

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG PENCEGAHAN PENYAKIT DIARE DI SD BHAYANGKARA PORONG SIDOARJO

Ananda Rakhman Wakhid¹, Nova Kristiana²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rakhmanwahid@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: novakristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini akan menghasilkan rancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dalam bentuk motion graphic yang berisi materi tentang pentingnya menjaga kebersihan makanan. Kegiatan perancangan dilandaskan pada kasus penyakit diare yang direkam oleh medis RS Bhayangkara Pusdik Sabhara Porong Sidoarjo. Pemilihan lokasi tersebut dilakukan karena ditemukan banyak sekali riwayat pasien, khususnya anak-anak yang mengalami diare, salah satu penyakit yang disebabkan oleh makanan yang tidak higienis. Penayangan akan dilakukan di SD Bhayangkara Porong yang berlokasi tidak jauh dari RS Bhayangkara. Motion graphic yang dihasilkan diharapkan mampu mengedukasi siswa untuk menjaga kebersihan makanan sehingga dapat menekan tingginya penderita diare. Selain itu digunakan pula media pendukung/penunjang yaitu poster dan media sosial dengan konten yang serupa. Metode perancangan menggunakan design thinking yang terdiri atas tahap emphasize, define, idea, prototype, dan test. Karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan, tahap test dilakukan dengan penilaian atau kegiatan validasi secara online, yaitu melalui googleform. Validator terdiri atas dua bagian, yaitu validator desain dan validator konten yang masing-masing memiliki komponen penilaian yang berbeda. Dari hasil penelitian, diperoleh bahwa ILM berbentuk motion graphic menghasilkan respon positif dari para validator. Hal tersebut dibuktikan pada saran/masukan yang minim revisi serta skor rata-rata yang diperoleh cukup tinggi, yaitu 3,07. Skor tersebut menghasilkan tingkat interpretasi produk pada rentang 2,51 – 3,50 yang bermakna LAYAK untuk digunakan.

Kata kunci: iklan layanan masyarakat, motion graphic, kebersihan, makanan.

Abstract

This research will produce a Public Service Advertisement (ILM) design in the form of motion graphics containing material about the importance of maintaining food hygiene. The design activity is based on diarrheal cases recorded by the medical Bhayangkara Hospital Pusdik Sabhara Porong Sidoarjo. The choice of location was carried out because found a lot of history of patients, especially children suffering from diarrhea, a disease caused by unhygienic food. The publication will be conducted at SD Bhayangkara Porong, which is located not far from Bhayangkara Hospital. The resulting motion graphics are expected to be able to educate the student about maintaining food hygiene so as to reduce diarrhea sufferers. In addition, supporting media / posters and social media with similar content are also used. The design method uses design thinking which consists of emphasize, define, idea, prototype, and test stages. Due to situations and conditions that are not possible, the test phase is carried out by online validation assessment or activities, namely through Googleform. Validators consist of two types, namely the design validator and the content validator, each of which has a different assessment component. From the results of the study, it was found that ILM in the form of motion graphics produced a positive response from the validators. This is evidenced by the suggestion / input that is minimal revision and the average score obtained is quite high, namely 3,07. The score produces a level of product interpretation in the range of 2.51 - 3.50 which means WORTH to use.

Keywords: public service advertisement, motion graphic, cleanliness, food.

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu kebutuhan primer, makanan tidak dapat dipisahkan dari segala aspek kehidupan manusia. Makanan mengandung berbagai macam nutrisi yang diperlukan oleh tubuh dengan porsi masing-masing. Keseimbangan kandungan nutrisi yang dicerna secara tidak langsung akan mempengaruhi kualitas produk yang dihasilkan guna menunjang kesehatan dan kondisi tubuh pengonsumsi.

Masyarakat Indonesia sendiri dalam hal kesadaran akan kebersihan, khususnya makanan, masih tergolong rendah. Hal itu dibuktikan pada riset yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan menyatakan bahwa hanya sekitar 20% dari total masyarakat Indonesia yang peduli terhadap kebersihan dan kesehatan. Pola atau kebiasaan higienitas yang baik seperti sikat gigi dan cuci tangan juga masih belum dilakukan. Tidak heran jika penyakit diare yang merupakan salah satu dampak dari kebiasaan buruk ini menjadi penyebab 31% kematian anak-anak usia satu bulan hingga satu tahun (Tim CNN, 2019).

Wilayah Porong Sidoarjo merupakan salah satu tempat dengan masyarakat pengidap diare yang cukup tinggi. Menurut data RS Bhayangkara Pusdik Sabhara Porong yang didapatkan peneliti melalui wawancara dengan petugas rekam medik Novi Agustin, jumlah pasien penyakit diare tergolong cukup banyak, yaitu sekitar 105 kasus Juni 2020. Angka tersebut menjadikan penyakit diare sebagai salah satu penyakit yang diidap oleh pasien rumah sakit bersama dengan beberapa penyakit lainnya seperti diabetes, hipertensi, serta penyakit organ dalam seperti jantung, paru-paru, atau ginjal. Dari banyaknya data yang diperoleh, mayoritas penderita penyakit diare berkategori usia anak-anak. Hasil pemeriksaan tenaga medis diketahui bahwa sumber penyakit hampir semuanya berasal dari kurangnya kebersihan makanan yang dikonsumsi.

