

TUGAS AKHIR - DV184801

Perancangan Edukasi Stigma Negatif TBC Melalui Video Motion Graphic untuk Memberikan Awareness Masyarakat di Wilayah Sidoarjo

Ghina Amallia Dewi

08511940000060

Dosen Pembimbing

Dr. Sabar, SE, M.Si

NIP. 19700210 200501 1001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI

Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2023



TUGAS AKHIR - DV184801

Perancangan Edukasi Stigma Negatif TBC Melalui Video Motion Graphic untuk Memberikan Awareness Masyarakat di Wilayah Sidoarjo

Ghina Amallia Dewi

08511940000060

Dosen Pembimbing

Dr. Sabar, SE, M.Si

NIP. 19700210 200501 1001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI

Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2023



FINAL ASSIGNMENT - DV 184801

Education on the Negative Stigma of TB Through Motion Graphic Videos to Provide Community Awareness

Ghina Amallia Dewi

08511940000060

Lecturer

Dr. Sabar, SE, M.Si

NIP. DOSEN

VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAM

DEPARTMEN OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

Faculty Of Creative Design And Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual - Desain Produk Industri
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh: **Ghina Amallia Dewi**
NRP. 08511940000060

Disetujui oleh Tim Penguji Sidang Akhir:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. Nama Dosen | Pembimbing |
| NIP. | |
| 2. Nama Dosen | Penguji I |
| NIP. | |
| 3. Nama Dosen | Penguji II |
| NIP. | |

Surabaya, DD YY 2022

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Ghina Amallia Dewi**

NRP : **08511940000060**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“Perancangan Edukasi Stigma Negatif TBC Melalui Video Motion Graphic untuk Memberikan Awareness Masyarakat di Wilayah Sidoarjo”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya,
Yang membuat pernyataan

Ghina Amallia Dewi
NRP. 08511940000060

Perancangan Edukasi Stigma Negatif TBC Melalui Video Motion Graphic untuk Memberikan Awareness Masyarakat di Wilayah Sidoarjo

Nama Mahasiswa : Ghina Amallia Dewi
NRP : 08511940000060
Departemen : Desain Komunikasi Visual, FDKBD-ITS
Dosen Pembimbing : Dr. Sabar, SE, M.Si

Abstrak

TBC sampai saat ini masih menjadi masalah kesehatan masyarakat di dunia. TBC atau Tuberkulosis adalah penyakit yang disebabkan oleh infeksi bakteri *Mycobacterium tuberculosis* di paru. Tuberkulosis yang menyerang paru menyebabkan gangguan pernapasan, seperti batuk kronis dan sesak napas. Penderita TBC biasanya juga mengalami gejala lain seperti berkeringat di malam hari dan demam. Pengobatan penyakit tuberkulosis biasanya membutuhkan waktu berbulan-bulan dengan aturan minum obat yang ketat guna mencegah risiko terjadinya resistensi antibiotik. Jika tidak ditangani dengan segera, TBC dapat berakibat fatal. Indonesia berada di urutan ke 3 negara dengan kasus TBC tertinggi di dunia setelah India dan Cina. TBC merupakan penyakit menular yang dapat menyerang setiap orang, salah satunya anak-anak. Akan tetapi, TBC adalah penyakit yang dapat disembuhkan dan bisa dicegah. Salah satunya dengan memberikan edukasi terhadap anak serta keluarga mengenai dampak penyakit TBC dan cara pencegahannya.

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah studi literatur, studi eksisting, depth interview, dan melakukan penyebaran kuesioner kepada keluarga target. Data awal diolah pada studi eksperimental yang menghasilkan konsep cerita hingga menghasilkan desain final. Setelah rancangan luaran telah dibuat, kemudian dilakukan post test berupa kuesioner. Post test dilakukan guna mengetahui seberapa tingkat kesadaran, serta pengetahuan keluarga anak terhadap gejala dari penyakit TBC.

Luaran dari perancangan ini merupakan animasi berupa Motion Graphic yang menyajikan cerita visual mengenai pengenalan serta pencegahan penyakit TBC. Dengan menggunakan media edukasi berbentuk visual gambar dan audio. Melalui perancangan ini diharapkan masyarakat yang membacanya dapat mengetahui memahami tindakan apa yang perlu dilakukan apabila menemukan gejala tersebut, serta menyadari betapa pentingnya pengobatan TBC agar mencegah penyebaran TBC di Indonesia.

Kata Kunci: *TBC, Anak, Keluarga, Edukasi, Motion Graphic.*

Education on the Negative Stigma of TB Through Motion Graphic Videos to Provide Community Awareness

Student Name : Ghina Amallia Dewi
NRP : 08511940000060
Department : Visual Communication Design, FDKBD-ITS
Advisor : Dr. Sabar, SE, M.Si

Abstract

TB is still a public health problem around the world. TB, or tuberculosis, is a disease caused by infection with the *Mycobacterium tuberculosis* bacteria in the lungs. Tuberculosis, which attacks the lungs, causes respiratory problems such as chronic coughing and shortness of breath. Other symptoms of tuberculosis, such as night sweats and fever, are common. Treatment of tuberculosis usually takes months with strict medication rules to prevent the risk of antibiotic resistance. If not treated immediately, TB can be fatal. Indonesia is in 3rd place with the highest TB cases in the world, after India and China. TB is an infectious disease that can affect everyone, including children. However, TB is a curable and preventable disease. One of them is by providing education to children and families about the impact of TB disease and how to prevent it.

The methods used in this design are literature studies, existing studies, in-depth interviews, and distributing questionnaires to target families. Preliminary data is processed in experimental studies that produce story concepts for final designs. After the output design has been made, a post-test is carried out in the form of a questionnaire. The posttest was carried out to determine the level of awareness and knowledge of the child's family about the symptoms of TB disease.

The output of this design is an animation in the form of a motion graphic that presents a visual story about the introduction and prevention of TB disease. By using educational media in the form of visual images and audio. Through this design, it is hoped that people who read it will understand what actions need to be taken if they encounter these symptoms and realize how important TB treatment is in order to prevent a spread of TB.

Keywords: *TBC, Children, Family, Education, Motion Graphic.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan berkah, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis memiliki kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Motion Graphic Pengenalan dan Pencegahan TBC pada Masyarakat Rentan” Karya tulis ini penulis dedikasikan sebagai syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Penulis telah melalui perjalanan panjang dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir ini. Keberhasilan penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya
2. Kedua Orangtua dan keluarga yang memberikan support baik secara materi maupun immateril
3. Dr. Sabar, SE, M.Si selaku dosen pembimbing saya
4. ...selaku dosen penguji yang memberikan saran kritik selama pengerjaan tugas akhir
5. ..., selaku narasumber utama sekaligus yang membantu saya menyusun konten dalam perancangan buku ini
6. ..., selaku narasumber utama yang membantu dalam penyusunan *draft* lembar aktivitas
7. 10 narasumber yang merupakan target audien
8. Teman-teman saya yang dengan tulus membantu menyelesaikan Tugas Akhir

Penulis menyadari bahwa keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki membuat karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang dapat menyempurnakan karya tulis ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca untuk kemudian dapat dijadikan acuan, referensi maupun bahan perbandingan dengan karya tulis lain.

Penulis,

Surabaya,.....

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	v
Abstrak	vi
Abstract	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Parenting	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Parenting	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Metode dan alur penelitian	25
BAB IV ANALISA HASIL RISET	Error! Bookmark not defined.
4.1 <i>Depth Interview</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 <i>Depth interview</i> kepada Mr Edward Salim ..	Error! Bookmark not defined.
BAB V KONSEP PERANCANGAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Deskripsi Perancangan	Error! Bookmark not defined.
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
6.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
6.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

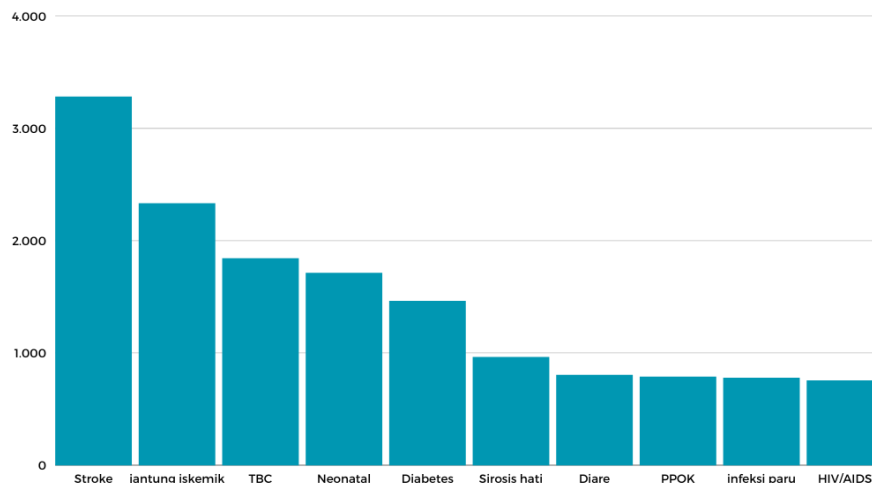
DAFTAR TABEL

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara berkembang merupakan negara yang memiliki standar kehidupan rendah, termasuk Indonesia (Basmatulhana, 2022). Indonesia sebagai negara berkembang masih memiliki beban ganda dalam penanggulangan masalah kesehatan dibandingkan dengan negara maju. Pada negara maju, tingkat kesehatan di negaranya yang sudah sangat tinggi, maka dari itu angka harapan hidup tinggi. Hal ini karena negara maju cenderung memiliki akses layanan kesehatan yang baik. Sedangkan pada negara yang masih berkembang, lambatnya pelayanan kesehatan sehingga terjadinya keterlambatan dalam melakukan penegakan diagnosis (Putri, 2019). Berdasarkan data dari WHO, penyakit-penyakit yang melekat pada Indonesia antara lain penyakit stroke, serangan jantung, dan TBC yang berada pada urutan tertinggi. Di Indonesia terdapat kasus pasien dengan penyakit Tuberkulosis (TBC) sebanyak 1839.55 kasus (World Health Organization, 2019).

