

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Puskesmas (Pusat Kesehatan Masyarakat) adalah suatu organisasi kesehatan fungsional yang merupakan pusat pengembangan kesehatan masyarakat yang juga membina peran serta masyarakat di samping memberikan pelayanan secara menyeluruh dan terpadu kepada masyarakat di wilayah kerjanya dalam bentuk kegiatan pokok. Menurut Depkes RI (2004) puskesmas merupakan unit pelaksana teknis dinas kesehatan kabupaten atau kota yang bertanggung jawab menyelenggarakan pembangunan kesehatan di wilayah kerja (Effendi, 2009).

Pelayanan kesehatan yang diberikan puskesmas merupakan pelayanan yang menyeluruh yang meliputi pelayanan kuratif (pengobatan), preventif (pencegahan), promotif (peningkatan kesehatan) dan rehabilitatif (pemulihan kesehatan). Pelayanan tersebut ditujukan kepada semua penduduk dengan tidak membedakan jenis kelamin dan golongan umur, sejak dari pembuahan dalam kandungan sampai tutup usia (Effendi, 2009).

Sejak diperkenalkannya Puskesmas pada tahun 1969, Angka Kematian Ibu (AKI) dan Angka Kematian Bayi (AKB) sudah berhasil diturunkan secara perlahan. AKI berhasil diturunkan dari 318 per 100.000 kelahiran hidup pada tahun 1997 menjadi 228 per 100.000 kelahiran hidup tahun 2007. AKI tersebut masih tertinggi di wilayah Asia Tenggara. Besarnya AKI tersebut gambarkan masih rendahnya tingkat kesadaran

perilaku hidup bersih dan sehat, status gizi dan status kesehatan ibu, cakupan dan kualitas pelayanan untuk ibu hamil, ibu melahirkan dan ibu nifas serta kondisi kesehatan lingkungan (Sulaeman, 2011).

Pelayanan kesehatan di Kota Solo makin membaik bahkan baru saja ditambah satu lagi Puskesmas yang melayani rawat inap. Total jumlah puskesmas yang melayani rawat inap dari empat kini menjadi lima puskesmas, sedangkan jumlah total baik yang melayani rawat jalan maupun rawat inap di Kota Solo yakni 17 puskesmas.

Sedangkan di puskesmas purwosari kota solo belum memiliki fasilitas rawat inap dan lokasi bangunannya yang berada di dalam lorong rumah warga sehingga sulit untuk menemukan puskesmas tersebut. Oleh sebab itu perancang mendapatkan ide untuk membuat Perancangan *Infografis* Tentang Puskesmas Purwosari Di Kota Surakarta Dengan Konsep *Motion Graphic* agar masyarakat yang membutuhkan informasi tentang Puskesmas Purwosari Surakarta dapat terbantu mendapatkan informasi tersebut.

Infografis memiliki peranan yang sangat penting dalam hal ini pengertian *Infografis* menurut Glasgow, yaitu *infografis* sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi (Glasgow, 1994:7).

Penggunaan *infografis* dengan konsep *motion graphic* dalam iklan untuk mensosialisasikan merupakan cara paling efektif untuk menarik masyarakat agar mau membaca serta memahami tentang isi pesan dan himbauan terhadap masyarakat dengan mudah dan menarik. Selain hal

tersebut, *infografis* dapat diaplikasikan dimana saja media yang akan digunakan untuk mensosialisasikan iklan tersebut. Oleh karena itu *infografis* adalah alat komunikasi visual yang dapat menyampaikan pesan secara singkat dan jelas dengan visual yang akan memudahkan masyarakat memahami isi pesan yang disampaikan tersebut. *Infografis* ini juga memiliki daya tarik tersendiri, selain sebagai alat untuk menyampaikan pesan *infografis* memiliki keunggulan dalam hal visual yang dipakai untuk membantu dalam penyampaian pesan tersebut. Adanya grafis atau gambar sebagai pendukung dari informasi akan sangat memudahkan untuk dipahami dan dicerna oleh masyarakat. Menggunakan *Infografis* dengan konsep *Motion Graphic* sangatlah membantu masyarakat untuk memahami informasi yang diberikan melalui gambar atau ilustrasi.