Menyinggung perihal jenis makanan yang dikonsumsi oleh anak-anak, tentu tidak akan terpisahkan dengan namanya jajanan di pinggir jalan. Para pedagang memang menargetkan anak-anak sebagai pasar penjualan. Hal itu dibuktikan dengan lokasi berjualan yang berada di area sekolah atau taman bermain. Banyak masyarakat yang menganggap bahwa kebersihan produk

yang dihasilkan tidak maksimal. Meski demikian, dagangan tetap laris dibeli karena dari segi pengetahuan tentang kebersihan makanan masih kurang.

Berdasarkan fenomena di atas, penelitian ini akan berusaha untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya anak-anak akan pentingnya menjaga kebersihan makanan. Adapun bentuk penanggulangannya berwujud sebuah produk Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Sasaran yang dituju adalah siswa SD Bhayangkara Porong Sidoarjo, di mana lokasinya tidak terlalu jauh dari RS Bhayangkara Porong Sidoarjo. Peneliti berasumsi bahwa dengan ditampilkannya ILM tentang pencegahan penyakit diare tersebut akan berpengaruh besar dalam meningkatkan kesadaran pentingnya menjaga kebersihan makanan di kalangan usia dini.

Iklan Layanan Masyarakat tentang kebersihan makanan ini berbentuk *motion graphic*. *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang mengabungkan film dan desain grafis. Dalam *motion graphic* terdapat penggabungan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. *Motion graphic* biasanya digunakan *title sequence* (adegan pembuka) film atau yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll.

Adapun lokasi penayangan *motion graphic* yang berisi ILM ini akan dipublikasikan di area SD Bhayangkara Porong Sidoarjo. Pemilihan lokasi sesuai yang dijelaskan di atas, yaitu tingginya pasien penderita diare di area tersebut dengan didominasi usia anak-anak. Selain itu, peneliti menemukan bahwa di lingkungan sekolah tersebut masih minim himbauan, khususnya himbauan tertulis, tentang pentingnya menjaga kebersihan makanan. Dengan dikembangkannya produk ini, diharapkan para siswa dapat teredukasi secara tidak langsung melalui kampanye iklan yang ditampilkan di sekitar sekolah.

Perancangan ILM dalam bentuk *motion graphic* sejatinya sudah pernah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian tersebut adalah penelitian yang berjudul *Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi pada*

BPJS Ketenagakerjaan Banjarmasin oleh Said Muhammad dkk. dan penelitian yang dilakukan oleh Adi Satria Mahardika dengan judul *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat dan Kampanye Pelestarian Bangunan Tua Kota Solo melalui Desain Komunikasi Visual*

Secara sekilas dapat diketahui bahwa kedua penelitian di atas sama-sama mengembangkan tentang Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Pada penelitian yang dilakukan oleh Said Muhammad dkk., ILM dikembangkan untuk mengedukasi masyarakat perihal pendaftaran dan penggunaan BPJS Ketenagakerjaan di kota Banjarmasin. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Adi Satria Mahardika, ILM digunakan dalam hal mengajak masyarakat untuk melestarikan Bangunan Kota Tua Solo.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang berjudul *Perancangan Motion graphic* tentang Kebersihan Makanan di SD Bhayangkara Porong yang dilakukan oleh peneliti, bisa dikatakan ketiga penelitian tersebut berada pada koridor yang sama, yaitu menghasilkan ILM. ILM yang dikembangkan bertujuan untuk mengubah sebuah kebiasaan di lingkungan masyarakat dan atau memberikan pengetahuan baru di dalam produk yang dihasilkan.

Meski banyak persamaan bukan berarti tidak ada perbedaan. Perbedaan pertama terletak pada subjek dan lokasi penelitian. Pemilihan subjek dan lokasi tersebut mengikuti topik permasalahan yang diangkat peneliti, yaitu tentang kebersihan makanan. Selain itu perbedaan juga terletak pada metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan *design thinking*, di mana metode tersebut memiliki tahapan yang lebih ringkas dibanding *research and development*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berbentuk *motion graphic* dalam mengedukasi pentingnya menjaga kebersihan makanan di SD Bhayangkara Porong? Adapun tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berbentuk *motion graphic* dalam mengedukasi pentingnya menjaga

kebersihan makanan yang dilokasikan di SD Bhayangkara Porong.

METODE PERANCANGAN

Perancangan akan menggunakan metode *design thinking*, yaitu metode perancangan yang didasarkan pola pikir desainer dalam memecahkan suatu masalah melalui pendekatan *human oriented* (Bateman, dkk., 2018). De Yong (2017) membagi tahapan *design thinking* ke dalam lima langkah, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahapan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. *Emphatize*

Pada tahap ini desainer/perancang mengamati segala sesuatu yang menyangkut tentang sasaran perancangan, seperti kegiatan yang dilakukan, cara berinteraksi, cara berpikir, serta nilai-nilai yang dipegang. Dalam kasus ini, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap beberapa data rekam medis pasien anak-anak RS Bhayangkara Porong yang terindikasi penyakit diare. Data yang dikumpulkan berupa penyebab pasien menderita penyakit tersebut seperti apa yang dimakan dan kegiatan yang dilakukan. Pengumpulan data yang menjadi dasar perancangan menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, dan angket.

Teknik dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan berkas berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan sebagainya (Arikunto, 2006;231). Dalam melakukan teknik ini, peneliti akan berkoordinasi dengan pihak RS terkait dengan pengumpulan data rekam medik pasien yang terjangkit diare, anjuran tenaga medis dalam mencegah penyakit diare, serta beberapa berkas pendukung lainnya seperti profil RS, denah RS, dan sarana prasarana. Teknik wawancara dilakukan peneliti terhadap beberapa tenaga medis dan petugas rekam medis di RS Bhayangkara Pusdik Sabhara Porong Sidoarjo.