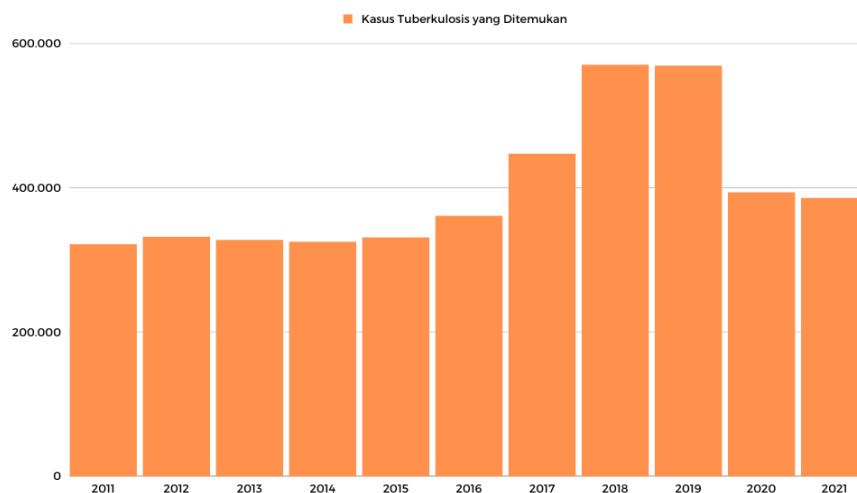


Gambar 1 Data grafik penyakit yang melekat pada Indonesia

Penyakit TBC masih menjadi salah satu masalah dari 10 besar masalah penyakit dengan urutan ke 4 penyebab kematian di dunia, dimana 95% kasus baru dan kasus meninggal akibat terjangkit penyakit ini terdapat di negara berpenghasilan rendah dan menengah. Dari 60% total penderita TBC disumbangkan oleh 6 negara termasuk Indonesia (Novita et al., 2017). Sebagai salah satu negara berkembang yang tergolong dengan beban penyakit menular Tuberkulosis yang tinggi, menurut laporan WHO dalam Global TB Report tahun 2022, Indonesia berada di peringkat ke-2 dunia sebagai penyumbang penderita TBC terbanyak setelah India, dengan estimasi insiden sebesar 969.000 kasus atau 354 per 100.000 penduduk dan mortalitas 144.000 atau 52 per 100.000 penduduk (World Health Organization, 2022). Dengan besarnya jumlah kasus TB di Indonesia, tentu angka kematian penyebab TB tidak sedikit dan terus bertambah tiap tahunnya, angka kematian yang disebabkan penyakit TB setiap satu orang tiap 4 menitnya yaitu mencapai angka 150.000 kasus. Jika dibandingkan dari tahun 2020, angka tersebut

naik 60% dari yang sebanyak 93.000 kasus kematian akibat TBC (World Health Organization, 2022).

Menurut Kementerian Kesehatan RI, dalam sepuluh tahun terakhir, jumlah kasus TBC mengalami naik turun. Ditahun 2011, kasus TBC yang telah terdiagnosis dan diobati mencapai 321.308 kasus. Kemudian sampai dengan tahun 2018, angka kasus TBC terus naik hingga mencapai angka 570.289 kasus. Ditahun 2019, menurun kembali sehingga mencapai 568.997 kasus. Kemudian kasus kembali menurun ditahun-tahun selanjutnya. Meski demikian, Kementrian Kesehatan memperkirakan bahwa jumlah riil dari kasus TBC di Indonesia jauh lebih banyak dari yang telah didiagnosis dan diobati (Kusnandar, 2022).



Gambar 2 Data jumlah kasus TBC di Indonesia dalam 10 tahun terakhir 2021.

Banyak faktor yang sering menyebabkan penyakit TBC terjadi, yang pertama yaitu faktor hunian dengan kepadatan yang tinggi, Kepadatan hunian yang kecil menjadi peluang besar untuk TBC makin menular secara cepat, semakin banyak penghuni, udara dalam suatu lingkungan akan lebih cepat tercemar dikarenakan meningkatkan kadar CO₂ di udara dalam lingkungan. Selain terdapat penularan lewat udara, semakin banyak penghuni dalam suatu ruangan tertutup, maka semakin erat kontak secara fisik pada setiap orang dalam ruangan tersebut, jika salah satu orang dalam ruangan terjangkit penyakit Tuberkulosis, maka penyakit akan lebih cepat tertular jika terjadi kontak erat dalam ruang dikarenakan jarak antar orang dalam ruang terlalu dekat. Faktor penularan dari penyakit TBC di negara berkembang berikutnya adalah kemiskinan, Indonesia dengan populasi penduduk yang relatif besar, tidak luput dengan permasalahan kemiskinan. Masyarakat yang tergolong kedalam ekonomi rendah, biasanya tidak dapat membuat tempat tinggal yang sesuai dengan standar sehat, contohnya seperti mempunyai ventilasi udara yang cukup, jenis dinding serta lantai yang kedap air, dan sebagainya .

Dengan rendahnya pendapatan yang didapat oleh keluarga penduduk menengah kebawah di negara berkembang, menyebabkan penduduk tidak dapat mengusahakan tempat tinggal yang layak sesuai dengan ketentuan. Rumah layak menurut Departemen Kesehatan RI (2002) merupakan rumah yang sehat yang memenuhi kriteria, yaitu dapat

memenuhi kebutuhan fisiologis atau lingkungan rumah serta psikologis dari penghuni rumah. Rumah yang memenuhi kebutuhan fisiologis yakni seperti memiliki pencahayaan dan ventilasi yang cukup, kelembaban ruangan, jenis lantai dan suhu ruangan, sedangkan yang memenuhi kebutuhan psikologis penghuni rumah yakni seperti adanya komunikasi yang terjalin baik antar penghuni rumah atau anggota keluarga, memenuhi persyaratan pencegahan penularan penyakit seperti tersedianya air bersih, dan memenuhi persyaratan pencegahan terjadinya kecelakaan baik yang muncul dari luar maupun dari dalam rumah. **K**erugian Ekonomi yang ditimbulkan dari penularan TBC juga tidak sedikit. Beban terbesar dari kerugian TBC di Indonesia adalah kehilangan waktu produktif karena kecacatan dan kematian dini. Penderita TBC menghadapi biaya transportasi, akomodasi, gizi, dan kehilangan penghasilan karena ketidakmampuan untuk bekerja. Pemerintah Indonesia pun tidak tinggal diam dan berupaya melakukan berbagai strategi dalam penanggulangan penyebaran TBC. Indonesia bersama PBB berkomitmen untuk mencapai tujuan dari program pembangunan berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs) yang ke-3, yaitu “menjamin kehidupan yang sehat dan mendorong kesejahteraan bagi semua orang di segala usia.” dengan salah satunya mengakhiri epidemi TBC.

Pemerintah mengeluarkan PERPRES NO. 67 tahun 2021 tentang penanggulangan Tuberkulosis untuk mengeliminasi TBC pada tahun 2030. Tahun 2016, Kementerian Kesehatan RI mulai memberlakukan kampanye gerakan TOSS TBC (Temukan TBC, Obati Sampai Sembuh). TOSS TBC merupakan program kampanye yang mengajak masyarakat untuk lebih memahami mengenai penyakit TBC dan penanggulangannya, sehingga mampu merubah perilaku masyarakat yang peduli akan TBC. Gerakan ini memiliki tiga langkah, yaitu menemukan gejala di masyarakat, mengobati, dan melakukan pemantauan TBC sampai sembuh (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2019). Melalui data-data serta upaya pemerintah yang sudah dipaparkan, maka perlu adanya keterlibatan dalam mensukseskan strategi pemerintah yaitu dengan mengedukasi kepada masyarakat. Menurut penelitian oleh para ahli yang telah dilakukan di beberapa wilayah dan rumah sakit, di tahun 2016, menurut Dinas Kesehatan Jawa Tengah, angka keberhasilan pengobatan TBC sebesar 68,69%, dan angka ini belum mencapai target Jawa tengah yaitu 90%. Hal ini dikarenakan kejadian putus obat atau Drop Out (DO) masih banyak terjadi. Berdasarkan laporan Dinas Provinsi Jawa Tengah, jumlah kasus DO pengobatan TBC tahun 2016 sebanyak 2.409 kasus (Nur Ayu Merzistya & Ratna Rahayu, 2019). Di tahun 2017, menurut *medical record* di RSUD seke Solu Kota sorong, pada periode Januari s/d Desember 2016, jumlah penderita TBC yang berobat sebanyak 360 penderita. Diantaranya penderita TBC yang berobat teratur (sembuh) sebanyak 270 penderita, dan 90 penderita gagal/putus pengobatan (*drop out*) (Parlaungan et al., 2021).

