

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENCEGAHAN CACINGAN (*HELMINTHIASIS*) SEBAGAI MEDIA PROMOSI KESEHATAN UNTUK ANAK USIA 6 - 12 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

Muhammad Rafif Farhan

19052010061

Pembimbing 1:

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

Pembimbing 2:

Masnuna S.T., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2022/2023

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENCEGAHAN CACINGAN
(HELMINTHIASIS) SEBAGAI MEDIA PROMOSI KESEHATAN UNTUK ANAK
USIA 6-12 TAHUN

Disusun oleh:

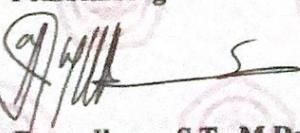
MUHAMMAD RAFIF FARHAN

19052010061

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji

Pada tanggal: 25 Mei 2023

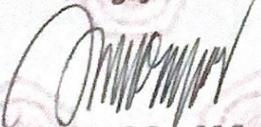
Pembimbing I


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

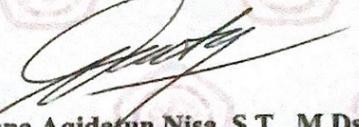
Pembimbing II


Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

Pengaji I

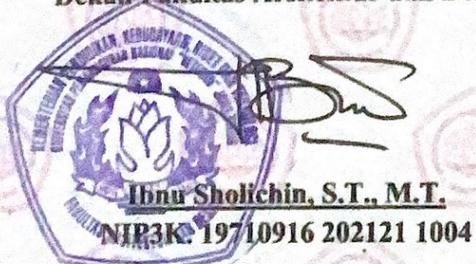

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

Pengaji II


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENCEGAHAN CACINGAN
(*HELMINTIASIS*) SEBAGAI MEDIA PROMOSI KESEHATAN UNTUK ANAK
USIA 6-12 TAHUN

Disusun oleh:

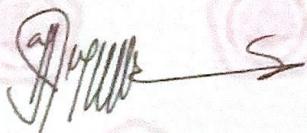
MUHAMMAD RAFIF FARHAN

19052010601

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji

Pada tanggal: 25 Mei 2023

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Cacing tanah merupakan penyebab utama yang mengakibatkan infeksi masalah kesehatan paling umum ditemukan terutama. Namun, masih banyak masyarakat sendiri yang tidak memahami urgensi pencegahan infeksi ini. Di Indonesia, masalah penyebaran infeksi cacing paling sering terjadi pada anak-anak. Hal ini disebabkan kurangnya kebersihan diri dan sanitasi lingkungan pada anak. Dengan demikian, anak-anak secara tidak sengaja bersentuhan dengan tanah saat bermain dan tidak mencuci tangan sebelum makan yang menyebabkan penyebaran infeksi cacing. Ketika terkena cacingan, pertumbuhan anak jadi terganggu sehingga membuat anak sulit belajar.

Berdasarkan fenomena tersebut dibutuhkan pembelajaran yang efektif tentang pencegahan cacingan pada anak. Media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran anak adalah video animasi, dikarenakan informasi yang disampaikan dapat membuat anak lebih memahami dan tidak mudah bosan. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Adapun sumber informasi yang digunakan guna membantu penulis melakukan perancangan yaitu studi literatur, komparator. Dalam melakukan pengumpulan data, metode kualitatif yang digunakan adalah wawancara mendalam, sedangkan data kuantitatif adalah penyebaran kuesioner.

Setelah mendapatkan hasil dari analisis data yang telah dikumpulkan, hasil analisis tersebut menghasilkan sebuah *keyword*. *Keyword* dalam perancangan ini yaitu “Hidup Bersih Terbebas dari Cacingan” yang berarti gaya hidup bersih dapat membuat anak terbebas dari infeksi cacing dengan mengetahui cara pencegahannya melalui video animasi. Selanjutnya, konsep yang telah dibuat berdasarkan *keyword*, akan diimplementasikan pada cerita, karakter, dan penyampaian pada animasi.

Video animasi ini berisikan cerita yang mengandung edukasi pencegahan cacingan dan ditampilkan dengan karakter dan penyampaian cerita yang menghibur sehingga harapannya anak dapat tertarik dan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

Kata Kunci: edukasi, infeksi cacing tanah, anak, animasi

ABSTRACT

Earthworms are the main cause that causes infections, the most common health problems found especially. However, there are still many people who do not understand the urgency of preventing this infection. In Indonesia, the problem of the spread of worm infections most often occurs in children. This is due to a lack of personal hygiene and environmental sanitation in children. Thus, children accidentally come into contact with the ground while playing and do not wash their hands before eating which leads to the spread of worm infections. When exposed to worms, the child's growth is disrupted, making it difficult for children to learn.