2. *Define*

Pada tahap ini akan ditentukan permasalahan yang berfokus pada sasaran perancangan secara spesifik dengan disertai kebutuhan-kebutuhan sasaran perancangan dalam kasus yang dikaji. Dengan kata lain, peneliti akan menyimpulkan beberapa penyebab penyakit diare dan cara penanggulangan. Beberapa penyebab akan diadaptasi pada kegiatan atau makanan yang dikonsumsi oleh anak-anak terkait *do/don't* yang nantinya dapat mencegah terjangkit penyakit diare.

3. Ideate

Dalam tahap ini perancang akan mengeluarkan opini atau ide yang dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang dikaji. Seperti yang diketahui sebelumnya, produk yang dihasilkan adalah ILM berbentuk *motion graphic*. Karenanya dalam tahap ini akan dilakukan perumusan konten ILM serta perencanaan desain media. Selain *motion graphic* juga akan dihasilkan media penunjang, seperti poster dan media sosial.

4. Prototype

Ide atau rancangan yang dipikirkan dalam tahap *ideate* akan diwujudkan dalam tahap ini. Konten yang dirumuskan akan ditulis secara detail dengan disertai konsep perwajahan, baik pada *motion graphic* maupun pada media penunjang. Setelahnya, peneliti akan menghasilkan produk yang telah dirancang dan kemudian akan dilakukan tahap *test*.

5. Test

Tahap *test* merupakan tahap penilaian atas produk yang dirancang. Penilaian ini akan menghasilkan sebuah mutu/kualitas produk sebelum nantinya diaplikasikan dalam sasaran perancangan. Menimbang situasi dan kondisi saat disusunnya penelitian ini, tahapan *test* berupa kegiatan validasi. Validasi dilakukan dengan sistem *online*, yaitu melalui *googleform* dengan berisi angket penilaian produk. Validator yang menjadi penilai produk adalah Zakaria Lukustia (*freelance design*) dan

Arie Susanti (Ahli Gizi/Tenaga Medis RS Bhayangkara Porong). Zakaria Lukustia dipilih sebagai validator desain karena memiliki riwayat pengerjaan *motion graphic* yang cukup banyak mulai dari lembaga pemerintahan, instansi, hingga perusahaan di area Jawa Timur. Sedangkan Arie Susanti kapabilitasnya sudah terlihat melalui profesi pekerjaannya.

Teknik angket dilakukan dalam tahap *test* yang diisi oleh validator ahli yang ditentukan.. Sugiyono (2012:199) mendefinisikan angket sebagai teknik yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan berjenis angket tertutup, di mana validator hanya perlu memilih skor penilaian atas pernyataan yang diberikan. Skor tiap pernyataan dalam angket menggunakan Skala Likert yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

Interpretasi Penilaian	Rentang Skala
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert
Diadaptasi dari Riduwan (2015:12-15)

Adapun pernyataan dalam angket disesuaikan dengan komponen atau aspek-aspek penilaian tentang produk ILM berbentuk *motion graphic* yang terdiri dari:

- a. Aspek Desain/Perwajahan Produk, berisi tentang penilaian dasar-dasar pembuatan *motion graphic* di antaranya *timing*, *transmissions*, *sounds*, pergerakan/*motion*, *cartooning*, *colors*, *motion blur*, *movement*, serta *information and time*.
- b. Aspek Konten/Isi Produk, berisi tentang materi/pesan yang ingin disampaikan melalui produk yang terdiri dari pengenalan masalah (kasus penyakit yang disebabkan makanan yang tidak higienis), sumber masalah (sumber/penyebab makanan tidak higienis),

masalah (dampak mengonsumsi makanan yang tidak higienis), pencegahan masalah (cara mengonsumsi makanan yang baik dan benar), serta penanggulangan masalah (penyakit yang disebabkan oleh makanan yang tidak higienis).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik interpretasi skor validasi. Analisis dimulai dari penghitungan skor rata-rata validasi yang diperoleh dari validator. Rumus yang digunakan antara lain sebagai berikut.

$$\text{skor rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah aspek penilaian}}$$

Hasil dari penghitungan rumus di atas kemudian diinterpretasi sesuai dengan tabel kriteria interpretasi skor validasi sebagai berikut.

Rentang Skor	Kategori
3,51 -4,00	Sangat Layak
2,51 – 3,50	Layak
1,51 – 2,50	Kurang Layak
1,00 – 1,50	Tidak Layak

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Validasi
Diadaptasi dari Sugiyono (2012:199)

Dari kegiatan analisis di atas akan diketahui tingkat validitas produk yang digunakan guna menanggulangi masalah yang diangkat dalam penelitian. Produk yang dihasilkan termasuk valid jika memiliki skor validasi minimal pada rentang 2,51 – 3,50 atau berada dalam kategori layak.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam menghasilkan produk di antaranya adalah: (1) Adobe Photoshop, berperan dalam membuat objek, menciptakan grafis, menyunting gambar, dan dapat digunakan dalam pembuatan *storyboard*; (2) Adobe Illustrator, berguna dalam membuat bahan pecahan animasi vektor; serta (3) Adobe After Effects, untuk melakukan komposisi objek dan menganimasikan per-adekan dalam ILM.

