

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pola hidup sehat merupakan dambaan bagi semua orang, namun terkadang aktifitas sehari-hari yang begitu padat dan pola hidup sehat yang tidak teratur akan berakibat buruk pada kesehatan kita. Untuk hidup sehat diperlukan pola makan yang teratur, olahraga dan istirahat yang cukup.

Pola hidup sehat kini menjadi *trend* baru yang terus disosialisasikan agar masyarakat menjadi sadar akan pentingnya kesehatan. Perilaku hidup sehat memang sangat penting untuk menjaga kesehatan, begitu juga pencegahan penyakit sangat tergantung pada perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari yang tentunya harus didukung dengan kualitas lingkungan, ketersediaan sarana, prasarana dan lain sebagainya.

Dalam hal ini banyak penyakit justru bersumber dari gaya hidup yang buruk dari diri kita sendiri. Pola hidup semacam ini terbentuk karena aktivitas sehari-hari yang berulang-ulang sehingga menjadi sebuah kebiasaan buruk yang terus-menerus dilakukan, maka berbagai penyakit berbahaya seperti kanker, diabetes, bahkan mungkin saja serangan jantung akan mudah menyerang kita.

Maka penting bagi kita untuk melakukan tindakan pencegahan sejak dini sebelum sakit, khususnya pada usia remaja 16 sampai 18 tahun dikarenakan pada usia tersebut merupakan awal untuk masa penentuan gaya hidup dari remaja menuju ke usia dewasa.

Hasil riset kesehatan dasar atau Riskesdas 2013 menemukan bahwa sebanyak 26 persen masyarakat terkategori kurang beraktivitas fisik. Selain itu, sebanyak 93,5 persen masyarakat tergolong kurang makan sayur dan buah. Riskesdas juga mencatat bahwa lebih dari 77 persen anak diatas 10 tahun gemar mengkonsumsi bumbu penyedap, kemudian 53 persen senang makanan manis, dan 40 persen masih gemar makanan berlemak (*Survei: Masyarakat Indonesia Mulai sadar Makanan Sehat*, Hendro Priherdityo, CNN Indonesia)

Oleh karena itu, Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (GERMAS) mengajak masyarakat untuk membudayakan hidup sehat agar mampu mengubah kebiasaan-kebiasaan atau perilaku yang tidak sehat. Secara khusus GERMAS diharapkan dapat meningkatkan produktivitas masyarakat seperti melakukan aktivitas selama 30 menit perharinya, mengkonsumsi buah dan sayur serta tidak juga lupa memeriksa kesehatan secara rutin di rumah sakit atau puskesmas terdekat. Pelaksanaan GERMAS harus dimulai dari keluarga, karena keluarga adalah bagian terkecil dari masyarakat yang membentuk kepribadian (Kemenkes RI, 15 November 2016, diakses pada 18 Desember 2017)

Berangkat dari permasalahan di atas, untuk menyadarkan masyarakat akan pola hidup sehat, maka akan dibuat semenarik mungkin dengan mengemasnya kedalam animasi grafis atau biasa disebut dengan animasi *Motion Graphic* yang mana nantinya lebih mengarah kepada gaya *flatdesign*.

Taknik *flatdesign* sangat menggunakan permainan warna yang beragam, sehingga pewarnaan *flatdesign* ini tidak mudah untuk dipilih karena dibutuhkan warna yang pas dengan tema juga efektif dengan temanya pula. Walaupun *simple*

tetapi tetap menarik untuk dilihat. Dalam konteks *font* pun harus diperhatikan agar tidak terjadi kontra dengan warna dan bentuknya.

Maka harapan dari pembuatan animasi *Motion Graphic* ini semoga dapat menjadi alternatif media dalam menyampaikan suatu informasi dengan cepat, sederhana, dinamis dan menarik agar mudah dipahami kepada masyarakat.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana strategi perancangan iklan layanan masyarakat tentang pentingnya menjaga pola hidup sehat ?
2. Bagaimana merancang *motion graphic* yang menarik dan dapat diterima di masyarakat ?

C. Tujuan

Adapun tujuan-tujuan yang hendak dicapai, diantaranya sebagai berikut :

- a. membuat perancangan iklan layanan masyarakat tentang pentingnya menjagapola hidup sehat bagi kehidupan masyarakat.
- b. menyadarkan masyarakat agar lebih peduli pada kesehatan diri sendiri melalui iklan dengan teknik *motion graphic*.

