. (2002, Juli). Perspektif Penalaran Fungsional Desain Visual Ikon. *Nirmana Vol 4. No. 2*, 109.
- [19] Rangkuti, F. (2006). *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [20] Riandita, A. (2012). Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Demam Dengan Pengelolaan Demam Pada Anak. *Jurnal Media Medika Muda*, 1.
- [21] Rizki Utari, I. H. (2015). Perancangan Video Infografis Sebagai Media Informasi Dengan Teknik Motion Graphic (Studi Kasus: P.T Bumi Artha Nugraha). *Seminar Nasional Informatika*, 492.
- [22] Rizki, I. H. (n.d.). Implementasi Kebijakan Program Sanitasi Lingkungan Berbasis Masyarakat (SLBM) Dalam Prespektif Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 1994
- [23] Saputra, A. B. (2018, Juni 02). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 85
- [24] Scalvado, Giuseppe, Hidayat, Syarip (2018, Desember). Perancangan Motion Graphic Mengenai Toleransi Penganut Adar Karuhun Urang Di Cigugur. *Jurnal e-Proceeding Of Art And Design*, 2041
- [25] Titik Respati, A. R. (2017, November). Berbagai Faktor Yang Mempengaruhi Kejadian Demam Berdarah Dengue di Kota Bandung. *Respati*, 93.
- [26] Turangan, L. (2016, Februari). *Perjalanan Nyamuk Aedes Aegypti Menularkan Demam Berdarah Dengue*. Kompas.com
- [27] Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 45.