Penyakit tuberkulosis paru dapat menimbulkan penurunan terhadap kualitas hidup pasien TBC Paru. Kualitas hidup yang rendah akibat adanya depresi dan stigma tentunya akan mempengaruhi bagaimana pasien TBC menjalani proses penyakitnya serta proses pengobatannya akan berpengaruh terhadap berhasil atau tidaknya pengobatan. Adanya stigma negatif terhadap penyakit ini juga menambah depresi pasien (Amreen & Rizvi, 2016). Menurut Courthwright, dan Turner (2010) dalam jurnal penelitiannya menjelaskan bahwa stigma negatif ini muncul karena adanya persepsi bahwa tuberkulosis adalah penyakit yang sangat menular, berbahaya, kotor dan terkait dengan kemiskinan (Courtwright & Turner, 2010). Pemerintah telah berkomitmen untuk

mengurangi angka kejadian TBC di Indonesia di tahun 2030, namun upaya untuk mencapai target tersebut masih terkendala, salah satunya dikarenakan stigma TBC. Stigma TBC dapat berdampak negatif bagi masyarakat untuk melakukan pengobatan ataupun menunda proses pengobatan, bahkan memperburuk hasil pengobatan sampai meningkatkan kemungkinan lebih besar terjangkitnya penyakit TBC di masyarakat (Soemarko et al., 2023). Pasien TBC yang memiliki stigma diri cenderung merasa malu karena penyakit TBC yang diderita, takut orang lain tahu akan penyakit TBC yang menular sehingga berusaha menutup diri, tidak ada kontak mata, menunduk, tidak ada kontak mata, menunduk, hanya menjawab bila ditanya, merasa dirinya tidak berharga, merasa dihindari dan dikucilkan sehingga malu untuk datang ke pelayanan kesehatan (Hutagalung et al., 2022). Terdapat juga stigma dari keluarga mengenai pengobatan TBC, merasa malu dan minder jika salah satu anggota keluarganya didiagnosis menderita TBC karena takut dianggap orang susah (Saidi, 2022). Contoh dari stigma lainnya di Indonesia adalah dimana pasien TBC maupun mantan pasien TBC ditolak komunitas dan rekan ditempat kerjanya atau ditolak dari pekerjaannya karena memiliki riwayat menderita TBC (Soemarko et al., 2023). Dalam rangka mengatasi stigma sosial terhadap pasien TBC, penting bagi masyarakat terutama untuk usia produktif untuk memahami bahwa TBC adalah penyakit yang dapat diobati dan setiap orang berhak mendapatkan perlakuan yang sama dan adil, tanpa terkecuali. Selain itu, upaya untuk mengedukasi masyarakat tentang fakta-fakta yang benar dan dapat membantu mengurangi stigma dan diskriminasi terhadap pasien TBC maupun mantan penderita TBC.

Perlu dilakukannya pendekatan berupa media edukasi yang tepat mengenai penyakit TBC terhadap masyarakat. Suatu penyampaian informasi akan lebih mudah tersampaikan secara efektif dan lebih mudah diingat jika melibatkan lebih dari satu indera, pendengaran dan penglihatan, yaitu dengan menggunakan visual dan suara (Rahmatina & Erawati, 2020). Maka dari itu, salah satu media yang sesuai untuk mengedukasi masyarakat rentan TBC adalah motion graphic. Motion graphic memiliki keunggulan yaitu dalam menyampaikan suatu informasi dalam bentuk animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama. Memecah data kedalam beberapa bagian, membantu dalam menyajikan informasi menjadi lebih singkat. Menurut penelitian sebelumnya, Media video animasi juga dapat meningkatkan pengetahuan serta mempengaruhi sikap masyarakat terhadap pencegahan stigma kepada pasien TBC (Nurul Aulia et al., 2021).

Saat ini, teknologi media audiovisual memainkan peran penting salah satu pembelajaran dalam kesehatan, pendidikan, agama, seni dan budaya. Penggunaan media audiovisual merupakan salah satu cara yang memberikan pengajaran yang efektif (Nicolaou & Kalliris, 2020). Salah satu media audiovisual yang digunakan dalam metode pembelajaran adalah animasi. Terdapat beberapa jenis animasi yang dapat digunakan seperti *stop motion*, *clay animation*, *cut-out animation*, *puppet animation* dan *motion graphic*. Dalam pembuatan media pembelajaran, jenis animasi yang biasa digunakan untuk menyampaikan informasi adalah motion graphic (Sutrisman, 2022). Saat ini media Motion Graphic sudah banyak dijumpai diberbagai sosial media, seperti Youtube, Instagram, dan lain sebagainya. Menurut data kualitatif, website sosial media yang paling sering diakses 2023 yang pertama adalah Google, kemudian diurutan kedua adalah Youtube (Riyanto, 2023).



Gambar 3 Website yang banyak dikunjungi orang di Indonesia pada Tahun 2023

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas, melihat betapa besarnya beberapa kasus Tuberkulosis di dunia khususnya di Indonesia, diperlukan adanya pemahaman melalui edukasi kesehatan mengenai Stigma Tuberkulosis kepada masyarakat. Media yang sesuai untuk orang dewasa salah satunya adalah media video, Motion Graphic. Melalui perancangan ini, diharapkan keluarga atau lingkungan masyarakat dapat lebih *aware* stigma Tuberkulosis terhadap masyarakat penderita TBC terutama masyarakat rentan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Tingginya kasus penyebaran penyakit TBC di Indonesia.
2. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang TBC.
3. Rawannya penyebaran penyakit TBC di lingkungan masyarakat menengah kebawah.
4. Masih banyak Stigma negatif TBC di masyarakat.
5. Kurangnya media edukasi video yang menarik dan mudah dipahami untuk menyampaikan informasi mengenai Stigma TBC.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam studi perancangan ini adalah “Bagaimana merancang motion graphic Stigma TBC yang menarik dan informatif bagi audiens dewasa?”

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan ini fokus membahas pengertian dan stigma dari penyakit Tuberkulosis.
2. Luaran dari perancangan ini adalah Motion Graphic.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan:

Tujuan dari dirancangnya tugas akhir ini adalah :

1. Merancang Motion Graphic sebagai media edukasi meningkatkan *Tuberkulosis awareness* terhadap masyarakat rentan mengenai stigma sosial TBC.
2. Memberikan *awareness* stigma negatif di kalangan masyarakat terhadap pasien TBC.
3. Menciptakan media edukasi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Manfaat:

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi, dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Pemerintah Dinas Kesehatan Kab. Sidoarjo

- a. Membantu upaya pemerintah dalam memberikan edukasi kepada masyarakat terkait Stigma TBC.
- b. Memberikan arsip tertulis dan pendokumentasian dalam sebuah video kepada pemerintah Dinkes Kab. Sidoarjo.

2. Bagi Masyarakat

Meningkatkan pengetahuan serta kesadaran akan bahayanya gejala dan dampak dari Tuberkulosis.

3. Bagi Institusi

- a. Sebagai sarana untuk menyelaraskan ilmu yang telah didapatkan oleh mahasiswa selama proses perkuliahan
- b. Menjadi referensi atau acuan dalam merancang media motion graphic dengan topik Kesehatan.

4. Bagi Mahasiswa

- a. Memberikan kesempatan berkarya pada mahasiswa DKV untuk mengaplikasikan ilmunya sebagai solusi atas permasalahan yang ada disekitar.
- b. Menambah wawasan dan ilmu baru dalam bidang Kesehatan.
- c. Sebagai prasyarat mahasiswa dalam menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana

1.6 Metodologi

Metodologi yang digunakan pada pembuatan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Penyusunan Proposal Tugas Akhir

Penyusunan proposal tugas akhir merupakan tahapan awal yang berisi pendahuluan, terdiri dari latar belakang, metode, rumusan masalah, batasan masalah,

manfaat, tujuan, serta membahas tinjauan pustaka sebagai referensi guna mendukung proposal tugas akhir.

1.6.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan sebagai referensi dalam pengerjaan perancangan tugas akhir ini. Pengerjaan tugas akhir ini menggunakan literatur yang dipelajari dari beberapa jurnal ilmiah dan buku yang sesuai dengan bahasan tugas akhir ini.

1.6.3 Studi Eksisting

Pada tahap ini dilakukan studi eksisting dengan media-media yang sudah pernah ada dalam memberikan informasi mengenai edukasi Tuberkulosis terhadap masyarakat. Hal tersebut dilakukan guna membandingkan media yang sudah ada sehingga menjadi sebuah tolok ukur.

1.6.4 Studi Eksperimental

Studi eksperimental dilakukan guna menghasilkan sebuah konsep, cerita, desain dan hasil motion Graphic yang sesuai dan baik. Studi eksperimental ini dilakukan dengan para ahli yang expert dibidangnya.

1.6.5 Depth Interview

Depth Interview

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Berisi mengenai latar belakang mengenai kasus TBC, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada Bab ini menjelaskan tentang studi eksisting, kajian berupa landasan-landasan teori mengenai penyakit TBC, dan penjelasan mengenai media motion Graphic serta teori yang ada pada motion Graphic.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada Bab selanjutnya berisikan metode yang digunakan dalam melakukan riset penelitian yang sesuai dengan perancangan tugas akhir serta jadwal dari

penelitian yang dilakukan. Beberapa metode penelitian tersebut adalah studi literatur, studi eksisting, kuesioner dan depth interview.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas hasil dari riset yang sudah dilakukan, hasil tersebut di proses dan dianalisis sehingga menghasilkan solusi yang tepat dan dapat menjadi acuan dari perancangan.