D. Manfaat

Manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini setidaknya bagi mahasiswa, bagi institusi dan masyarakat.

a. Bagi Mahasiswa :

Dapat meningkatkan kemampuan dalam merancang video *motion graphic* sehingga menjadi media iklan yang tepat dan mudah dimengerti masyarakat.

b. Bagi Institusi :

Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain dalam merancang iklan layanan masyarakat sebagai cara berkomunikasi dalam bentuk visual yang menggunakan *motion graphic* di masa mendatang.

c. Bagi Masyarakat :

Memberikan informasi pentingnya menjaga pola hidup sehat melalui iklan layanan masyarakat *motion graphic*.

E. Tinjauan pustaka

Sebuah kegiatan ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan, untuk mendapatkan data-data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian.

Kata “rancang” diambil dari hasil terjemahan kata *design* dalam bahasa Inggris yang artinya perancangan atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan bisa disebut konsep perancangan atau konsep pembuatan desain yang wujudnya berupa konsep tertulis atau verbal. Sedangkan pelaksanaan perancangan atau pembuatan desain berikutnya visualisasi desain (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2006: 61).

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi

perusahaan yang diperoleh pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005: 39).

Perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah (Susanto, 2004: 51).

Berdasarkan beberapa pengertian perancangan yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, bahwa perancangan adalah sebuah kegiatan mendesain yang merupakan sebuah proses tindak lanjut dari kegiatan analisis data untuk menciptakan satu atau beberapa alternatif pemecahan masalah. Berangkat dari teori ini, perancangan *motion graphic* direalisasikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah berupa upaya dalam membuat media sosialisasi dan manfaat pentingnya pola hidup sehat.

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dan potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011: 6).

Dari tokoh di atas dapat diartikan bahwa animasi adalah sebuah ilusi optik yang diakibatkan oleh beberapa *sequence* gambar yang jika diperlihatkan secara cepat akan menampilkan sebuah kesan bergerak. Namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi dalam bidang animasi, definisi animasi menjadi lebih fleksibel. Animasi tak hanya lagi dikaitkan dengan beberapa sekuens gambar yang menimbulkan ilusi optik gerak belaka, teknologi animasi dewasa ini memungkinkan gerak grafis menjadi kenyataan.

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam (Djalle, 2007). Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.

1. Animasi *2D*, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara *digital*.
2. Animasi *3D*, merupakan pengembangan dari animasi *2D* yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat dan terlihat lebih nyata dari pada *2D*.
3. Animasi *stop motion*, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Motion graphic merupakan pengembangan dari seni desain grafis. *Motion graphic* biasa digunakan dalam dunia broadcast, periklanan dan film. *Motion* dalam bahasa Inggris berarti gerakan, sedangkan *graphic* atau grafis dalam bahasa Indonesia, berasal dari bahasa Yunani *graphein* yang berarti menulis atau menggambar.

Motion graphic pada iklan, “iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media” (Kasali, 1992 : 9). Iklan merupakan berita pesanan untuk mendorong, membujuk orang agar tertarik pada barang yang ditawarkan. Dua jenis karakter pada iklan yakni iklan akan mendapatkan pengakuan penonton apabila iklan tersebut dapat menggugah rasa ataupun membangkitkan minat.

Motion graphic dalam sebuah tayangan iklan merupakan elemen penting yang tidak dapat dihilangkan. Elemen-elemen grafis yang dapat berupa teks atau

image yang bergerak secara dinamis tersebut memiliki arti penting selain memberi nilai keindahan, juga berfungsi memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh iklan tersebut.

Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D/3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Dalam jurnal *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual* (Yunita, 1999), desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai “*visual language*”, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif.

Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf, dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain.

Pola hidup sehat yaitu segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindari kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan. (Soenarjo, 2002 :17).

Pola makan yang sehat adalah pola makan yang seimbang antara karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, air, dan serat makanan (Sumintarsih, 2008:14).