Permasalahan diatas penulis akan membuat Perancangan *Infografis* dengan konsep *Motion Graphic* Tentang Puskesmas Purwosari di Kota Surakarta. Penulis berharap video *infografis* ini dapat memberikan informasi mengenai puskesmas dan pelayanan yang diberikan oleh puskesmas purwosari.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah :

1. Bagaimana merancang video *infografis* dengan konsep *motion graphic* yang menarik bagi masyarakat?
2. Bagaimana *infografis* dengan konsep *motion graphic* bisa dengan cepat dan mudah dipahami oleh masyarakat?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *infografis* ini adalah :

1. Merancang video *Infografis* dengan konsep *Motion Graphic* yang menarik bagi masyarakat.
2. Merancang *Infografis* dengan konsep *Motion Graphic* bisa dengan cepat dan mudah dipahami oleh masyarakat.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Meningkatkan kemampuan dalam Perancangan *Infografis* Tentang Puskesmas Purwosari sehingga menjadi media iklan yang tepat dan mudah dimengerti dimasyarakat.

2. Bagi Institusi

Menjadikan referensi bagi mahasiswa lain yang mempelajari tentang Perancangan *Infografis* Tentang Puskesmas Purwosari di Kota Surakarta sebagai cara berkomunikasi dalam bentuk visual yang menggunakan fasilitas video untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

3. Bagi Masyarakat

Meningkatkan kesadaran, kamauan dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar terwujud derajat kesehatan masyarakat yang optimal.

4. Bagi Dunia Desain

Menjadikan referensi Perancangan *Infografis* Tentang Puskesmas Purwosari yang efektif.

E. Tinjauan Pustaka

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

Buku yang berjudul *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya* mendefinisikan Perancangan sebagai kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah (2004:51).

Buku yang berjudul *Information Illustration, Addison-Wesley Publishing Company* mendefinisikan *infografis* sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi (Glasgow, 1994:7).

Buku yang berjudul *Produksi Acara Televisi* mendefinisikan media audio visual tidak hanya bersifat visual saja, tapi juga memberikan informasi melalui suara, meskipun unsur-unsur visual atau gambar sangat dominan dalam menentukan keberhasilan informasi yang diberikan sebab suara sifatnya hanya sebagai pendukung dalam arti memberikan tambahan informasi yang belum ada dalam gambar (Darwanto Sastro Subroto, 1994 : 7).

Buku yang berjudul *Motion Graphic Design – Applied History And Aesthetic* berpendapat bahwa kegunaan dari animasi komputer pada era saat ini sangat banyak. Animasi mendukung dalam perkembangan banyak

industri tidak hanya pada bidang komputer atau siaran televisi saja tetapi hampir pada seluruh bidang seperti pengaplikasian pada bidang pendidikan, rekayasa, produksi film, dan produksi video. Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak hanya dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi audio dan visual maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan dengan jelas (Krasner, 2008:109)