BAB V Konsep Desain

Berisi tentang konsep dari perancangan yang dilakukan, mulai dari penentuan cerita, warna, style gambar, desain karakter hingga hasil perancangan motion Graphic.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan tugas akhir yang dilakukan. Terdapat pula saran untuk pengembangan solusi di penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori TBC (Tuberculosis)

TBC atau Tuberkulosis merupakan penyakit infeksi kronis yang disebabkan oleh bakteri *Mycobacterium tuberculosis* dan biasanya menyerang jaringan parenkim paru-paru, kemudian menyerang keseluruhan bagian tubuh. Bakteri ini ditularkan saat penderita batuk atau bersin. Ketika penderita batuk atau bersin yang disertai dengan keluarnya bakteri TBC, bakteri tersebut akan ikut terbawa ke udara yang kemudian akan masuk ke tubuh orang lain melalui udara yang dihirupnya (Wahdi & Dewi Retno Puspitosari, 2021). Penyebaran kuman ke udara dalam bentuk percikan dahak (*droplet nuclei*), sekali batuk dapat menghasilkan sekitar 3000 percikan dahak. Kuman yang menyebar di udara kemudian terhirup ke dalam paru orang sehat sehingga terkena infeksi (Eka Anggraeni & Ratna Rahayu, 2018).

Masa pengobatan bagi penderita Tuberkulosis membutuhkan waktu yang lama minimal 6 bulan, selama itu penderita harus minum obat rutin setiap hari secara teratur dalam masa intensif selama 2 bulan awal pengobatan. Penderita tidak boleh putus minum obat karena apabila tidak tuntas pengobatan maka penderita TB masuk dalam kategori pengobatan DO (Drop Out) sehingga pengobatan harus diulang dari awal atau jika mengalami resisten obat maka dapat mengalami MDR (Multi Drug Resisten) dimana pengobatan MDR lebih lama dari TB kategori I atau II (Sari & Rachmawati, 2019).

Tingginya jumlah kasus TBC di Indonesia, dikarenakan sikap sebagian masyarakat kurang begitu peduli akan gejala yang ditimbulkan dari penyakit TBC seperti membiarkan batuk yang tiada henti lebih dari tiga minggu atau lebih, hal tersebut dianggap sebagai gejala dari penyakit yang tidak begitu serius dan parah, sehingga tidak segera melakukan upaya pengobatan. Biasanya dalam meringankan dari gejala tersebut, mereka hanya meminum obat yang dibeli sendiri diwarung. Namun jika tidak kunjung sembuh dan gejalanya semakin parah, barulah mencari pengobatan ke pelayanan kesehatan ataupun pengobatan tradisional. Sebagian masyarakat, berupaya menghindari penyebaran TBC terhadap keluarganya seperti melakukan isolasi, melakukan pemisahan pemakaian alat makan dan minum, dan sebagainya. Begitu pula dengan lingkungan masyarakat atau keluarga penderita berupaya menghindari komunikasi dari si penderita TBC. Namun tidak sedikit juga dari lingkungan masyarakat, keluarga maupun si penderita tetap melakukan kegiatan seperti biasa. Dalam pergaulan atau berkomunikasi sesama tetap menunjukkan sikap yang wajar. Penularan TBC terjadi ketika penderita mulai bicara, bersin, batuk kemudian secara tidak langsung mengeluarkan percikan dahak ke udara dan terdapat ± 3000 percikan dahak yang mengandung kuman. Apalagi jika tinggal di lingkungan yang tidak sehat atau kumuh serta memiliki kepadatan penduduk yang tinggi, yang merupakan salah satu faktor kuat yang mendukung tingginya penyebaran kasus TBC (dr.Samuel, 2019).

2.2 Masalah Penyebaran TBC di Indonesia

Masalah dalam penyebaran penyakit TBC di Indonesia yang terus meningkat salah satunya adalah faktor perilaku dari penderita di mana tingkat kepatuhan berobat

penderita yang masih rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan tingginya kasus TBC di Indonesia yaitu waktu pengobatan yang relatif lama selama minimal 6 bulan, menjadi penyebab penderita sulit sembuh karena penderita berhenti berobat setelah merasa sehat meskipun proses pengobatan belum selesai (Maelani & Cahyati, 2019). Tingkat kematian TBC semakin tinggi salah satunya dikarenakan penderita drop out atau menghentikan pengobatan TBC. Beberapa faktor penderita sering tidak berobat hingga tuntas, dikarenakan jenuh dengan pengobatan yang cukup lama, efek samping obat anti Tuberkulosis ataupun merasa lebih baik setelah tahap awal setelah menjalani 2 bulan pertama pengobatan. Penyebab lainnya yaitu seperti faktor ekonomi dan hambatan transportasi menuju ke pelayanan kesehatan. Menurut beberapa penelitian lainnya, faktor lainnya dikarenakan ketidakpuasan dengan waktu tunggu yang lama dan keterlambatan menerima hasil diagnosis oleh pelayanan kesehatan (Nur Ayu Merzistya & Ratna Rahayu, 2019).

Beberapa penelitian juga menjelaskan mengenai pengetahuan yang kurang mengenai penyakit TBC memiliki peluang lebih besar untuk terjadinya putus obat. Karakteristik keluarga penderita yang tinggal serumah dengan penderita dan mengalami gejala klinis tuberkulosis, sebanyak 61,1% memiliki pendidikan yang rendah (Eka Anggraeni & Ratna Rahayu, 2018). Penderita TBC kurang memahami tentang tuberkulosis mulai dari gejala penyakit hingga dampak penyakit tersebut bagi si penderita maupun lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa penderita TBC tidak mengetahui jika wajib minum obat selama 6 bulan tanpa berhenti, akibat ketidaktahuan ini penderita TBC tidak mengkonsumsi obat secara teratur atau bahkan drop out. Hal ini menyebabkan penderita tidak sembuh dari penyakit TBC dan beresiko menularkan disekitarnya (Fauziyah & Sulistyanto, 2023).

2.3 Stigma TBC di Indonesia

Stigma adalah suatu proses dimana suatu karakteristik dari seorang individu atau kelompok diidentifikasi sebagai sesuatu yang tidak diinginkan atau diremehkan. Individu tersebut memiliki perasaan tidak dihargai, malu, jijik, dan merasa bersalah. Sikap-sikap tersebut cenderung menghasilkan serangkaian perilaku menyembunyikan sifat yang distigmatisasi, menarik diri dari hubungan interpersonal, atau meningkatkan perilaku berisiko. Seseorang yang mengalami stigma dapat mengalami diskriminasi dan kehilangan status di tangan masyarakat luas, yang menyebabkan mereka menganggap dirinya tidak diinginkan (Courtwright & Turner, 2010). Tidak sedikit kendala yang terjadi dalam pencapaian target Eliminasi TBC tahun 2030. Stigma dan diskriminasi, isu gender terkait TBC, ketersediaan dan akses layanan TBC, serta ketidaksetaraan sosial terkait TBC menjadi salah satu tantangan bagi pemerintah untuk mencapai target penemuan kasus TBC dan keberhasilan pengobatan TBC (TBC Indonesia, 2023).

2.4 Upaya pemerintah dalam penanggulangan TBC

Di Indonesia, penyakit TBC termasuk masalah kesehatan dengan angka kasus dan kematian yang tinggi. Indonesia berada di peringkat ke-2 dunia sebagai penyumbang penderita TBC terbanyak setelah India, dengan estimasi insiden sebesar 969.000 kasus atau 354 per 100.000 penduduk dan mortalitas 144.000 atau 52 per 100.000 penduduk (World Health Organization, 2022). Besarnya estimasi kasus TBC menunjukkan bahwa Indonesia masih belum mencapai target penemuan kasus sehingga berpengaruh

terhadap jumlah penderita TBC yang belum mendapat pengobatan dan akan terus menyebabkan tingginya kasus penularan (Mulya, 2023). Maka dari itu pemerintah menerbitkan Peraturan Presiden Nomor 67 tahun 2021 sebagai acuan bagi Kementerian/Lembaga, Pemerintah Daerah Provinsi dan Kabupaten/Kota, Pemerintah Desa, dan pemangku kepentingan lainnya dalam pelaksanaan penanggulangan TBC. Menurut Perpres Nomor 67 tahun 2021 pasal 4, demi mencapai eliminasi TBC di Indonesia pada 2030 ditetapkan target insiden sebesar 65 per 100.000 penduduk. Kementerian Kesehatan RI menyusun Peta Eliminasi TBC sesuai dengan target global pada tahun 2030 insidensi turun 80% menjadi 65 per 100.000 penduduk dan kematian turun menjadi 6 per 100.000 penduduk (KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA, 2022).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa strategi pemerintah masih memiliki kendala dalam menanggulangi penyakit TBC di lingkungan masyarakat. Berikut merupakan beberapa strategi yang tengah dilakukan oleh pemerintah dalam penanggulangan penyakit TBC,

2.4.1 Gerakan TOSS TBC

Strategi gerakan TOSS TBC telah dirancang oleh pemerintah sejak tahun 2016. TOSS TBC adalah singkatan dari Temukan Tuberkulosis, Obati Sampai Sembuh yang merupakan program atau gerakan kampanye yang dilakukan pemerintah untuk mengajak masyarakat memahami penyakit TBC dan cara penanggulangannya, sehingga mampu membentuk masyarakat yang peduli TBC. Kampanye ini menjadi salah satu pendekatan oleh pemerintah kepada masyarakat untuk menemukan, mendiagnosis, mengobati dan menyembuhkan pasien TBC, serta memotivasi pasien TB untuk mengikuti pengobatan sampai tuntas dan dinyatakan sembuh (Sari & Rachmawati, 2019).