Kriteria makanan yang sehat adalah 4 sehat 5 sempurna, pola tersebut perlu dilengkapi dengan kriteria makanan sehat berimbang meliputi :

1. cukup kuantitas
2. proporsional
3. cukup kualitas
4. sehat
5. makanan segar alami
6. makanan nabati
7. cara memasak
8. teratur dalam penyajian
9. minum air 8 gelas sehari (Irianto, 2007:25)

Berdasarkan beberapa pengertian pola hidup sehat yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, bahwa menjaga pola hidup sehat tidaklah gampang, perlu adanya pertimbangan-pertimbangan dalam memilah-milah asupan nutrisi dan apa saja yg perlu dan tidak perlu dikonsumsi, namun tak bisa dipungkiri bahwa kebiasaan atau gaya hidup juga perlu diubah agar tercipta pola hidup sehat yang

seimbang karena kalau bukan dari niat dalam diri kita sendiri pola hidup sehat mungkin tak akan pernah terlaksana.

Puri Kusuma Wardani dalam tugas akhirnya yang berjudul Pembuatan Website dan Aplikasi Mobile “*Your Needs*” Guna Membantu Pola Hidup Sehat Berbasis *Android* dan *Codeigniter* (Penggemukan) (2016), berisikan tentang kemudahan dalam pencarian informasi kesehatan seperti artikel dan tips kesehatan, info, serta program penggемukan yang dapat digunakan *user* untuk mengatur kalori harian yang dikonsumsi, berjalan pada platform *Android* dan dapat digunakan oleh siapa saja untuk mencari referensi mengenai pola hidup sehat yang lebih sehat.

Ariza Sofiana Pratiwi dalam tugas akhirnya yang berjudul Penilaian Promosi Kesehatan Serta Pola Hidup Sehat Tenaga Kerja HSM dan PP3 P.T. Krakatau *Steel* Sebagai Upaya Meningkatkan Derajat Kesehatan Tenaga Kerja (2009), berisikan tentang materi promosi kesehatan yang perlu dipersiapkan dan ditingkatkan guna meningkatkan pengetahuan serta kesadaran tenaga kerja akan pentingnya hidup sehat, pada penilaian pola hidup sehat tenaga kerja bagian HSM dan PP3, metode yang digunakan yaitu metode deskriptif untuk memberikan gambaran pola hidup sehat.

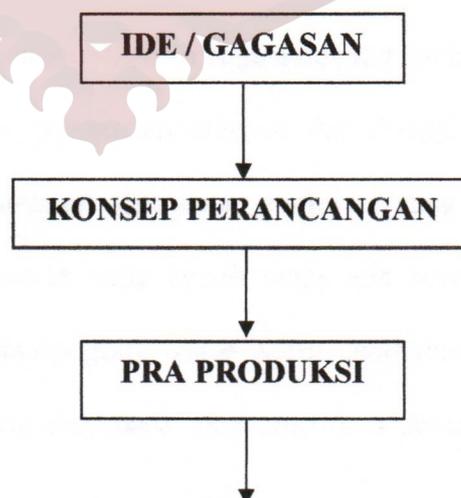
Kedua judul tugas akhir diatas memiliki perbedaan masing-masing yaitu yang pertama, dalam tugas akhir Puri Kusuma Wardani mahasiswa Universitas Negeri Sebelas Maret yang berjudul Pembuatan *Website* dan Aplikasi *Mobile* “*Your Needs*” Guna Membantu Pola Hidup Sehat Berbasis *Android* dan

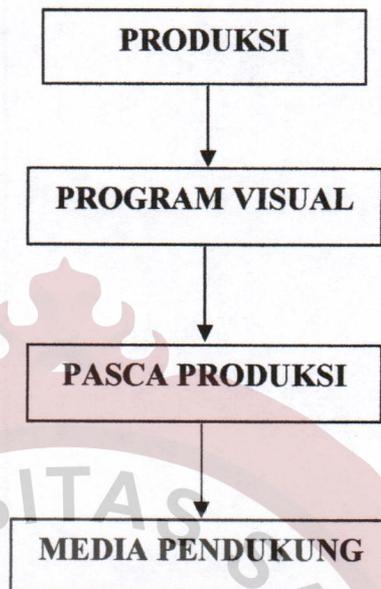
Codeigniter (Penggemukan) (2016), perancangan tugas akhir ini mengacu pada pemecahan masalah kesehatan pola hidup sehat menggunakan aplikasi *Android*.