Based on this phenomenon, effective learning is needed about preventing worms in children. An effective learning media for children's learning is animated videos, because the information conveyed can make children understand more and not get bored easily. The method used in this design uses qualitative and quantitative data collection methods. The sources of information used to help the authors carry out the design are literature studies, comparators. In collecting data, the qualitative method used was in-depth interviews, while the quantitative data used questionnaires.

After getting the results from the analysis of the data that has been collected, the results of the analysis produce a keyword. The keyword in this design is "Clean Life Free from Worms" which means a clean lifestyle can make children free from worm infections by knowing how to prevent them through animated videos. Furthermore, the concepts that have been created based on keywords will be implemented in stories, characters, and delivery of animation.

This animated video contains stories that contain education on worm prevention and is displayed with characters and an entertaining storytelling so that it is hoped that children will be interested and more easily understand the information conveyed.

Keywords: education, soil-transmitted helminth infection, children, animation

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 25 Mei 2023



Muhammad Rafif Farhan

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur terhadap Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya lah maka penulis dapat menyelesaikan laporan Perancangan Video Animasi Tentang Pencegahan Cacingan (*Helminthiasis*) Sebagai Media Promosi Kesehatan Sebagai Media Promosi Kesehatan Untuk Anak Usia 6-12 Tahun dengan judul animasi “Jangan Biarkan Mereka Menyerangmu”.

Laporan ini bertujuan untuk sebagai syarat penyelesaian Program Sarjana (S-1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain. Isi dari laporan ini menjelaskan segala informasi tentang pencegahan cacingan untuk anak usia 6-12 tahun melalui animasi edukasi dikemas secara *storytelling*. Hasil perancangan animasi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang menarik serta menghibur, sehingga anak dapat memahami materi pencegahan cacingan.

Dalam penyusunan laporan ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT dan yang telah memberikan kekuasaan serta ridho-Nya.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa mendoakan dan membantu secara finansial maupun penyelesaian perancangan.
3. Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M. Ds. selaku dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Ibu Masnuna, S.T., M. Sn. selaku dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan dan jurnal.
5. Ibu Aileena S.C.R.E.C., S.T., M.Ds. selaku Koordinator Mata Kuliah Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual.
6. Ibu Arofah selaku seksi SDM Dinas Kesehatan Surabaya yang telah membantu dan memberi izin dalam menyebarkan video animasi kepada instansi kesehatan terdekat.
7. Hikari Otani selaku perawat RSUD Bhakti Dharma Husada Surabaya yang telah bersedia menjadi narasumber seputar informasi perkembangan cacingan di Indonesia dan materi tentang pencegahan cacingan.
8. Rudini Bayu Aji selaku *animator* yang telah bersedia menjadi narasumber seputar informasi tentang pembuatan animasi anak.
9. Prayoga Ilguen selaku asisten animasi pada bagian penyusun cerita dan pengisi suara.
10. Naufal Maulidany selaku asisten animasi pada bagian *background asset*.
11. Muhamad Gilang Adiyudha selaku asisten animasi pada bagian pengisi suara.

12. Salsabilla Cantika S. Z. yang telah membantu dalam penulisan laporan, memberikan semangat menyelesaikan tugas akhir, dan selaku asistensi animasi pada bagian pengisi suara.
13. Seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan.
14. Teman-teman DAMNKEV DKV UPN JATIM angkatan 2019 yang selalu memberikan ilmu dan saling *support* satu sama lain.

Dalam proses pembuatan laporan dan perancangan ini tentunya masih banyak kesalahan. Penulis berharap, dengan adanya hasil perancangan ini dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak sebagai edukasi pencegahan cacingan, sehingga dapat terciptanya generasi penerus bangsa yang sehat karena terhindar dari cacingan.

Surabaya, 25 Mei 2023



Muhammad Rafif Farhan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Tinjauan Penyakit Cacingan	7
2.1.1 Penyakit Cacingan di Indonesia.....	7
2.1.2 Penyebab Cacingan	7
2.1.3 Pencegahan Cacingan	8
2.2 Tinjauan Promosi Kesehatan	9
2.2.1 Definisi Promosi Kesehatan.....	9
2.2.2 Tujuan Promosi Kesehatan	9
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Promosi Kesehatan	9
2.3 Tinjauan Anak	9
2.3.1 Anak Usia 6-12 Tahun	9
2.3.2 Pembelajaran Anak Usia 6-12 Tahun	10
2.4 Tinjauan Desain Komunikasi Visual	10
2.4.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	10
2.4.2 Prinsip Desain	10
2.4.3 Ilustrasi.....	11