KERANGKA TEORETIK

Beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Iklan Layanan Masyarakat

Mustafa (dalam Santoso, 2015:3) mendefinisikan iklan sebagai bentuk penyajian dan promosi secara nonpribadi dari ide barang dan pelayanan yang dibayar oleh sponsor tertentu. Lee (dalam Santoso, 2015:4) mengklasifikasikan iklan ke dalam beberapa tipe besar. Tipe-tipe tersebut diantaranya adalah periklanan produk, periklanan eceran, periklanan korporasi, periklanan bisnis ke bisnis, periklanan politik, iklan direktori, periklanan respons langsung, dan iklan layanan masyarakat. Kedelapan tipe iklan di atas memiliki ciri dan sistemasi yang berbeda satu sama lain. Sesuai dengan judul penelitian, yaitu Perancangan *Motion graphic* tentang Kebersihan Makanan di RS Bhayangkara Porong Sidoarjo, tipe/jenis iklan yang dikembangkan ialah Iklan Layanan Masyarakat (ILM).

Ad Council (dalam Santoso, 2015:4) mengatakan ada beberapa karakteristik/kriteria sebuah iklan dikatakan sebagai ILM. Kriteria tersebut diantaranya adalah non-komersial, tidak bersifat keagamaan, nonpolitik, berwawasan nasional, diperuntukkan bagi semua lapisan masyarakat, diajukan oleh organisasi yang telah diakui atau diterima, dapat diiklankan, serta mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan ILM memiliki fungsi tersendiri dalam penayangannya. Shimp (2003:357) mengatakan setidaknya ada empat fungsi ILM dengan rincian sebagai berikut.

- a. **Informing**, ILM berfungsi untuk memberitahukan masyarakat tentang suatu program, peringatan, atau layanan yang terkait dengan isu sosial kemasyarakatan.
- b. **Persuading**, ILM dapat berfungsi membentuk preferensi sebuah isu dan permasalahan sosial sehingga dengan iklan tersebut akan mampu

mengubah persepsi masyarakat terhadap isu yang diangkat.

- c. **Reminding**, ILM berfungsi untuk menjaga agar isu sosial yang dikampanyekan akan tetap segar dalam ingatan masyarakat dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu sosial yang diiklankan.
- d. **Adding value**, ILM mempengaruhi persepsi masyarakat, sehingga apa yang dikampanyekan bisa menjadi sesuatu yang membanggakan, terkesan lebih elegan, dsb.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, ILM yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang pengedukasian kepada masyarakat terhadap pentingnya menjaga kebersihan makanan. *Informing* dalam ILM yang dikembangkan berupa hal-hal apa saja yang harus dilakukan dalam menjaga kebersihan makanan serta dampak yang timbul jika mengabaikannya sehingga dapat memberikan *persuading* ke masyarakat bahwa hal itu perlu dilakukan di kehidupan sehari-hari. *Reminding* yang ditampilkan dapat diaplikasikan dalam rutinitas kehidupan sehari-hari yang biasanya dilakukan dan pada akhirnya akan menimbulkan *adding value* bahwa dengan konsisten melakukannya, masyarakat secara langsung akan dapat mencegah terjangkitnya sebuah penyakit yang tentunya akan merugikan diri sendiri.

2. *Motion graphic*

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis (Sukarno dalam Fadya, 2018:2). Dalam *motion graphic* terdapat penggabungan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. *Motion graphic* biasanya digunakan *title sequence* (adegan pembuka) film atau yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll. Dasar dalam pembuatan *motion graphic* terdiri atas:

- a. *Timing*, manajemen waktu dalam *motion graphic* yang biasanya terdiri atas *weight*, *force*, *gravity*, *dynamics*, dan *friction*.
- b. *Transmissions*, merupakan peralihan dari adegan satu ke adegan selanjutnya
- c. *Sounds*, pemilihan suara di setiap adegan dengan tujuan untuk menambah *mood* /mendukung suasana topik yang ditampilkan
- d. Pergerakan/*motion*, pergerakan objek secara terus menerus dalam *motion graphic*
- e. *Cartooning*, cara untuk menggerakkan sesuatu dalam *frame* menjadi lebih dinamis, seperti *rotation*, *stretching*, atau *squashing*
- f. *Colors*, pemilihan warna dalam mendukung tampilan *motion graphic*
- g. *Motion blur*, upaya untuk menciptakan ilusi agar pergerakan yang dihasilkan menjadi lebih *smooth* dengan *interpolating* dua atau lebih *frame* ke dalam satu *blurred frame*
- h. *Movement*, perpindahan atau pergerakan
- i. *Information and time*, pengaturan konten (teks/gambar/objek lainnya) yang didasarkan pada durasi penampilan tiap adegan (Ong 2014:9-19).

3. Kebersihan Makanan dan Diare

Makanan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang dibutuhkan setiap harinya. Dalam pengkonsumsiannya, makanan harus diolah dengan baik dan benar agar dapat memberikan manfaat bagi tubuh. WHO mengartikan menyebut *food include all substances, whether in a natural state or in a manufactured or prepared form, which are part of human diet* (Putra Prabu, 2008). Dari hal tersebut, diperoleh bahwa makanan mengandung banyak substansi. Batasan substansi yang tidak termasuk ke dalam kategori makanan adalah air, obat-obatan dan substansi-substansi yang diperlukan untuk tujuan pengobatan. Beberapa kategori makanan yang layak dikonsumsi dan tidak menimbulkan penyakit di antaranya:

- a. Dalam kondisi kematangan yang dikehendaki
- b. Tidak mengalami pencemaran, baik dari proses pengolahan hingga pengkonsumsiannya

- c. Bebas dari perubahan fisik, kimia yang tidak dikehendaki, sebagai akibat dari pengaruh enzim, aktifitas mikroba, hewan pengerat, serangga, parasit dan kerusakan-kerusakan karena tekanan, pemasakan dan pengeringan.
- d. Bebas dari mikroorganisme dan parasit yang menimbulkan penyakit yang dihantarkan oleh makanan (*food borne illness*) (Depkes, 2019).

Diare merupakan sebuah penyakit yang berupa peningkatan frekuensi buang air besar (menjadi lebih sering) dan kotoran/feses yang dikeluarkan lebih cair dari biasanya. Penyebab diare disebabkan arena infeksi berbagai macam kuman, baik itu bakteri, virus, atau jenis parasite lainnya. Gejala diare dapat berbeda di setiap individu, hal ini dikarenakan penyebab infeksi kuman yang berbeda-beda. Namun gejala umum penderita diare biasanya diawali dengan rasa nyeri pada perut kemudian berubah menjadi mulas dan ingin buang air besar.

Penyakit diare dapat terjadi selama beberapa waktu. Namun jika diare terjadi selama lebih dari dua minggu, yang biasanya disebut diare kronik, akan memiliki dampak yang cukup serius. Diare tanpa adanya darah biasanya disebabkan oleh virus, parasit atau toksin yang dihasilkan oleh bakteri. Infeksi saluran pencernaan yang disebabkan suatu virus yang disebut rotavirus akan menyebabkan diare yang encer. Sebagian besar kuman yang menyebabkan diare juga dapat menyebabkan gejala-gejala lain seperti demam, hilangnya nafsu makan, nyeri perut, kram perut, mual, muntah, hilangnya berat badan, dan terutama dehidrasi. Kuman penyebab diare dapat pula masuk dan menyebar ke aliran darah dan mengakibatkan infeksi di organ tubuh lain yang jauh dari pencernaan seperti otak (Kris, 2019).

Gejala biasanya dimulai secara tiba-tiba dengan mual yang hebat dan muntah-muntah, sekitar 2-8 jam setelah makan makanan yang tercemar atau tidak higienis. Gejala lainnya berupa kram perut, diare dan kadang-kadang sakit kepala dan demam. Kehilangan cairan dan elektrolit dapat menyebabkan kelemahan dan

tekanan darah yang rendah. Gejala biasanya berlangsung selama kurang dari 12 jam dan penyembuhannya sempurna. Kadang-kadang keracunan makanan dapat berakibat fatal, terutama bila terjadi pada anak-anak, orang tua dan orang dengan kondisi lemah karena sakit menahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

Hasil Perancangan yang diperoleh dapat dirinci sesuai dengan tahapan dalam metode *design thinking* sebagai berikut.

1. *Emphatize*

Tahap *emphatize* merupakan tahap di mana perancang melakukan pengamatan terhadap sasaran ILM. Karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan untuk dilakukan pengamatan secara langsung, tahap *emphatize* dilakukan dalam bentuk dokumentasi berkas rekam medis pasien serta wawancara secara *online* dengan petugas rekam medis, yaitu Novi Agustin. Hasil pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa penyakit diare pada anak disebabkan oleh jajan sembarangan di sekolah, kondisi tangan yang kotor saat memegang makanan, serta pengolahan bahan makanan yang tidak atau kurang higienis.

2. *Define*

Tahap *define* berupa kegiatan pemfokusan masalah pada sasaran perancangan. Setelah memperoleh data dari tahap *emphatize*, perancang akan menentukan secara spesifik penyebab penyakit diare yang ditemukan pada riwayat medis pasien, di antaranya sebagai berikut.

- a. Mengonsumsi makanan terpapar polusi
- b. Keracunan makanan
- c. Pengolahan/penyimpanan makanan yang salah (kadaluarsa, kurang masak, basi, dll)
- d. Bahan makanan yang tidak baik

Selain penyebab diare, dalam tahap ini juga ditentukan upaya pencegahan dan penanggulangan yang disarankan oleh dokter/petugas medis kepada pasien tersebut.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan tahap perancangan merumuskan konten yang akan ditampilkan dalam *motion graphic* yang dilandaskan pada data yang telah ditemukan. Tahap *ideate* dapat terbagi menjadi beberapa sub bab berikut.

1) Tujuan Kreatif

Topik yang diangkat dalam *motion graphic* ILM ini adalah tentang kebersihan makanan. Dampak awal yang diharapkan dapat muncul pada khalayak sasaran ialah tumbuhnya kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan makanan. Masyarakat, khususnya anak-anak yang sebelumnya acuh menjadi peduli pada hal yang sebenarnya *simple*, namun terlihat sulit untuk dilaksanakan. Dikatakan sulit karena memang jika saat lapar, mayoritas anak-anak cenderung akan cepat-cepat mengisi perutnya, tanpa memperdulikan kondisi makanan yang dimakan. Jika secara visual tidak terlihat kotor, belum tentu makanan tersebut benar-benar bersih. Karena pada dasarnya konteks kebersihan yang dimaksud disini tidak hanya secara tampilan, melainkan juga faktor lingkungan dan kandungan makanan itu sendiri.

Setelah kesadaran muncul, hal lainnya yang ingin disampaikan dalam ILM adalah cara memilih dan mengolah makanan yang termasuk dalam kategori layak konsumsi. Peneliti dalam produk yang ditampilkan akan menyinggung tentang kegiatan sehari-hari yang tergolong salah atau buruk dalam hal mengonsumsi makanan. Dengan demikian khalayak sasaran akan sesegera mungkin mengubah kebiasaan yang salah tersebut guna menghindari dampak penyakit, salah satunya diare. Jika semua hal sudah tersampaikan, dalam *motion graphic* yang ditampilkan akan turut berperan menekan angka pengidap diare

pada masyarakat, khususnya siswa SD Bhayangkara Porong Sidoarjo.

2) Isi Pesan (*What to Say*)

Aspek utama yang hendak disampaikan dalam ILM ialah pentingnya menjaga kebersihan makanan. Secara detail, aspek utama tersebut dapat dirinci ke dalam beberapa pesan berikut ini. Penyakit diare muncul karena mengonsumsi makanan yang tidak layak. Kegiatan sehari-hari yang menyebabkan munculnya penyakit diare. Cara memilih dan mengolah makanan agar menyehatkan tubuh.

3) Bentuk Pesan (*How to Say*)

Ketiga pesan yang sudah disebutkan di atas akan dikembangkan secara naratif dan akan disesuaikan dengan animasi/gambar yang terdapat dalam *motion graphic*. Narasi pesan tersebut akan disampaikan secara verbal kepada khalayak sasaran. Pemilihan penyampaian pesan secara verbal dengan alasan bahwa minat membaca di masyarakat Indonesia yang tergolong rendah. Dengan cara berkomunikasi secara verbal diharapkan ILM berbentuk *motion graphic* dapat menuai hasil yang maksimal.

4) Tema Pesan/*Big Idea*

Tema Pesan/*Big Idea* yang dipakai dalam perancangan ILM ini adalah "*Menjaga Kebersihan Makanan, Menjaga Kesehatan Badan*".

5) Strategi Penyajian Pesan

Seperti yang sudah poin c, pesan yang dirumuskan selain tergambar (tercantum dalam animasi) juga akan disampaikan secara verbal. *Motion graphic* akan menampilkan visualisasi dari pesan yang disampaikan via *dubbing*. Adapun pesan-pesan tersebut dinarasikan secara rasional, dengan mengangkat hal-hal di kehidupan sehari-hari.

4. *Prototype*

Dalam tahap ini perancang mulai menuangkan konsep atau ide yang dirumuskan dalam tahap *ideate* ke dalam bentuk desain produk. Tahap

prototype terbagi ke dalam beberapa sub bab sebagai berikut.

1) Visualisasi

Penyampaian pesan *motion graphic* dilakukan secara verbal. Perancang akan menggunakan visual dokter sebagai sarana penyampaian pesan kepada sasaran produk. Visualisasi dokter tergambar sebagai berikut.



Gambar 1. Visualisasi Dokter
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

Selain itu, terdapat pula beberapa visualisasi lainnya yang menjadi bahasan pokok dalam *motion graphic*, di antaranya makanan, rumah sakit, dan pedagang. Visualisasi ketiga topik tersebut tergambar seperti di bawah ini.



Gambar 2. Visualisasi Makanan
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)



Gambar 3. Rumah Sakit dan Pedagang
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

2) Tipografi

Selain melalui penyampaian verbal, pesan dalam *motion graphic* juga dilakukan secara tertulis. Dalam menulis kalimat dalam *motion graphic*, perancang menggunakan *lemon font* seperti di bawah ini.



Gambar 4. Tipografi *Lemon Font*
(Sumber: www.1001freefonts.com, 2020)

3) *Motion graphic*

Motion graphic ILM tentang kebersihan makanan yang akan ditayangkan di SD Bhayangkara Pusdhik Sabhara Porong Sidoarjo memiliki durasi selama 1 menit 55 detik. Dalam waktu tersebut, *motion graphic* terbagi ke dalam 7 *scene*, di mana 2 *scene* sebagai *opening* dan *closing* serta 5 *scene* inti.

Scene 1

Scene ini ditampilkan pada menit ke 0.00 – 0.06, yang berisi tentang *opening motion graphic*. Perwajahan *opening* tersebut tergambar sebagai berikut.



Gambar 5. *Scene 1*
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

Scene 2

Scene 2 ditampilkan pada menit ke 0.07 – 0.21. Pesan yang disampaikan pada *scene* ini adalah: “Pernahkah Anda merasa sakit di daerah perut? Terus menerus ingin buang air besar? Feses berbentuk encer? Bisa dipastikan bahwa Anda sedang terkena penyakit diare.”



Gambar 6. Scene 2
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

Scene 3

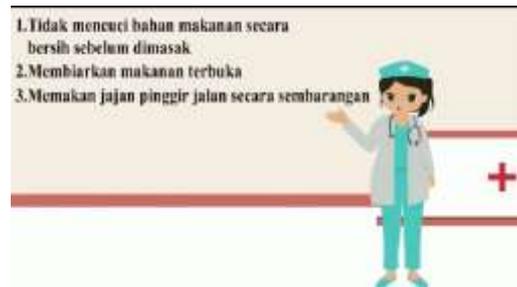
Scene 3 ditampilkan pada menit ke 0.22 – 0.39. pesan yang disampaikan pada scene tersebut adalah : “Diare adalah salah satu penyakit yang disebabkan karena kita mengonsumsi makanan yang tidak higienis. Meski terlihat sepele, jika dibiarkan penyakit diare akan dapat menimbulkan kematian loh. Lalu apa saja penyebab penyakit diare?”



Gambar 7. Scene 3
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

Scene 4

Scene 4 ditampilkan pada menit ke 0.40- 059. Pesan yang tercantum dalam scene tersebut adalah: “Satu. Tidak mencuci daging, sayuran, buah, dan bahan masakan lain secara bersih sebelum dimasak. Dua. Membiarkan makanan terbuka sehingga dihinggapi lalat. Tiga. Jajan makanan pinggir jalan secara sembarangan.”



Gambar 8. Scene 4
Ditampilkan pada menit ke 0.40 – 0.59
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

Scene 5

Scene 5 ditampilkan pada menit ke 1.00 – 1.31. Scene ini mengandung pesan: “Cara memilih dan mengolah makanan yang layak konsumsi. Belilah bahan masakan yang segar dan terlihat bersih, jangan lupa untuk dicuci kembali sesaat sebelum dimasak. Pakailah peralatan masak yang juga bersih, karena hal itu juga mempengaruhi kualitas makanan yang dimasak. Jauhkan makanan dari hinggapan lalat, bila perlu gunakan tudung saji untuk melindunginya. Selektiflah dalam memilih jajanan di pinggir jalan, karena kehigienisannya belum terjamin.”



Gambar 9. Scene 5
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

Scene 6

Scene 6 ditampilkan pada menit ke 1.32 – 1.45. Pesan yang terdapat dalam scene ini adalah: “Makanan yang lezat belum tentu termasuk

“Perancangan *Motion Graphic* tentang Pencegahan Penyakit Diare di SD Bhayangkara Porong Sidoarjo”

makanan sehat. Namun makanan yang sehat, sudah pasti akan terasa lezat.”



Gambar 10. Scene 6
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

Scene 7

Scene ini berisi *closing* dari *motion graphic* yang dirancang. Perwajahan scene tersebut tergambar di bawah ini.



Gambar 11. Scene 7
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

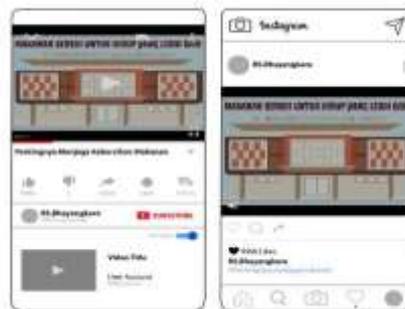
4) Media pendukung

Selain *motion graphic*, dalam perancangan juga dihasilkan media pendukung yang berupa poster dan media sosial. Poster akan memuat konten yang serupa dan dipublikasikan di beberapa area SD Bhayangkara Porong seperti madding sekolah, papan pengumuman, dinding kelas, dan area perpustakaan. Media ini akan membantu keoptimalan pesan kepada sasaran perancangan, yaitu siswa SD Bhayangkara Porong Sidoarjo. Sedangkan media sosial

merupakan sarana publikasi yang lebih luas, mengingat permasalahan ini juga terjadi di lingkungan lain. Publikasi akan dilakukan dilakukan pada akun Instagram dan Youtube RS Bhayangkara Porong. Perwajahan kedua media penunjang tersebut seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 12. Poster
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

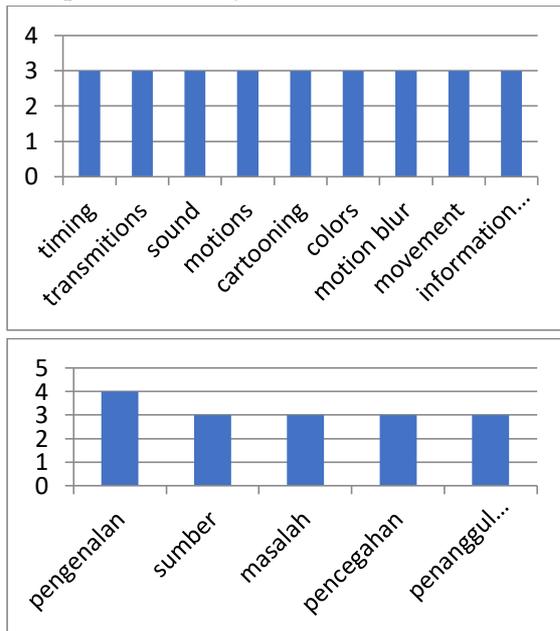


Gambar 13. Media Sosial
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

5. *Test*

Pada tahap ini perancang melakukan kegiatan penilaian terhadap *motion graphic* yang telah dirancang kepada dua validator. Tahap *test* untuk validator desain dilakukan pada tanggal 24 Juni 2020 sedangkan validator konten dilakukan pada

25 Juni 2020. Dari kegiatan tersebut diperoleh skor penilaian sebagai berikut.



Gambar 14. Grafik *Test*
(Sumber: Dok. Perancang, 2020)

Berdasarkan grafik *test* di atas, diketahui bahwa hasil penilaian *motion graphic* yang dirancang tergolong cukup baik. Rentang skor yang diperoleh berada pada skor 3 dan 4 di mana masing-masing skor memiliki interpretasi Baik dan Sangat Baik.

Pembahasan

Kegiatan perancangan *motion graphic* ILM tentang kebersihan makanan yang nantinya akan dipublikasikan di SD Bhayangkara Porong tergolong cukup lancar dan sesuai dengan jadwal yang direncanakan oleh peneliti/perancang. Dari hasil penilaian yang diperoleh pada tahap *test*, secara sekilas diketahui bahwa produk yang dihasilkan tergolong baik dan sesuai dengan konsep permasalahan yang dikaji.

Dengan ditayangkannya ILM di SD Bhayangkara Porong diharapkan dapat mengedukasi siswa perihal pentingnya menjaga kebersihan makanan sehingga dapat menekan angka kasus penyakit diare, baik bagi seluruh siswa, guru, dan pekerja di SD Bhayangkara

maupun masyarakat lain di daerah Porong Sidoarjo. Perincian hasil penilaian atau *test* produk dapat dilihat dari hitungan interpretasi skor validasi. Seperti yang tercantum dalam tabel skor validasi, jumlah yang berhasil di dapatkan adalah 43. Skor ini kemudian dihitung rataannya dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{43}{14} = 3,07$$

Skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,07 Berdasarkan tabel interpretasi skor validasi, penilaian produk berada pada rentang skor rata-rata 2,51 – 3,50. Dari hasil tersebut dapat ditentukan bahwa produk Iklan Layanan Masyarakat berbentuk *motion graphic* tentang kebersihan makanan yang akan ditayangkan di SD Bhayangkara Porong Sidoarjo memiliki kategori layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan perancangan, diperoleh bahwa produk ILM bebentuk *motion graphic* tentang kebersihan makanan yang nantinya akan ditayangkan di SD Bhayangkara Porong menghasilkan respon yang baik dari para validator. Hal tersebut dibuktikan dari rata-rata total skor hasil *test* yang diperoleh sebesar 3,07 yang memiliki interpretasi layak untuk digunakan. Hasil ini sesuai dengan kriteria minimal yang dikehendaki peneliti, yakni produk berada pada skor/kategori minimal LAYAK. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ILM yang dihasilkan dapat mengedukasi masyarakat, khususnya siswa SD Bhayangkara Porong tentang pentingnya menjaga kebersihan makanan yang dikonsumsi sebagai upaya pencegahan penyakit diare.

Seperti yang diketahui bersama bahwa penilaian perancangan ini dilakukan secara daring atau *online* dan tidak dilakukan perbaikan setelahnya. Hal ini disebabkan karena situasi dan

kondisi saat dilakukan penelitian sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan tahap perancangan yang lebih jauh seperti melakukan *test* yang berupa uji coba secara *real* di lokasi yang menjadi tempat publikasi produk. Saran yang diberikan peneliti, khususnya pada peneliti yang melakukan perancangan serupa agar melakukan tahapan perancangan yang lebih jauh, yaitu melakukan *test* produk secara *real* di lokasi perancangan. Hal tersebut nantinya akan berimbas pada keoptimalan produk dalam menanggulangi permasalahan atau mencapai tujuan penelitian yang dirumuskan.

REFERENSI

- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- De Yong, Sherly. 2017. *Silabus Desain Interior & Styling 2*. Surabaya: UKP Surabaya.
- Ong, Edward Arif H. 2014. *Perancangan Komunikasi Visual Animasi Edukasi Jakarta Kita*. Jakarta: Binus.
- Riduwan. 2015. *Skala pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Shimp, Terence A. 2003. *Periklanan Promosi dan Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Bateman, John Remon, dkk. 2018. *Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning*. (Online), (<https://osf.io/hxpyzr/download>, diakses 15 Juni 2020).
- Fadya, Mifta. 2018. *Pembuatan Motion graphic sebagai Media Promosi pada Campaign “Kado Blanja” di Media Sosial PT Metraplaza – Blanja.com*. Jakarta: PNJ.
- Mahardika, Adi Satria. 2011. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat dan Kampanye Pelestarian Bangunan Tua Kota Solo melalui Desain Komunikasi Visual*. *Skripsi*. Surakarta: UNS.
- Muhammad, Said. 2015. “Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi pada BPJS Ketenagakerjaan Banjarmasin”. *Jurnal Positif*. Vol - : hal. 61-67.
- Santoso, Hari. 2015. *Upaya Meningkatkan Minat dan Budaya Membaca Buku melalui Iklan Layanan Masyarakat*. *Skripsi*. Malang: UNM.
- Sumber dari website:**
- NN. 2015. *Pengertian Iklan Menurut Para Ahli*, (Online), (<http://seputarpengetahuan.co.id/2015/12/12-pengertian-iklan-menurut-para-ahli-terlengkap.html>, diakses pada 14 Oktober 2019).
- Prabu, Putra. 2008. *Higiene dan Sanitasi Makanan*, (Online), (<http://putraprabu.wordpress.com/2008/12/27/higiene-dan-sanitasi-makanan/amp/>, diakses pada 14 oktober 2019).
- Prabu, Putra. 2008. *Penyajian Makanan (Prinsip Food Hygiene)*, (Online), (<http://putraprabu.wordpress.com/2009/01/09/penyajian-makanan-prinsip-food-hygiene/amp/>, diakses pada 14 oktober 2019).
- Tim CNN. 2019. *Tingginya Angka Penyakit Diare di Kalangan Anak-Anak*, (Online), (<http://cnnindonesia.com/gaya-hidup/201904011752521-255-489272/tingginya-angka-penyakit-diare-di-kalangan-anak-anak>, diakses pada 17 Oktober 2019).
- www.1001freefonts.com/lemon.font, diakses pada 10 Juni 2020.