2.4.2 Riset Operasional Penanggulangan TBC di Indonesia

Seperti yang tercantum pada peraturan Menteri Kesehatan No.67 tahun 2016 dalam ruang lingkup riset operasional TBC, penelitian dan pengembangan sangat penting untuk kemajuan program Penanggulangan TB. Riset operasional Penanggulangan TB diarahkan kepada riset yang bersifat experimental yaitu riset yang lebih berorientasi pragmatis, bukan berorientasi pada penjelasan (explanatory). Kementerian Kesehatan RI bekerjasama dengan Jejaring Riset TB (JETSET TB) yang merupakan forum riset nasional yang berfokus pada penyakit dan program TBC melakukan analisis secara kualitatif dengan metode open coding dan pengelompokan sesuai komponen Strategi Nasional Pengendalian TBC Indonesia dengan tujuan mendapat gambaran yang lebih komprehensif mengenai permasalahan dan hambatan program TBC Indonesia. Kemudian dilakukan tinjauan terhadap publikasi penelitian TBC yang sudah dilakukan di Indonesia untuk mendapatkan hasil akhir mengenai kebutuhan penelitian dan bukti yang sudah tersedia sehingga dapat ditentukan topik prioritas pada penelitian TBC di Indonesia (KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA, 2022). Adapun 10 prioritas penelitian TBC di Indonesia sampai dengan tahun 2024 sebagai berikut:

- 1) Penelitian untuk optimalisasi penemuan dari kasus TBC

- 2) Penelitian untuk optimalisasi upaya diagnosis dan pengobatan TBC Resiten Obat
- 3) Penelitian untuk evaluasi dan intensifikasi investigasi kontak
- 4) Penelitian untuk penguatan upaya penemuan kasus dan pengobatan TBC anak
- 5) Penelitian untuk pengembangan pengobatan pencegahan TB
- 6) Penelitian kebijakan pemerintah pusat dan daerah dalam penerapan strategi pengendalian TBC Nasional
- 7) Penelitian untuk optimalisasi laboratorium penunjang diagnosis TBC sensitif Obat dan TBC Resistan Obat
- 8) Penelitian untuk meningkatkan kepatuhan pasien berobat
- 9) Penelitian pengembangan alat diagnosis TBC
- 10) **Penelitian untuk peningkatan upaya pemberdayaan masyarakat melalui materi komunikasi, informasi dan Edukasi (KIE).**

Faktor penting yang dapat mendukung keberhasilan Indonesia dalam mengakhiri TBC adalah dengan adanya media dan pesan KIE (Komunikasi Informasi dan Edukasi) yang efektif dan efisien dan mampu meningkatkan pemahaman dan mampu mengubah stigma masyarakat dalam penanggulangan TBC.

2.5 Penerbitan Film pendek “Nafas Harapan”

Pemerintah Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menciptakan salah satu karya film pendek berjudul “Nafas Harapan” demi menuju target Eliminasi TBC 2030. Film Nafas Harapan ini menceritakan tentang perjalanan seorang pasien yang terjangkit TBC dalam menjangkau pelayanan TBC, melaksanakan pengobatan TBC hingga selesai dan menghadapi berbagai tantangan sosial ekonomi yang harus dihadapinya, termasuk dengan rumah sehat. Sebab rumah sehat bagi pasien TBC adalah lingkungan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pencegahan dan pengendalian TBC. Film ini juga dibuat dalam rangka memperingati Hari Tuberkulosis. Pemerintah memiliki tujuan agar masyarakat dapat mendapat gambaran bagaimana masyarakat merespon TBC dengan tepat sehingga mengurangi stigma negatif yang muncul dan menunjukkan bahwa dukungan sekecil apapun dari organisasi komunitas, lingkungan masyarakat, serta tenaga kesehatan, memiliki pengaruh besar kepada pasien TBC (TBC Indonesia, 2023).

2.6 Tinjauan Teori Motion Graphic

Menurut Jon Krasner dalam buku Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics menjelaskan motion adalah bahasa universal, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar akan meningkatkan maknanya. Penggunaan motion graphic membantu untuk menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian benar-benar membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tapi pada akhirnya itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi. Motion graphic merupakan gabungan dari berbagai bentuk media animasi baik 2D maupun 3D yang dipadukan menjadi satu dan biasa digunakan pada film, bumper, serta hal lainnya dan dapat mempengaruhi emosi audiens yang melihatnya (Pakpahan & Zpalanzani Mansoor, 2021). Menurut Felipe Silveira dalam artikelnya, Motion graphic berasal dari suatu desain grafis yang bergerak. Bagian dari

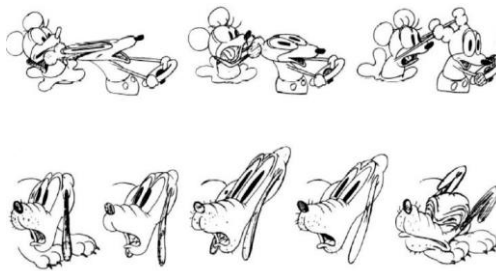
motion graphic mengandung elemen-elemen desain yang terdiri dari bentuk, tipografi, komposisi, dan sebagainya. Atau dengan artian lain sebagai sebuah cetakan atau karya desain visual statis dan menambahkan gerakan ke dalamnya (Silveira, 2017).

2.6.1 Prinsip Motion

Menurut Thomas dan Johnston dalam buku *The Illusion of Life* (1981), terdapat 12 prinsip animasi, yaitu :

1) *Squash and Stretch*

Prinsip ini berfungsi untuk menjadikan suatu karya animasi menjadi lebih hidup dan nyata dengan memberikan efek lentur pada objek atau karakter. Dengan begitu, objek seolah-olah memuai dan menyusut.



Gambar 4 *Squash and Stretch*

2) *Anticipation*

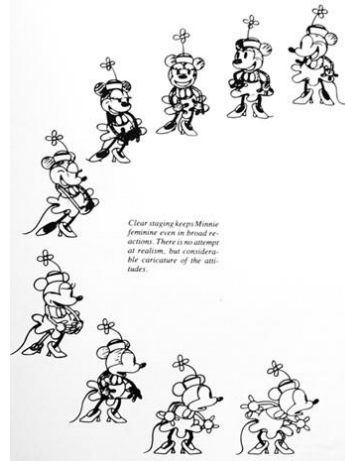
Anticipation adalah gerakan awal sebelum berlangsungnya gerakan utama atau gerakan ancang-ancang. Gerakan ini diujukan agar audiens dapat mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya.



Gambar 5 *Anticipation*

3) *Staging*

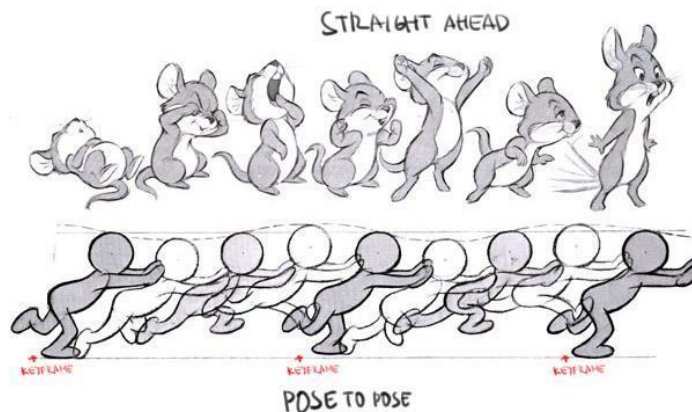
Staging merupakan tahap memposisikan pose suatu karakter dan kamera sehingga membuat adegan pada animasi dapat dipahami dan dimengerti oleh audiens serta membangun mood dan suasana animasi.



Gambar 6 Staging

4) *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

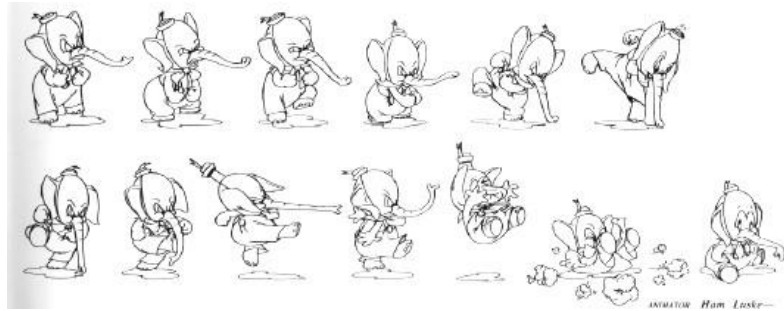
Straight Ahead dan Pose to Pose adalah dua dalam satu prinsip yang masing-masing memiliki teknik yang berbeda dalam membuatnya. Straight ahead action adalah tahap pembuatan animasi dengan menggambar satu per satu setiap framenya dari awal hingga akhir (frame by frame). Sedangkan pose to pose merupakan tahap pembuatan animasi dengan menggambar pada keyframe-keyframe tertentu.



Gambar 7 Straight Ahead Action and Pose to Pose

5) *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah gerakan dengan bagian tubuh tertentu yang masih bergerak walaupun objek atau karakter telah berhenti. Prinsip ini merupakan prinsip gerakan yang digabungkan untuk membuat gerakan dalam animasi menjadi lebih realistis. Contohnya adegan gerakan kucing yang baru selesai makan, namun ekornya masih tetap bergoyang.



Gambar 8 Follow Through Action



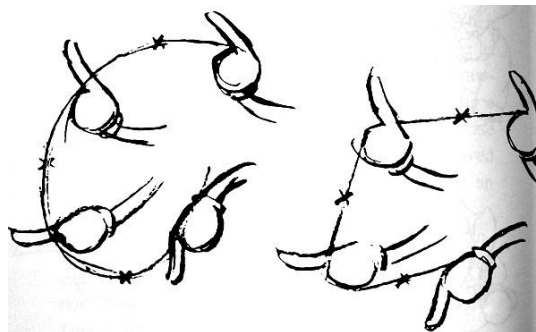
Gambar 9 Overlapping Action

6) *Slow In and Slow Out*

Slow in merupakan gerakan yang dimulai dengan lambat kemudian menjadi cepat, sedangkan slow out adalah gerakan yang dimulai cepat kemudian menjadi lambat. Contohnya adegan orang mulai berlari memiliki gerakan dari lambat kemudian menjadi cepat.

7) *Arcs*

Gerakan di dunia nyata tentunya tidak selalu bergerak lurus. Namun, ada juga gerakan lengkungan. Gerakan yang mengikuti pola lengkungan akan menghindari gerakan animasi yang tidak wajar dan tidak menentu sehingga menghasilkan gerakan halus dan lebih realis.



Gambar 10 Arcs

8) *Secondary Action*

Gerakan ini berfungsi sebagai pendukung dan memperkuat adegan gerakan utama. Contohnya saat berjalan gerakan utamanya melangkahkan kaki kemudian diberikan secondary action yaitu gerakan mengayunkan tangan saat berjalan.



Gambar 11 Secondary Action

9) *Timing*

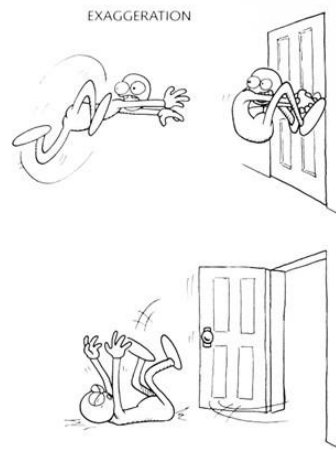
Prinsip ini selalu berkaitan dengan spacing. Timing adalah menentukan waktu kapan gerakan dari objek atau karakter harus dilakukan sedangkan spacing adalah menentukan seberapa cepat atau lambat gerakan tersebut.



Gambar 12 Timing

10) *Exaggeration*

Exaggeration adalah gerakan melebih-lebihkan atau melakukan hiperbola sehingga memberikan kesan dramatis dan tidak membosankan. Contohnya karakter yang kaget maka matanya akan berubah menjadi lebih besar.



Gambar 13 Exaggeration

11) Solid Drawing

Gambar solid merupakan teknik menggambar karakter dalam berbagai sudut pengambilan gambar sehingga karakter terlihat bervolume dan konsisten dalam setiap frame animasi.



Gambar 14 Solid Drawing

12) Appeal

Karakter dalam animasi memiliki ciri khas gaya visualnya masing masing sehingga menghasilkan gaya tersendiri. Contohnya karakter dengan tampang polos akan membuat audiens merasa iba, Karakter dengan mimik muka ekspresif akan menarik rasa humor sehingga audiens akan lebih mudah tertawa.



Gambar 15 Appeal

2.6.2 Elemen Motion Graphic

1) **Timing**

Timing adalah menentukan waktu kapan gerakan dari objek atau karakter harus dilakukan. Waktu yang tepat menentukan bagaimana interpretasi audiens saat melihat suatu karya motion graphic. Timing yang tepat juga membantu audiens menangkap lebih jelas pesan yang hendak disampaikan.

2) **Warna**

Warna dapat memberikan kesan/mood dari suatu karya motion graphic. Sadjiman Ebdi (2005) menyebutkan bahwa warna dapat didefinisikan dalam 2 hal, yaitu secara fisik dan psikologis. Secara fisik dinyatakan bahwa sifat warna yang berasal dari sifat pantulan cahaya (warna cahaya), sedangkan secara psikologis dinyatakan sifat warna yang dapat ditangkap oleh penglihatan.

3) **Transition**

Motion graphic berpindah dari suatu adegan ke adegan lainnya, sehingga transisi antar adegan/scene sangat memiliki peran karena langsung dirasakan ketika video diputar.

4) **Typography**

Tipografi kinetik adalah teknik animasi yang digunakan untuk menampilkan teks dalam motion graphic. Tipografi kinetik memungkinkan teks untuk bergerak dan berubah bentuk. Terdapat macam jenis typeface, yaitu Serif, Sans Serif, Script, dan Vernakular.

5) **Grid**

Sistem Grid merupakan garis bantu yang digunakan agar suatu karya memiliki keseragaman pemerataan. Grid merupakan solusi atas permasalahan pengkomposisian desain.

6) **Layout**

Layout adalah pengaturan elemen-elemen visual dalam sebuah frame dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, dan ritme.

7) **Sound**

Motion graphic adalah penyampaian pesan yang dikemas secara audio visual. Maka dari itu unsur audio menjadi salah satu penentu utama dalam tercapainya motion graphic yang baik.

8) **Motion**

Istilah motion merujuk pada perubahan posisi yang terjadi dalam suatu karya motion graphic. Motion memiliki hubungan dengan pergantian, jarak, percepatan dan kecepatan.

9) Exaggeration

Melebih-lebihkan atau disebut melakukan hiperbola dapat memberikan kesan yang lebih menarik dan mendramatisir serta tidak membosankan. (Abi, 2020)

2.7 Studi Eksisting

Studi Eksisting dilakukan untuk menganalisis alur penyampaian cerita, teknis animasi, dan visualisasi pada beberapa karya animasi dan motion grafis dengan topik yang berkaitan. Animasi yang dipilih sebagai eksisting akan digunakan sebagai referensi dan tolok ukur pada perancangan ini agar konten yang disampaikan mudah dipahami.




2.7.1 Teaser Kisah: Cita Rasa Dunia | Genshin Impact



Gambar 16 Tangkapan layar animasi Teaser Kisah: Cita Rasa Dunia Genshin Impact

Media	Teaser Kisah: Cita Rasa Dunia Genshin Impact Animation
Durasi	3 menit
Produksi	Genshin Impact
Publisher	Genshin Impact
Narasi	Narator monolog dari pencerita
Musik	Musik latar dan Narasi
Konsep Cerita	Animasi ini menceritakan kisah dari seorang dewa Tungku di dunia Teyvat pada game Genshin Impact bernama Marchosius. Ribuan tahun lalu, Ia membantu rakyat Guili Assembly dengan menyediakan makanan dan memupuk kebersamaan orang-orang yang tengah berusaha memperluas wilayah mereka dengan membangun tempat tinggal. Malangnya, rumah-rumah rakyat terkena banjir besar yang langsung menghancurkan Guili Assembly,

	<p>kemudian rakyat pun terpaksa pergi ke pelabuhan Liyue bersama Marchosius. Saat perjalanan, dewa Tungku merawat orang-orang dengan memasak berbagai masakan untuk mereka. Ratusan tahun kemudian, bencana muncul kembali, Sang dewa Tungku mengorbankan dirinya dengan menyalurkan seluruh kekuatannya kedalam tanah demi memadamkan bencana.</p>
--	---

No	Hal yang diadaptasi	Gambar
1	Color pallete menyesuaikan suasana gambar	 <p><i>Gambar 4. 1</i></p>  <p><i>Gambar 4. 2</i></p>
2	Layout dan komposisi elemen visual yang unik sebagai penonjolan beberapa tokoh atau adegan.	 <p><i>Gambar 4. 3</i></p>

		 <p><i>Gambar 4. 4</i></p>
3	Menunjukkan objek yang detail.	 <p><i>Gambar 4. 5</i></p>




2.7.2 The Story of Coffee | History of Coffee | Motionlab





Gambar 17 Tangkapan layar animasi The Story of Coffee | History of Coffee

Media	The Story of Coffee - History of Coffee
Durasi	58 detik
Produksi	Motion Lab
Publisher	Motion Lab
Narasi	Narator monolog dari pencerita
Musik	Musik latar dan Narasi
Konsep Cerita	Animasi ini menceritakan sejarah dari lahirnya kopi didunia. menurut legenda, dikisahkan pada abad ke-9 ada seorang penggembala kambing Ethiopia bernama Kaldi, suatu ketika, dia dan kawanannya memakan buah beri pada semak tertentu yang memberi mereka energi dan

	<p>mulai menari bersama. Para biksu setempat yang tahu akan hal itu tertarik dan mulai merebus kacang dari buah beri tersebut lalu meminum cairannya untuk memberi energi saat mereka beribadah. Pada abad ke-15 di Yaman, peziarah disana menyelundupkan tanaman kopi kembali ke tanah air mereka, tak lama kemudian tanaman kopi menyebar luas ke seluruh dunia.</p>
--	--

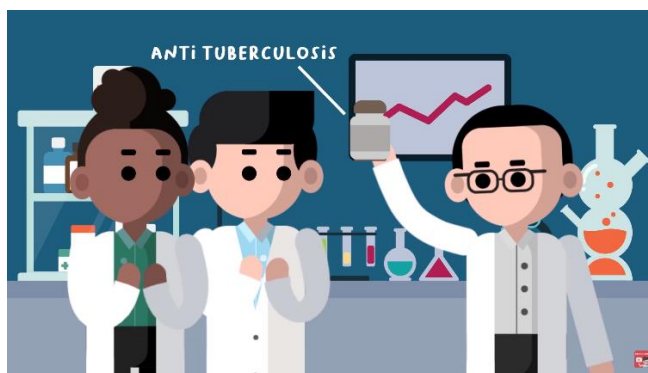
No	Hal yang diadaptasi	Gambar
1	Menampilkan angle yang bervariasi.	 <p><i>Gambar 2. 1</i></p>  <p><i>Gambar 2. 2</i></p>
2	Pergerakan scene dari ujung ke ujung.	 <p><i>Gambar 2. 3</i></p>

		 <p><i>Gambar 2. 4</i></p>  <p><i>Gambar 2. 5</i></p>
3		
4		

2.8 Studi Komparator

Studi komparator dilakukan guna mendapatkan referensi dari karya yang sejenis dengan melakukan identifikasi terhadap beberapa video motion graphic, Identifikasi tersebut berupa konsep cerita, gaya bahasa, gaya ilustrasi, desain dan development karakter.

2.8.1 Apa itu Tuberculosis (TBC)? - Feat. Palang Merah Indonesia

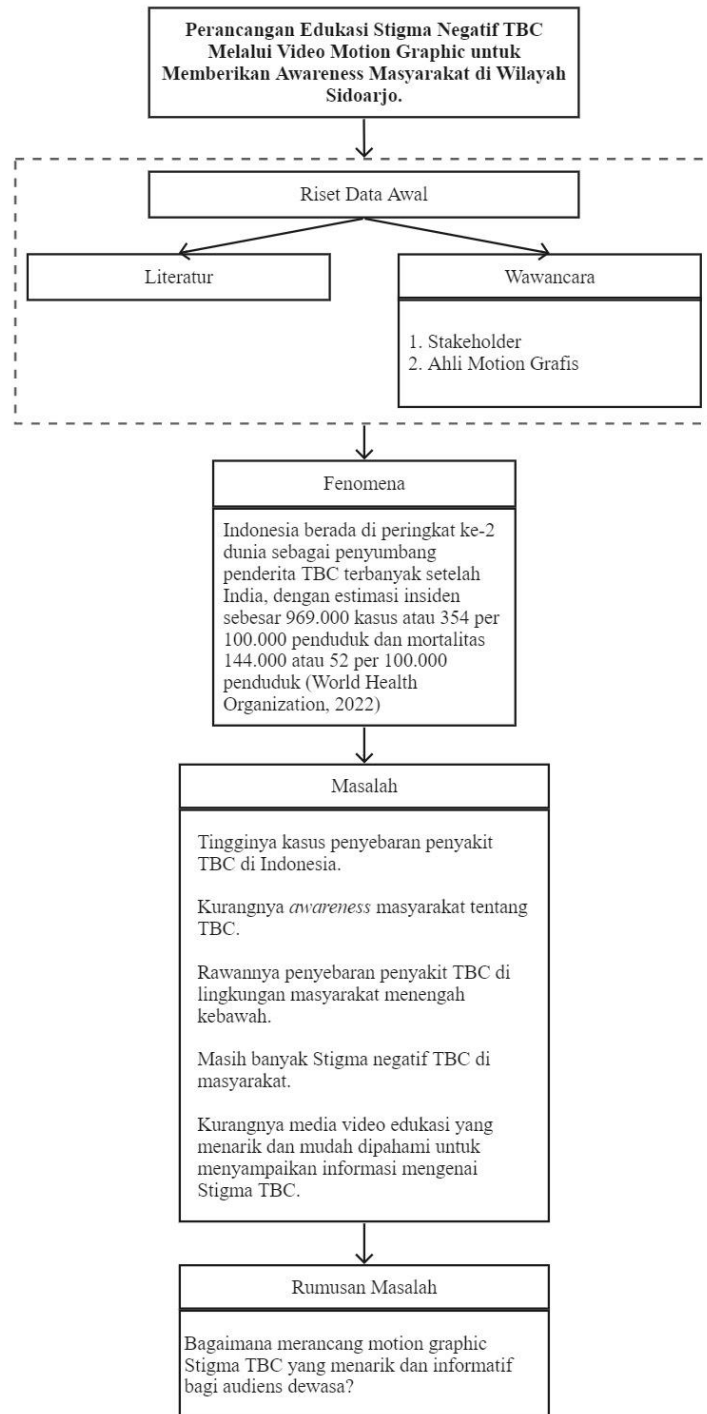


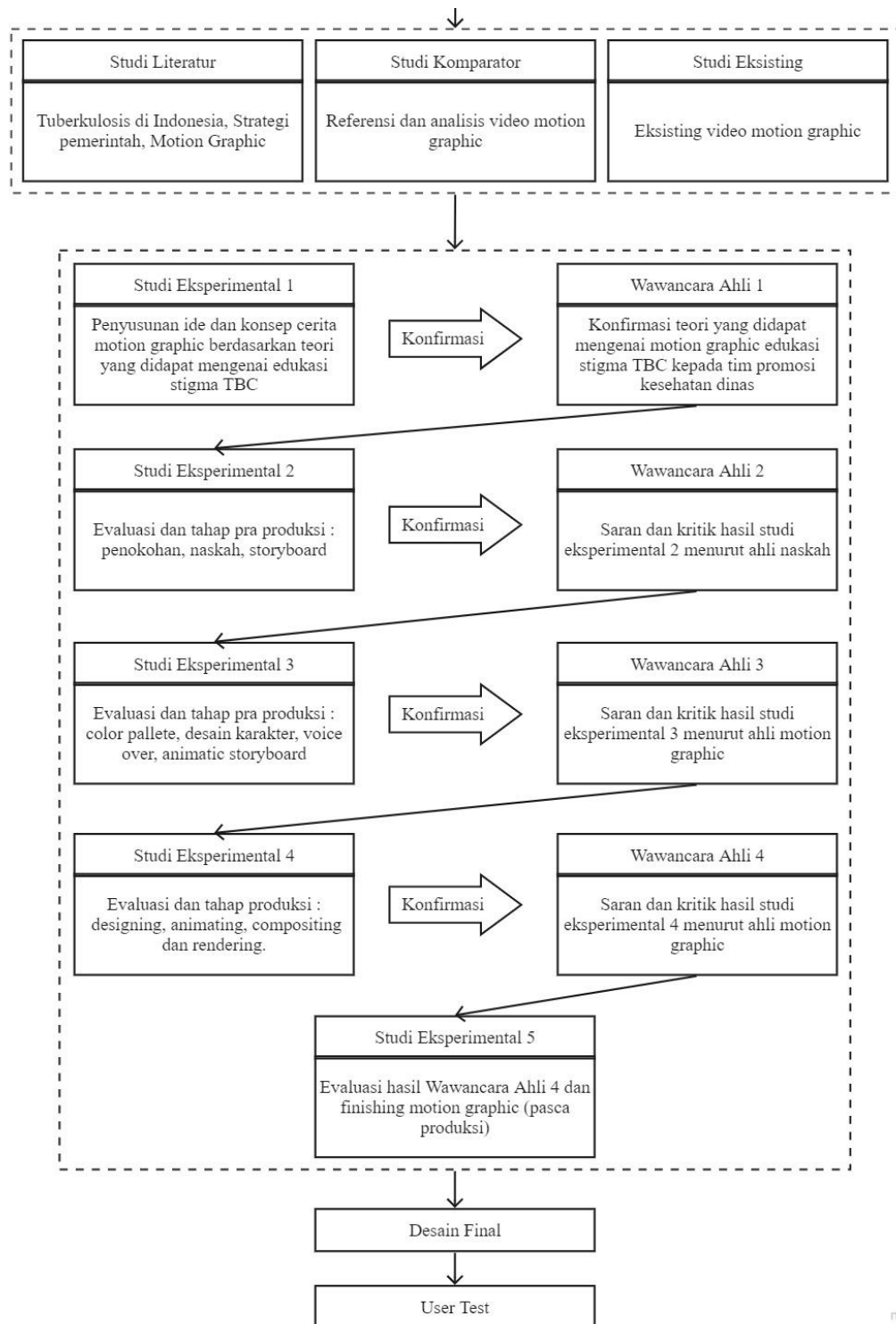
Gambar 18 Tangkapan layar animasi Apa itu Tuberculosis (TBC)? - Feat. Palang Merah Indonesia

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan alur penelitian

Dalam perancangan ini, dilakukan sesuai dengan alur penelitian yang telah ditentukan untuk mempermudah kebutuhan konten dan media yang akan dirancang. Berikut merupakan bagan penelitian dari Perancangan Edukasi Stigma Negatif TBC Melalui Video Motion Graphic untuk Memberikan Awareness Masyarakat di Wilayah Sidoarjo.





3.2 Sumber dan Jenis Data

A. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka. Yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini yaitu gambaran umum obyek penelitian, yaitu depth interview.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Data kuantitatif dari penelitian ini adalah hasil dari analisa kuesioner user test yang dilakukan.

B. Sumber data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan. Dalam merancang data primer, data diperoleh dari wawancara dengan narasumber terkait, studi eksperimental, dan kuesioner.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan penulis dari sumber-sumber yang sudah ada. Data ini digunakan untuk mendukung data primer yang diperoleh yaitu dari:

- a. Studi literatur, teori mengenai edukasi, dan animasi.
- b. Data dari penelitian terdahulu yang berhubungan
- c. Studi komparator
- d. Situs akurat di internet yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan

3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling melibatkan pembagian populasi ke dalam kelas, kategori, atau kelompok. Karakteristik strata digunakan berdasarkan sebagai berikut.

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam perancangan animasi ini adalah orang dewasa dengan kriteria sebagai berikut.

a. Usia

Kategori usia 20-30 tahun.

Jarak usia ini dipilih karena masyarakat di usia tersebut kurang dalam memahami beberapa informasi seperti hal kesehatan, sosial, dan sebagainya (Kusumasari, 2021).

b. Jenis Kelamin

Jenis kelamin dari target perancangan ini adalah perempuan dan laki-laki.

c. Domisili

Perancangan animasi ini fokus terhadap masyarakat yang berdomisili di Sidoarjo.

2. Sampel

Berdasarkan populasi yang dijabarkan diatas, maka sampel untuk penelitian ini adalah remaja dewasa usia 20-30 tahun domisili di kabupaten Sidoarjo. Sampel akan diambil melalui kuesioner sebanyak 50 orang agar mendapat data yang menyeluruh dan mendalam sesuai dengan bidang penelitian yang dirancang.

3.4 Protokol Penelitian

3.4.1 Riset Data Awal

Pada tahap riset data awal, penulis melakukan literatur untuk pengumpulan data fenomena serta permasalahan yang ada mengenai Stigma negatif Tuberkulosis. Data dari literatur ini bersumber dari artikel jurnal, berita, serta buku yang bersangkutan dengan perancangan sebagai acuan awal latar belakang.

Penulis juga melakukan wawancara kepada stakeholder (Dinas Kesehatan) sebagai lembaga terkait dengan topik perancangan. Metode wawancara dilakukan untuk mendalami subjek dan objek perancangan ini. Tujuan dari dilakukannya wawancara ini antara lain:

1. Digunakan untuk mendalami stakeholder, dalam kaitannya yaitu lembaga yang fokus terhadap edukasi Tuberkulosis terutama Stigma negatif TBC.
2. Digunakan untuk memahami upaya nyata yang telah diberikan kepada masyarakat terkait edukasi Stigma TBC.
3. Digunakan untuk menggali informasi fenomena dan masalah yang berkaitan dengan topik perancangan animasi edukasi Stigma TBC di Sidoarjo.

Berikut adalah protokol penelitian metode wawancara untuk mendapat hasil data riset awal:

a. Stakeholder (Dinas Kesehatan Kabupaten Sidoarjo)

Fokus Pertanyaan	Pertanyaan seputar fenomena Stigma negatif TBC, Upaya yang telah dilakukan, dan urgensi perancangan media edukasi animasi
Pertanyaan	<ul style="list-style-type: none">- Bagaimana bentuk stigma TBC yang tersebar dikalangan masyarakat?- Apa yang menyebabkan munculnya stigma TBC dimasyarakat?- Dampak seperti apa yang disebabkan stigma TBC?- Apakah stigma tbc menyebabkan penyebaran tbc di masyarakat?- Apakah sudah ada strategi dalam mengedukasi masyarakat mengenai stigma TBC?- Apakah stakeholder pernah melakukan edukasi mengenai stigma tbc kepada masyarakat?

	<ul style="list-style-type: none"> - Media apa saja yang cocok untuk memberi edukasi kepada masyarakat mengenai stigma tbc? - Apakah diperlukan media edukasi stigma tbc untuk masyarakat? - Apa yang diharapkan dan saran yang dapat diberikan dalam perancangan ini?
--	---

3.4.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan atau mencari data referensi dan teori pendukung yang dapat mendukung perancangan media animasi. Sumber dari studi literatur ini berupa buku, jurnal, dan artikel laporan penelitian. Sumber dari studi literatur ini berupa jurnal, e-book dan artikel laporan penelitian yang digunakan sebagai salah satu acuan dari perancangan ini. Literatur yang ada membahas mengenai fenomena dan riset data Tuberkulosis di Indonesia serta strategi pemerintah dalam mengatasinya dan karakteristik target audiens.

3.4.3 Studi Komparator

Studi komparator dilakukan guna mendapatkan referensi dari karya yang sejenis dengan melakukan identifikasi terhadap beberapa video motion graphic, Identifikasi tersebut berupa konsep cerita, gaya bahasa, gaya ilustrasi, desain dan development karakter serta mengetahui bagaimana penyampaian animasi motion graphic untuk orang dewasa yang efektif.

3.4.4 Studi eksisting

Studi Eksisting dilakukan untuk menganalisis alur penyampaian cerita, teknis animasi, dan visualisasi pada beberapa karya animasi dan motion grafis. Identifikasi yang dilakukan berupa transisi pada pergerakan motion, closure yang digunakan, penggunaan unsur yang ada, warna, karakter, serta mengetahui bagaimana animasi yang disukai oleh target. Beberapa animasi yang dipilih adalah diantaranya : Teaser Kisah: Cita Rasa Dunia | Genshin Impact, dan The Story of Coffee | History of Coffee | Motionlab.

3.4.5 Studi Eksperimental 1

Studi eksperimental 1 dilakukan untuk menyusun ide dan konsep cerita berdasarkan kajian teori mengenai animasi dengan konten TBC yang didapat melalui studi literatur dan studi komparator. Hasil dari studi ekperimental ini nantinya akan dikaji ulang dengan ahli untuk memvalidasi teori yang dipakai.

3.4.6 Depth Interview 1

Depth interview 1 dilakukan guna mendapat validasi dan konfirmasi mengenai temuan teori pendukung sebagai acuan perancangan motion graphic stigma TBC serta penerapannya pada ide dan konsep cerita perancangan. Informasi yang ingin didapat

adalah mengenai cerita, gaya bahasa dan penyampaiannya yang sesuai dengan target sehingga pesan yang dapat tersampaikan dengan baik.

3.4.7 Studi Eksperimental 2

Studi eksperimental 2 dilakukan dengan melakukan evaluasi yaitu pengembangan dari masukan, kritik dan saran dari hasil depth interview 1. Pengembangan tersebut berupa hasil evaluasi ide dan konsep cerita. Selain itu proses pra produksi juga dilanjutkan pada pembuatan naskah cerita dan storyboard yang dibuat berdasarkan hasil depth interview 1 dan studi literatur.

3.4.8 Depth Interview 2

Depth interview 2 dilakukan kepada ahli naskah guna mendapat saran serta kritik mengenai naskah cerita, penokohan, dan storyboard berdasarkan temuan teori dan depth interview 1 yang telah disusun. Informasi yang ingin didapat adalah mengenai alur cerita, gaya bahasa dan penyampaiannya yang sesuai dengan target sehingga pesan yang dapat tersampaikan dengan baik.

3.4.9 Studi Eksperimental 3

Studi eksperimental 3 dilakukan dengan melakukan evaluasi yaitu pengembangan dari masukan, kritik dan saran dari hasil depth interview 2 dengan ahli naskah. Pengembangan tersebut berupa hasil evaluasi naskah cerita dan storyboard. Selain itu proses pra produksi juga dilanjutkan pada pembuatan color pallete, alternatif desain karakter, desain latar, animatic, dan voice over.

3.4.10 Depth Interview 3

Depth interview 3 dilakukan kepada ahli animasi mengenai hasil studi eksperimental 3 yaitu hasil tahap pra produksi berupa desain karakter, desain latar, color pallete, voice over, dan animatic. Informasi yang ingin didapat adalah saran dan masukan ahli untuk menghasilkan visual yang baik dan sesuai dengan tujuan perancangan.

3.4.11 Studi Eksperimental 4

Studi eksperimental 4 dilakukan dengan melakukan evaluasi yaitu pengembangan dari masukan, kritik dan saran dari hasil depth interview 3 pada ahli animasi. Pengembangan tersebut berupa hasil evaluasi tahap pra produksi berupa desain karakter, desain background, color pallete, voice over, dan animatic storyboard. Selain itu proses perancangan juga dilanjutkan pada tahap produksi yaitu designing, animating, compositing, dan rendering sehingga menghasilkan draft motion grafis.

3.4.12 Depth Interview 4

Hasil dari studi eksperimental 4 yaitu draft motion graphic didiskusikan kepada ahli sehingga dapat menghasilkan sebuah visual yang baik dan mendapat masukan dari ahlinya. Berikut merupakan protokolnya:

3.4.13 Studi Eksperimental 5

Setelah mendapat masukan mengenai terkait hasil studi ekperimental 3, penulis melanjutkan perancangan ke tahap pasca produksi berupa finishing terhadap hasil video yang diberikan. Tahap ini menambahkan modifikasi akhir yang dapat membuat animasi terlihat lebih bagus.

3.4.14 User Test

Setelah melakukan evaluasi dan finishing pada studi ekperimental 5, tahap selanjutnya adalah User test dengan cara memperlihatkan hasil animasi kepada target audience untuk mendapatkan feedback terhadap rancangan yang telah dibuat. Hasil dari User testing kemudian dirangkum sehingga mendapatkan masukan agar dapat menyempurnakan hasil animasi dapat mencapai tujuan perancangan ini.