Yang kedua, dalam tugas akhir Ariza Sofiana Pratiwi mahasiswa Universitas Negeri Sebelas Maret yang berjudul Penilaian Promosi Kesehatan Serta Pola Hidup Sehat Tenaga Kerja HSM dan PP3 P.T. Krakatau *Steel* Sebagai Upaya Meningkatkan Derajat Kesehatan Tenaga Kerja (2009), perancangan tugas akhir ini mengacu pada penilaian promosi kesehatan ketenagakerjaan menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang.

Sedangkan pada tugas akhir ini yang berjudul Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pola Hidup Sehat Dengan Teknik *Motion Graphic*, nantinya akan menjelaskan tentang bagaimana mengatur pola hidup sehat yang mengacu pada gaya hidup sehari-hari yang menggunakan teknik animasi *motion graphic* dengan gaya *flat* desain yang menarik.

F. Metodologi Perancangan





Gambar 01. Sistematika Perancangan

1. Ide / Gagasan

Konsep dari video *motion graphic* ini yaitu upaya untuk menyadarkan masyarakat agar sadar dan mampu melakukan perilaku hidup sehat, perilaku ini meliputi pengetahuan, persepsi, sikap dan praktek terhadap makna serta unsur yang terkandung didalamnya, pengolahan makanan dan sehubungan dengan kebutuhan. Upaya ini pun divisualisasikan kedalam teknik video *motion graphic*, gaya visual yang akan ditampilkan mengusung flat animation yang menggunakan teknik pembuatan animasi *flat design*. *Flat design* sendiri yaitu desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada *bevel*, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi, gambar yang sederhana menyampaikan pesan lebih cepat

dari pada ilustrasi sangat detail. Alih-alih untuk mengubah benda dalam kehidupan nyata menjadi ilustrasi realistis kecil yang sederhana menggunakan gambar *icon* yang dapat menunjukkan tindakan yang universal agar semua orang dapat dengan mudah memahaminya.

2. Konsep perancangan

Proses dimana mulai menyusun langkah-langkah yang akan direalisasikan yang mana pada pola hidup sehat ini membutuhkan sumber data dan analisis data yang nantinya akan dibuat sebagai bahan pembuatan iklan layanan masyarakat pola hidup sehat dengan teknik *motion graphic* yang kemudian dikemas kedalam alur cerita.

3. Pra Produksi

Tahap pra produksi dimana menentukan tahap-tahap yang akan dimunculkan pada perancangan *motion graphic* ini, sebagai berikut :

a. *Storyline*

Sebuah *scenario* alur cerita tertulis yang menggambarkan tahap demi tahap penjelasan pola hidup sehat dalam video iklan layanan masyarakat yang dibuat.

b. *Storyboard*

Sebuah *scenario* alur cerita bergambar yang sudah dijelaskan pada *storyline* menggunakan visualisasi karakter

utama serta karakter pendukung untuk memudahkan audiens untuk mencerna informasi didalamnya.

c. Format

Dalam iklan layanan masyarakat ini format yang digunakan yaitu animasi dua dimensi yang mana lebih banyak menggunakan teknik *position* dan *scale* saat pergerakannya serta menggunakan durasi yang tidak terlalu lama.

4. Produksi

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan dan pewarnaan karakter dan karakter pendukung kedalam bentuk digital yang mana telah dipertimbangkan segala aspeknya agar dapat diterima oleh audiens.

5. Program visual

Proses dimana penempatan karakter utama, warna, tipografi dan *icon* telah dirancang sedemikian rupa secara sederhana sesuai dengan konsep yang diambil yaitu pola hidup sehat.

6. Pasca Produksi

Pada tahap ini semua hasil video setiap scene dikumpulkan dan digabungkan hingga mencapai hasil akhir yang maksimal.