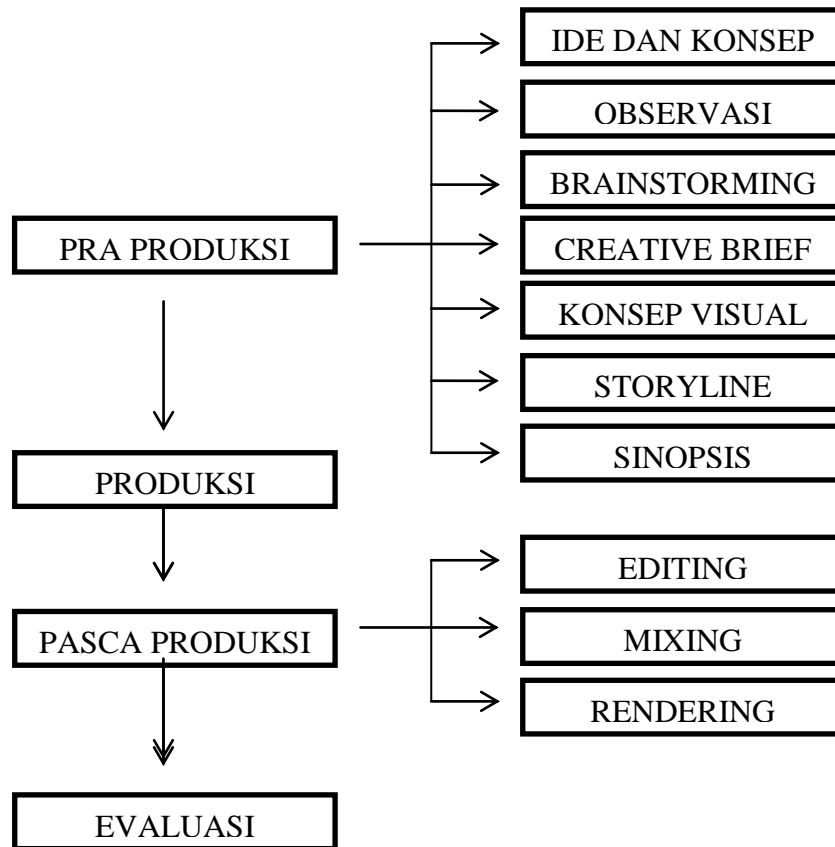
Tiga pustaka diatas bermanfaat untuk membantu memperkuat tema atau judul tugas akhir. Ketiga buku tersebut juga membantu memberi gambaran tentang metode dan teknik yang dipakai dalam tugas akhir ini serta dapat membantu menentukan rancangan penelitian yang tepat, sehingga penelitian valid dan bermakna.

Febrian Satria Bayuargo Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam tugas akhirnya yang berjudul *Perancangan Infografis Tentang Kesadaran Lalu Lintas* berisikan tentang kesadaran masyarakat tentang pentingnya berlalu lintas dan bagaimana berkendara yang baik dan benar.

Elsa Widya Mustika Universitas Sebelas Maret Surakarta dalam tugas akhirnya yang berjudul *Perancangan Infografis Untuk Membedakan Sampah Organik Dan Anorganik Untuk Usia 8-10 Tahun Di Kota Surakarta*.berisikan tentang cara membedakan sampah organik dan anorganik untuk usia 8-10 tahun.

Kedua judul Tugas Akhir di atas memiliki perbedaan masing-masing yaitu yang pertama dalam Tugas Akhir Febrian Satria Bayuargo mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam tugas akhirnya yang berjudul *Perancangan Infografis Tentang Kesadaran Lalu Lintas*. Dalam Tugas Akhir ini berisikan tentang bagaimana berkendara yang baik dan benar sehingga angka kematian yang diakibatkan kecelakaan pada lalu lintas dapat berkurang. Tugas Akhir Elsa Widya Mustika Universitas Sebelas Maret yang berjudul *Perancangan Infografis Untuk Membedakan Sampah Organik Dan Anorganik Untuk Usia 8-10 Tahun Di Kota Surakarta*. Tugas Akhir ini menjelaskan cara membedakan sampah organik dan sampah Anorganik untuk usia 16-19 tahun di kota surakarta. Sedangkan *Perancangan Infografis Puskesmas Purwosari* dengan konsep *Motion Graphic* ini nantinya akan menampilkan informasi tentang puskesmas tersebut, mulai dari kegiatan yang dilakukan puskesmas itu sendiri, dan fasilitas yang disediakan puskesmas. Video *Infografis* ini nantinya menggunakan *Flat Line Design*.

F. Metode Perancangan



Gambar 1. Metode Perancangan, Oleh Eko Budi Laksono, 2019.

Dalam melakukan perancangan, adapun proses atau tahapan dalam pembuatannya diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pra Produksi

a) Ide Atau Gagasan

Pencarian dan penemuan sebuah ide untuk tema produksi merupakan langkah paling awal sebelum dilakukannya produksi. Pencarian ide untuk tema produksi ini dilakukan untuk menemukan tema dari video yang akan dibuat. Dalam perancangan *infografis* tentang puskesmas

purwosari ini menampilkan profil dari puskesmas purwosari tersebut desain yang digunakan dalam *infografis* ini menggunakan desain *Flat Line Ikon*.

b) *Observasi*, dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam perancangan dan pengembangan ide gagasan. Observasi dilakukan dengan cara melakukan memilih jenis penelitian, melakukan studi lapangan, melakukan wawancara dengan narasumber dan pengumpulan data. Lokasi penelitian untuk mencari data tentang Puskesmas Purwosari adalah di jalan Flamboyan Dalam No 2 Kota Surakarta. Pembuatan karya tugas akhir ini observasi dilakukan dengan membaca skripsi, tugas akhir, melihat kumpulan video-video, dan melakukan peninjauan langsung ke lokasi.

c) *Brainstorming*, dilakukan sebagai pengembangan ide yang lebih luas lagi sehingga dapat menemukan pemecahan masalah dan solusi dari permasalahan yang dibahas, dengan cara melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing. Bertujuan agar memperoleh referensi dan masukan yang membuat konsep video *infografis* semakin baik.

d) *Creative Brief*, merupakan rancangan struktur yang dilakukan melalui strategi visual dengan memilih cara-cara kreatif untuk menghasilkan visual dari konsep dan sesuai dengan pokok permasalahan. *Creative Brief* disini akan membuat sebuah video

infografis puskesmas purwosari untuk memperkenalkan puskesmas purwosari.

1. Sinopsis, Inti dari video *infografis* tersebut adalah menampilkan informasi-informasi dari puskesmas purwosari tersebut kepada masyarakat.
2. *Storyline*, Alur yang digunakan adalah alur cerita maju maksudnya cerita berjalan sesuai dengan arah berjalannya waktu kedepan.
3. Konsep Visual, Pada bagian *script* cerita yang akan menjadi acuan pengambilan gambar hingga pengeditan.
4. *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian peristiwa yang akan direkam dalam video. Deskripsi rangkaian peristiwa tersebut akan dituangkan kedalam gambar – gambar sket atau foto untuk melihat rangkaian peristiwa tersebut sudah sesuai dengan plot cerita dari video tersebut. Selain itu *Storyboard* juga digunakan untuk memberikan gambaran tentang video yang akan diproduksi dan melihat kesinambungan alur cerita yang akan direkam.

2. Produksi

Proses ini merupakan proses perancang *infografis* telah melakukan proses produksi dengan mempertimbangkan berbagai aspek agar video *infografis* yang dibuat menarik untuk dinikmati oleh masyarakat dan mudah dipahami

3. Pasca Produksi

Desain final merupakan tahapan terakhir dalam skema perancangan ini. Produk yang dihasilkan ini berdasarkan atas perancangan yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, dan meliputi :

a. Editing

Proses menggerakkan dan menata video animasi atau hasil gerakan gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan menarik untuk dilihat.

b. Mixing

Suatu proses pencampuran bahan sehingga dapat bergabung menjadi suatu homogen yang bersifat seragam dan memiliki penyebaran yang sempurna. Prinsip pencampuran didasarkan pada peningkatan pengacakan dan distribusi dua atau lebih komponen yang mempunyai sifat yang berbeda.

c. Rendering

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer. Dalam rendering,

semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses modeling, animasi, texturing, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output* (tampilan akhir pada model dan animasi).

4. Evaluasi merupakan kesimpulan terhadap karya yang dirancang, apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan permasalahan yang dibahas. Melakukan evaluasi karya yang dibuat sebelum video *infografis* puskesmas purwosari ini disebarkan sebagai media pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan

Dalam Tugas Akhir ini, menjabarkan secara sistematis beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, metode perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI Bab ini membahas tentang pengertian perancangan, pengertian *Infografis*, penjelasan tentang puskesmas, dan penjelasan mengenai *Motion Graphic*.

BAB III KONSEP PERANCANGAN Bab ini membahas tentang identifikasi data, analisa data, segmentasi, USP, *Positioning*, strategi kreatif, konsep teknis, konsep estetis, dan media promosi.

BAB IV PERWUJUDAN KARYA Bab ini membahas tentang konsep teknis, konsep estetis, media promosi. Bab ini berfungsi sebagai arahan dalam teknik perancangan karya tugas akhir ini.

BAB V PENUTUP Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisa data sampai pembuatan karya dan saran untuk perancangan karya berikutnya. Bab ini berfungsi sebagai penilaian karya yang dirancang tugas akhir ini.