2.4.4 Ilustrasi Digital.....	11
2.4.5 Warna.....	12
2.4.6 Tipografi.....	14
2.4.7 Storytelling.....	14
2.5 Tinjauan Multimedia	15
2.5.1 Pengertian Multimedia.....	15
2.5.2 Pengertian Animasi	15
2.5.3 Animasi Sebagai Media Edukasi	15
2.5.4 Durasi Video Animasi Edukasi.....	16
2.5.5 Prinsip Animasi.....	16
2.4.6 Karakter.....	22
2.5.7 <i>Background</i>	23
2.5.8 <i>Storyboard</i>	24
2.5.9 <i>Dubbing and Sound Effects</i>	24
2.6 Studi Eksisting	25
2.6.1 Studi Kompetitor.....	25
2.6.2 Studi Komparator	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Definisi Operasional Judul	29
3.1.1 Video Animasi	29
3.1.2 Pencegahan Cacingan	29
3.1.3 Media Promosi Kesehatan	30
3.1.4 Anak Usia 6-12 Tahun	30
3.2 Teknik Pengumpulan Data	30
3.2.1 Data Primer	30
3.2.2 Data Sekunder	32
3.3 Teknik Sampling.....	33
3.3.1 Populasi	33
3.3.2 Sampel.....	33
3.4 Tahapan Perancangan	33
3.5 Teknik Analisis Data	35
3.6 Alur Berpikir.....	36
BAB IV ANALISIS DATA	37

4.1 Analisis Deskriptif Kualitatif.....	37
4.2 Analisis Data Wawancara.....	37
4.3 Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	41
4.4 Analisis Data Kuesioner	41
4.5 Analisis Data 5W+1H.....	49
4.6 Analisis Consumer Insight.....	51
4.7 Analisis <i>Consumer Journey</i> dan <i>Point of Contact</i>	51
4.7.1 Analisis <i>Consumer Journey</i>	51
4.7.2 Analisis <i>Point of Contact</i>	54
4.8 Sintesa Data	54
4.9 <i>Unique Selling Proposition</i> (USP)	55
BAB V KONSEP DESAIN.....	56
5.1 Perumusan Konsep Keyword	56
5.2 Definisi Keyword	57
5.2.1 What to say	57
5.2.2 How to say.....	57
5.2.3 Makna Denotasi.....	57
5.2.4 Makna Konotasi	58
5.3 Konsep Verbal	58
5.3.1 Gaya Bahasa	58
5.3.2 Strategi Komunikasi	58
5.3.3 Judul Video Animasi.....	59
5.3.4 Sinopsis Video Animasi	59
5.3.5 Deskripsi Kisah Isi	59
5.3.6 Karakter	60
5.4 Konsep Visual.....	61
5.4.1 Visual Animasi	61
5.4.2 Warna	62
5.5 Konsep Media.....	64
5.5.1 Media Utama.....	64
5.5.2 Media Pendukung.....	64
5.6 <i>Rough Design</i>	65
5.6.1 Alternatif Desain	65

5.6.1 Acuan Visual	65
5.6.2 Alternatif Karakter	68
5.6.3 Logo Judul Animasi	75
5.6.4 <i>Environment/Background</i>	76
5.6.5 <i>Storyboard</i>	77
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	80
6.1 Media Utama	80
6.1.1 Judul Animasi.....	80
6.1.2 Animasi Jangan Biarkan Mereka Menyerangmu	80
6.2 Media Pendukung	81
6.2.1 Tumbler	81
6.2.2 Gantungan Kunci.....	81
6.2.3 Buku Tulis	82
6.2.4 Kaos.....	82
6.2.5 <i>Sticker</i>	83
6.3 Tarif	83
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	84
7.1 Kesimpulan.....	84
7.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh gambar <i>digital painting</i>	11
Gambar 1.2 <i>Split-Complementary</i>	12
Gambar 1.3 <i>Tradic</i>	13
Gambar 1.4 <i>Tetradic</i>	13
Gambar 1.5 <i>Font Sans Serif</i>	14
Gambar 1.6 <i>Font Scripts</i>	14
Gambar 2.1 Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2.2 Prinsip Antisipasi	17
Gambar 2.3 Prinsip <i>Staging</i>	17
Gambar 2.4 Prinsip <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	18
Gambar 2.5 Prinsip <i>Follow Through and Overlapping</i>	18
Gambar 2.6 Prinsip <i>Follow Through</i>	19
Gambar 2.7 Prinsip <i>Slow In and Slow Out</i>	19
Gambar 2.8 Prinsip <i>Arc</i>	20
Gambar 2.9 Prinsip <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 2.10 Prinsip <i>Timing and Spacing</i>	21
Gambar 2.11 Prinsip <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.12 Prinsip <i>Solid Drawing</i>	22
Gambar 2.13 Prinsip <i>Appeal</i>	22
Gambar 2.14 Desain Karakter.....	23
Gambar 2.15 Proses <i>final background</i>	23
Gambar 2.16 <i>Storyboard</i>	24
Gambar 2.17 Video Animasi tentang Pencegahan Cacingan	25
Gambar 2.18 Video Animasi tentang Penyebaran Covid-19	27
Gambar 3.1 Skema Alur Berpikir	36
Gambar 4.1 Foto profil narasumber 1 “Hikari Otani”	37
Gambar 4.2 Foto profil narasumber 2 “Rudini Bayu Aji”	39
Gambar 4.3 Video Animasi Musik Berkebinekaan Global	40
Gambar 4.4 Diagram pie kuesioner 1	41
Gambar 4.5 Diagram pie kuesioner 2	42
Gambar 4.6 Diagram batang kuesioner 3.....	42
Gambar 4.7 Diagram pie kuesioner 4	43

Gambar 4.8 Diagram pie kuesioner 5	43
Gambar 4.9 Diagram pie kuesioner 6	44
Gambar 4.10 Diagram pie kuesioner 7	44
Gambar 4.11 Diagram pie kuesioner 8	45
Gambar 4.12 Diagram pie kuesioner 9	45
Gambar 4.13 Diagram pie kuesioner 10	46
Gambar 4.14 Diagram pie kuesioner 11	46
Gambar 4.15 Diagram pie kuesioner 12	47
Gambar 4.16 Diagram pie kuesioner 13	47
Gambar 4.17 Diagram pie kuesioner 14	48
Gambar 4.18 Diagram pie kuesioner 15	48
Gambar 4.19 Pilihan gaya gambar b	49
Gambar 4.20 Foto profil Yuni Mardiani	51
Gambar 5.1 Perumusan konsep <i>keyword</i>	56
Gambar 5.2 Gaya gambar b yang dipilih oleh responden	62
Gambar 5.3 Referensi penggunaan warna pada adegan animasi	62
Gambar 5.4 Palet warna yang akan digunakan	63
Gambar 5.5 <i>Typeface display text</i> (atas) dan <i>body text</i> (bawah)	63
Gambar 5.6 <i>Rough Design</i> karakter Yoga	69
Gambar 5.7 <i>Rough Design</i> karakter Bima	70
Gambar 5.8 <i>Rough Design</i> karakter Ayah Yoga	70
Gambar 5.9 <i>Rough Design</i> karakter Mama Bima	70
Gambar 5.10 <i>Rough Design</i> karakter Cacing Tanah	71
Gambar 5.11 <i>Colored Design</i> karakter Yoga	71
Gambar 5.12 <i>Colored Design</i> karakter Bima	71
Gambar 5.13 <i>Colored Design</i> karakter Ayah Yoga	72
Gambar 5.14 <i>Colored Design</i> karakter Mama Bima	72
Gambar 5.15 <i>Colored Design</i> karakter Cacing Tanah	72
Gambar 5.16 Hasil kuesioner desain karakter Bima	73
Gambar 5.17 Hasil kuesioner desain karakter Yoga	73
Gambar 5.18 Hasil kuesioner desain karakter Mama Bima	73
Gambar 5.19 Hasil kuesioner desain karakter Ayah Yoga	74
Gambar 5.20 Hasil kuesioner desain karakter Cacing Tanah	74

Gambar 5.21 Hasil desain karakter Dokter	74
Gambar 5.22 Desain awal judul animasi	75
Gambar 5.23 Desain warna judul animasi	75
Gambar 5.24 Hasil kuesioner desain judul animasi	75
Gambar 5.25 Final desain logo animasi.....	76
Gambar 5.26 <i>Background scene outdoor</i>	76
Gambar 5.27 <i>Background scene indoor</i>	77
Gambar 5.28 <i>Storyboard</i> Jangan Biarkan Mereka Menyerangmu	77
Gambar 6.1 Implementasi media utama ke Youtube	80
Gambar 6.2 Judul video animasi.....	80
Gambar 6.3 Cuplikan animasi Jangan Biarkan Mereka Menyerangmu	80
Gambar 6.4 Desain tumbler	81
Gambar 6.5 Desain gantungan kunci	81
Gambar 6.6 Desain buku tulis.....	82
Gambar 6.7 Desain kaos	82
Gambar 6.8 Desain stiker.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Consumer Journey	53
Tabel 6.1 Total biaya produksi	83