a. *Editing dan composition*

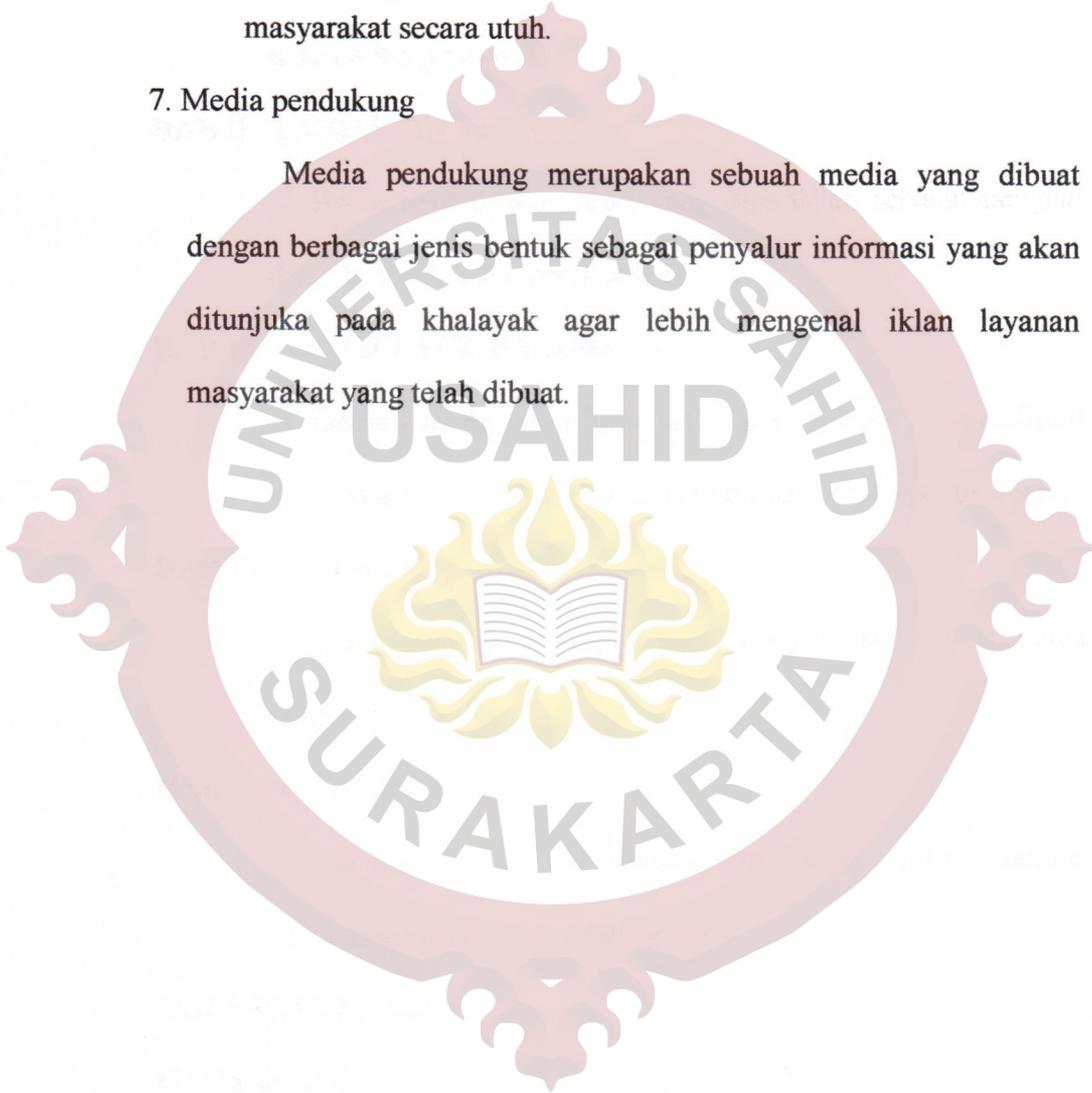
Hasil setiap *scene* video nantinya *dicompose* menjadi sebuah video iklan yang utuh dan diedit untuk mencapai visualisasi dan penyampaian pesan yang tepat.

b. *Final Render*

Pada proses ini merupakan bentuk *output* dari semua objek yang telah digabungkan menjadi satu *file* pada program komputer yang nantinya menghasilkan video iklan layanan masyarakat secara utuh.

7. Media pendukung

Media pendukung merupakan sebuah media yang dibuat dengan berbagai jenis bentuk sebagai penyalur informasi yang akan ditunjuka pada khalayak agar lebih mengenal iklan layanan masyarakat yang telah dibuat.



G. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, metodologi perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai penguat dari ide dan konsep perancangan.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang identifikasi data, analisa data yang meliputi segmentasi, USP, *positioning* dan strategi kreatif perancangan.

BAB IV : PERWUJUDAN KARYA

Berisi tentang konsep teknik, konsep estetis dan media promosi.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran, yaitu beberapa kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM