

## POLA HIDUP SEHAT IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SUMATERA BARAT MELALUI MOTION GRAPHIC

Fauzan Alhaq Bukharla<sup>1</sup>, Ahmad Akmal<sup>2</sup>, Syafwandi<sup>3</sup>

1,2 Institut Seni Indonesia Padang Panjang

3 Universitas Negeri Padang

e-mail: fauzanalhaqbukharla@gmail.com

Submitted: 2020-10-01

Published: 2020-10-9

DOI: 10.24036/ranahseni.v13i1.xxxx

Accepted: 2020-10-02

URL: <https://doi.org/10.24036/ranahseni.v13xx.xx>

### Abstract

Pola hidup sehat adalah upaya seseorang untuk menjaga tubuh agar tetap sehat dengan mengonsumsi makanan bergizi, olahraga rutin, istirahat cukup, rohani dan kesehatan lingkungan. Sumatera Barat Laporan data Kumulatif Pola hidup sehat 2017 untuk rentang umur 20-24 tahun dinilai sangat buruk, ditemukan data baru 3% yang memakan buah dan sayuran, sebanyak 40% juga kurang aktif beraktifitas fisik, bahkan masyarakat Sumatera Barat lebih cenderung merokok. Perancangan ini bertujuan menciptakan media penyuluhan dalam bentuk *motion graphic* dan memberi pemahaman tentang pola hidup sehat di Sumatera Barat. Perancang menggunakan metode *Design Thinking* yang dapat mengkolaborasikan proses-proses terencana sehingga menghasilkan perubahan perilaku dan kondisi untuk menjawab fenomena. Perancang melalui proses observasi, menganalisis dan memahami untuk mengembangkan gagasan, ide, sketsa dan *final design* sebagai landasan dalam merancang *motion graphic* pola hidup sehat. Perancang menggunakan teori iklan layanan masyarakat, teori warna dan teori *motion graphic*. Bertujuan untuk mengetengahkan perancangan yang sifatnya memperkuat, kemudian memberikan ilustrasi dan informasi untuk mengubah sikap target *audience* kearah yang lebih baik. Hasil dari Perancangan berupa video animasi *Motion Graphic* tentang pola hidup sehat, *poster*, *stiker*, *x-banner*, *t-shirt*, *note-book*, gelang karet, botol minuman, topi, *buff* atau masker dan *website*. Diharapkan masyarakat Sumatera Barat mengerti akan pentingnya menerapkan pola hidup sehat.

**Kata Kunci** : *Hidup sehat, Iklan, Motion Graphic*

### Pendahuluan

Kurikulum 2013 yang digunakan saat ini menuntut guru untuk selalu kreatif dalam pembelajaran. Selain kreativitas dan variasi dalam mengajar, guru berharap agar siswa selalu aktif dan kreatif dalam proses belajar serta mampu menerima materi pelajaran dengan baik. Suatu proses peningkatan diri dan peningkatan kualitas seseorang dengan mempelajari hal-hal baru, dari yang tidak tahu atau tidak mengerti, hingga yang mengarah pada perubahan sifat ke arah yang lebih baik adalah Belajar. Suardi (2018: 7) menjelaskan hubungan antara guru, sumber belajar dan siswa dalam lingkungan pembelajaran, serta dukungan dari guru untuk kegiatan mengumpulkan pengetahuan dan *Skill*, penguasaan keterampilan dan membentuk

sikap atau perilaku siswa disebut dengan belajar. Disimpulkan belajar merupakan proses menemukan dan mempelajari hal-hal baru, serta mengubah perilaku ke arah yang lebih baik.

Guru saat mengajar dituntut memiliki variasi dalam mengajar agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik dan selalu kreatif, sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat. Menurut Fitri dalam Desi (2019: 4) hasil belajar itu sendiri tidak hanya diperoleh siswa dari proses belajar mengajar tetapi diperoleh dari sikap dan cara siswa tersebut untuk menghargai orang lain dan benda di sekitarnya. Wulan (2019: 5) mengungkapkan beberapa ciri hasil belajar, yakni: (1) siswa sadar akan perubahan sikap dalam dirinya, (2) perubahan yang dialami siswa terjadi secara bertahap, (3) perubahan yang terjadi bersifat fungsional, (4) perubahan ke arah yang baik (positif), (5) perubahan yang terjadi pada siswa terus meningkat seiring dengan bertambahnya pengetahuan.

Upaya yang dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media yang tepat untuk mendukung siswa dalam berpikir kreatif dan inovatif sehingga pemahaman dalam pembelajaran dapat tercapai. Di era serba canggih ini, guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa, penggunaan media yang tepat tentunya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Sahira (2019: 2) menyatakan bahwa perantara yang digunakan untuk menyampaikan tujuan atau pesan tertentu yang dapat meningkatkan minat belajar dan merangsang siswa untuk berpikir disebut media pembelajaran. Pernyataan tersebut diklarifikasi oleh Jalinus dan Ambyar (2016: 4) Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap pemahaman siswa, dan penggunaan media pembelajaran menjamin pemahaman siswa.

Arsyad (2007: 75) menyebutkan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni: (1) menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran yaitu konsep fakta, dan prinsip pembelajaran, (3) menggunakan media yang tidak memakan waktu dan biaya, (4) guru dapat dengan mudah menggunakan media, (5) menggunakan media yang tepat, jika kelompok sasaran adalah kelompok besar maka pilih media yang efektif dalam kelompok itu, demikian juga dengan kelompok kecil, (6) gunakan media yang telah mempertimbangkan teknis penggunaannya. Sudjana dan Rivai dalam Jalinus dan Ambiyar (2016: 7) menyebutkan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: penggunaan media dapat memotivasi siswa untuk belajar, penyampaian bahan ajar akan lebih jelas dan mudah dipahami, metode dalam mengajar semakin variatif, dengan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih aktif.

Media pembelajaran saat ini sangat banyak dan bervariasi, setiap variasi media memiliki keunikan tersendiri dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dalam memilih media, guru harus memilih media yang tepat, seperti di era sekarang ini teknologi dilarang digunakan untuk proses pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran, salah satunya teknologi- Media berbasis adalah media pembelajaran video yang termasuk dalam media audio visual. Penggunaan video pembelajaran pada tingkat pendidikan saat ini tentunya sangat efektif digunakan, karena generasi sekarang atau generasi Z mempunyai garis yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi Z sudah terbiasa dan mahir dengan teknologi dan aplikasi komputer, tentunya jika pembelajaran masih menggunakan media konvensional cenderung kurang motivasi dan hasil belajar yang rendah, karena pembelajaran yang monoton dan tidak selaras dengan kebiasaan sehari-hari siswa. Teknologi Pembelajaran yaitu konsep dan keterampilan, jika tidak menggunakan media untuk menyampaikan materi maka siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran. Namun pada era sekarang ini masih banyak guru dalam penyampaian bahan ajar masih menggunakan media konvensional seperti menggunakan media papan tulis dan LKS, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar.

Merunjuk Observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Juli 2019 di SMPN 25 Padang, penulis menemukan bahwa guru pada mata pelajaran seni budaya khususnya pada pembelajaran seni rupa di kelas VIII belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal untuk membuat media

pembelajaran. Penulis menemukan guru masih menggunakan media konvensional yang kurang menarik minat dan rasa ingin tahu siswa. Guru juga tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran secara efektif. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan media gambar, sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang bersifat konsep-konsep dan keterampilan jika tidak menggunakan media dalam menyampaikan materinya bagi siswa sulit untuk memahami materi pelajaran.

Penulis juga melaksanakan penelusuran di *google scholar* pada tanggal 2 Juli 2020 ditemukan banyak permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, beberapa permasalahan yang ditemukan dari penelitian Suyati (2014) bahwa pembelajaran ekonomi yang diajarkan oleh guru tanpa menggunakan media yang tepat, tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran tersebut, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari 23 siswa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, dan sisanya mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Penurunan hasil belajar disebabkan oleh pemakaian media pembelajaran yang tidak tepat. Masalah yang sama ditemui dalam penelitian Dewi (2017) didapatkan setengah dari populasi siswa di kelas nilai hasil ulangan IPA mendapatkan nilai di bawah KKM, hal ini diakibatkan karena sumber belajar tidak digunakan secara maksimal, serta penggunaan media yang tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan semangat terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran ialah media video pembelajaran. Video pembelajaran sebagian besar cocok digunakan pada pembelajaran seni rupa bagian praktek karena dalam video pembelajaran menampilkan gambar bergerak, audio serta ilusi atau fantasi bagi yang melihatnya. Kelebihan dari media video pembelajaran ini sangatlah banyak dan media video pembelajaran juga sangat mendukung di era yang serba teknologi seperti saat sekarang ini. Kelebihan video pembelajaran diungkapkan oleh Sanaky dalam Purwanti (2015: 44) yakni: (1) media video pembelajaran dan topik yang disampaikan sejalan atau sama, (2) menggunakan video pembelajaran sebagai media akan menjadikan pembelajaran menarik, (3) siswa akan termotivasi dalam belajar, (4) penggunaan video pembelajaran adalah media yang tepat digunakan dalam menyampaikan materi, (5) siswa tidak mudah jenuh, (6) dengan menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi maka siswa akan lebih mudah mengingat materi tersebut, (7) penggunaan media video lebih praktis dan mudah digunakan.

Dengan video pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh guru serta mudah dipahami siswa maka video pembelajaran dianggap cocok digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa serta mengatasi rendahnya hasil belajar terkhususnya pada pembelajaran seni rupa. Hal tersebut terlihat pada penelitian mengenai penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa yang dilakukan oleh Cahayani (2017) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan media video dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII E SMPN 1 Padang, didapatkan hasil belajar siswa menjadi meningkat dalam pembelajaran seni rupa, dengan nilai rata-rata sebesar 86.0, serta siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian oleh Gunawan (2020) penggunaan video pembelajaran pada materi desain grafis di kelas X Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 82.79. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Setiawan (2019) setelah menggunakan video *scribe* pada pembelajaran materi menggambar model di kelas VIII 2 SMPN 3 Padang, pembelajaran menggambar model tersebut mendapatkan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 81. Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa.

Karena banyaknya penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, maka penulis ingin mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa.

Penulisan artikel ilmiah terfokus untuk mengetahui seberapa tepat penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran seni rupa. Untuk menjawab semua pertanyaan tersebut maka penulis akan mengkaji 16 jurnal yang berkaitan dengan penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode studi literatur atau kajian literatur. Seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat membuat kebutuhan masyarakat dalam mendapatkan informasi semakin mudah dan cepat, salah satu medianya Television Commercial atau disingkat TVC merupakan suatu publikasi di media elektronik dalam bentuk iklan film. Iklan adalah rentang waktu program televisi yang diproduksi dan dibayar oleh sebuah organisasi untuk menyampaikan pesan yang biasanya memasarkan produk atau jasa, dalam hal ini dikenal sebagai Iklan Layanan Masyarakat atau disingkat ILM. Iklan pada dasarnya berisi pesan tentang kesadaran nasional dan lingkungan, penyampaiannya bisa didengar dan dilihat melalui alat bantu elektronika. Iklan layanan masyarakat ini lebih informatif dan komunikatif bila melalui teknik Motion Graphic.

Menurut sebuah artikel yang di publikasikan [www.motionbydesign.net](http://www.motionbydesign.net) Motion by Design (History of Motion Graphic Design) Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain dan animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, hal ini dapat dicapai melalui sejumlah elemen yang berbeda seperti dua dimensi dan tiga dimensi, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Pemerintah Indonesia dengan berbagai cara menyampaikan pola hidup sehat kepada masyarakat umum melalui iklan, brosur, seminar dan lain sebagainya. Hal ini belum menyentuh kesemua kalangan masyarakat khususnya kalangan remaja, dikarenakan kehidupan modern dan serba instan serta jadwal yang padat menjadikan masyarakat kurang memperhatikan tentang pola hidup sehat, hal ini akibat kurangnya informasi tentang pola hidup sehat terutama kalangan remaja. 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.

Pola hidup sehat adalah upaya seseorang untuk menjaga tubuhnya agar tetap sehat. Pola hidup sehat dapat dilakukan dengan cara mengkonsumsi makanan bergizi, olahraga secara rutin dan istirahat yang cukup. Soekidjo (1993: 62). Pola hidup sehat kini menjadi trend baru yang terus disosialisasikan agar masyarakat menjadi sadar akan pentingnya kesehatan. Perilaku hidup sehat sangat penting untuk menjaga kesehatan dan pencegahan penyakit perilaku individu yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ini pada faktor pendukung seperti kualitas lingkungan, ketersediaan sarana, prasarana dan lain sebagainya.

Masyarakat Indonesia Laporan data Kumulatif pola Hidup Sehat sejak tahun 2013 sampai dengan sekarang semakin menurun dikarenakan perubahan gaya hidup masyarakat yang bergeser, dari data Kemenkes RI 2017 ditemukan bahwa 52,2% persen penduduk kurang beraktivitas fisik yaitu contohnya banyak menghabiskan waktu dengan menonton TV, bermain Game, Handphone, dan terlalu lama didepan komputer. Hal ini dapat menyebabkan faktor beresiko kegemukan. Untuk prevelansi penderita diabetes 1,8 umur di atas 15 tahun, sedangkan prevelansi hipertensi 22,6 pada umur diatas 18 tahun. Departemen Kesehatan dan Layanan Masyarakat Indonesia mengungkapkan dalam survey terungkap masyarakat Indonesia mengatakan keterbatasan waktu 51% menjadi penghalang utama dalam menerapkan pola hidup sehat dalam kehidupan sehari hari. Selain itu, sebanyak 46% responden mengatakan enggan menerapkan pola hidup sehat karena minimnya motivasi, dan 33% responden masih

beranggapan bahwa menerapkan pola hidup sehat membutuhkan biaya yang tidak murah. Hal ini akan berdampak buruk jika tidak dikelola dengan baik, karena hal tersebut masyarakat Indonesia akan mengesampingkan pentingnya mengkonsumsi nutrisi yang baik dan gizi yang seimbang. Asia Pacific Healthy 2018 menemukan fakta bahwa 6 dari 10 masyarakat Indonesia menganggap bahwa usia 40 tahun merupakan waktu yang tepat untuk mencoba pola hidup sehat, 63% menyatakan usia 40-45 tahun adalah rentang usia yang tepat untuk memulai hidup sehat. Sementara 13% mengatakan 45-50 tahun merupakan usia yang tepat menerapkan hidup sehat dan 12% mengatakan 51-55 tahun usia yang tepat untuk menyiapkan diri menua dengan sehat. ( Dirjen.PP & PL. Kemenkes. RI. 2018 )

Sumatera Barat laporan data Kumulatif pola hidup sehat 2017 untuk rentang umur 20–24 tahun dinilai sangat buruk, di temukan data baru 3% yang memakan buah dan sayuran setiap harinya. Sebanyak 40% juga kurang aktif beraktivitas fisik, bahkan masyarakat Sumatera Barat lebih cenderung merokok. Berdasarkan riset kesehatan dasar masyarakat Sumatera barat terbilang tinggi di Indonesia. Sebanyak 36.6% yang merokok setiap hari di atas usia 10 tahun dan 4% yang merokok kadang kadang, akibatnya terjadi perubahan penyakit sejak tahun 2013, penyakit tidak menular (PTM), seperti Stroke, kecelakaan, jantung, kanker, diabetes dan bahkan HIV/AIDS yang menjadi penyebab terbesar kematian dan kecacatan. Sumatera Barat menunjukkan jumlah kasus HIV/AIDS yang tergolong tinggi sebanyak 13.522 kasus. Hal ini tidak dapat ditekan dikarenakan frekuensi penyuluhan penderita HIV/AIDS sangat rendah. (Kemenkes RI, 2018)

Media penyuluhan pola hidup sehat yang selalu dilakukan oleh Dinas Kesehatan Sumatera Barat maupun Progam GERMAS (Gerakan Masyarakat Hidup Sehat) yang selalu menjadi prioritas seperti poster, baliho, brosur dan lain sebagainya di setiap tahunnya. Upaya media penyuluhan ini tidak semata mata dilakukan hanya oleh Dinas Kesehatan Sumatera Barat namun juga mengikutsertakan instansi seperti kepolisian dalam membantu pendataan dan informasi tentang wabah penyakit. Namun angka kematian tidak dapat ditekan, hal ini dinilai kurangnya minat atau buruknya stigma social masyarakat Sumatera Barat tentang kelompok kelompok yang menjadi sasaran dalam media penyuluhan. Sosialisasi tentang penyuluhan pola hidup sehat sangat diperlukan sehingga membuat penyebaran media penyuluhan tersebut cukup luas, dan juga masalah anggaran yang minim menjadi kunci utama permasalahan penyuluhan kesehatan, untuk membuktikan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pola hidup sehat di Sumatera barat, maka dari itu diperlukan media penyuluhan iklan televisi tentang pola hidup sehat.

Ketertarikan pengkarya terhadap pola hidup sehat sebagai objek penciptaan karya dengan melihat fenomena yang terjadi pada masyarakat Sumatera barat, kesehatan masyarakat Sumatera Barat yang dinilai sangat buruk dikarenakan media penyuluhan dari pemerintah kurang efektif dalam penyampaiannya, hal ini tentunya membutuhkan media yang dapat menciptakan komunikasi terhadap target audience, salah satunya motion graphic, media yang bergerak dinamis dan fleksibel pada dasarnya berisi pesan yang mudah diingat dan berfungsi mendramatisir audience sebagai penikmat visual. Penyampaian informasi kepada target audience dengan rentang umur 16 - 25 tahun akan lebih informatif dan komunikatif untuk mempengaruhi sikap target audience pada kesehatan.

#### Tujuan Penciptaan

a. Menciptakan media penyuluhan kesehatan yang informatif melalui teknik motion graphic bagi masyarakat Sumatera Barat.

b. Memberikan pemahaman terhadap generasi umur usia 16 sampai dengan 18 tahun tentang pola hidup sehat Sumatera Barat

c. Membantu Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Barat dalam menjalankan program penyuluhan pola hidup sehat Sumatera Barat.

#### KAJIAN TEORI

##### 1. Pola Hidup Sehat

Menurut Soekidjo (1993: 62) Pola hidup sehat adalah upaya seseorang untuk menjaga tubuhnya agar tetap sehat. Pola hidup sehat dapat dilakukan dengan cara mengkonsumsi makanan bergizi, olahraga secara rutin 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.

##### 2. Kesehatan Jasmani dan Rohani

Kesehatan Jasmanias yakni kemampuan seseorang untuk dapat melakukan kerja sehari-hari secara efisien tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan sehingga masih dapat menikmati waktu luangnya. Djoko Pekik I, (2000:2), Sedangkan Kesehatan Rohani merupakan terwujudnya keserasian yang sungguh-sungguh antara fungsi-fungsi kejiwaan dan terciptanya penyesuaian diri antara manusia dengan dirinya sendiri dan lingkungannya, berlandaskan keimanan dan ketaqwaan, serta bertujuan untuk mencapai hidup yang bermakna dan bahagia di dunia dan di akhirat. (Darajat 2001).

##### 3. Motion Graphic

Menurut (Krishna Panji 6:2010), Motion Graphic merupakan salah satu media atau salah satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan (TVC), film berupa title sequence, opening atau promo program TV, ataupun stasiun id TV dan ada juga digunakan untuk video clip music, atau profil perusahaan. cakupan multidisiplin ini memiliki banyak hal yang dibutuhkan oleh orang-orang atau perusahaan yang bekerja di lapangan.

Motion Graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain dan animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti dua dimensi tiga dimensi, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Ada beberapa karakteristik kunci untuk lebih mendefinisikan sifat Motion Graphic :

1). Motion Graphic dua dimensi, tetapi dapat menciptakan illusi elemen gerakan tiga dimensi. hal tersebut ada sebagai gambar pada layar dan proyeksi yang memiliki lebar dan panjang, tetapi tidak ada kedalaman. hanya terlihat seperti space dan objek dua dimensi yang terletak pada tiga dimensi space.

2). Motion Graphic tidak harus benar-benar berpindah posisi, asalkan ada sesuatu yang berubah dalam jangka waktu tertentu pada objek tersebut. Sebagai contoh, pada layar terdapat sebuah objek font, font tersebut hanya diam tidak berpindah tempat melainkan ada.

##### 4. Iklan layanan Masyarakat

Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia (Nuradi, 1996), ILM adalah jenis periklanan yang dilakukan oleh pemerintah, suatu organisasi komersial atau pun nonkomersial untuk mencapai tujuan sosial atau sosio-ekonomis terutama untuk meningkatkan kesejahteraan

masyarakat. Dalam UU No.32 tahun 2002 tentang penyiaran bab I pasal 1 (7) disebutkan bahwa ILM adalah siaran iklan non komersial yang disiarkan 5 melalui penyiaran radio atau televisi dengan tujuan memperkenalkan, memasyarakatkan, dan/atau mempromosikan gagasan, cita-cita, anjuran, dan/atau pesan-pesan lainnya kepada masyarakat untuk mempengaruhi khalayak agar berbuat dan/atau bertingkah laku sesuai dengan pesan iklan tersebut. Dwihantoro (2010) menjabarkan ILM sebagai siaran iklan nonkomersial yang disiarkan melalui media cetak ataupun elektronik dengan tujuan memperkenalkan, memasyarakatkan, dan atau mempromosikan gagasan, cita-cita, anjuran, dan atau pesan-pesan lainnya kepada masyarakat untuk mempengaruhi khalayak agar berbuat dan atau bertingkah laku sesuai dengan pesan iklan tersebut. Kasali (2007) mendefinisikan ILM atau biasa disebut kampanye sosial adalah sebuah himbauan, anjuran, larangan atau ancaman yang ditujukan kepada masyarakat melalui media. Dalam ILM disajikan pesan-pesan sosial yang dimaksudkan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keserasian dan kehidupan umum.

Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum. Iklan layanan masyarakat (ILM) dapat dikampanyekan oleh organisasi profit atau non profit dengan tujuan sosial ekonomis yaitu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

## Metode

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* mengkolaborasikan proses proses terencana sehingga menghasilkan perubahan perilaku dan kondisi yang sesuai harapan. Terdapat lima pilar dalam *design thinking*, yakni *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Brown, 20010 : 2)

### 1. *Empathize*

Empati merupakan pilar pertama dalam kaidah *design thinking*, konsep pertimbangan akan kebutuhan digunakan untuk membuktikan bahwa inovasi harus dapat diselenggarakan dan dibuktikan dengan sebuah penciptaan.

Dalam perancangan ini diawali dengan observasi dan wawancara. Penelitian objek menghasilkan data secara deskriptif dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka untuk menjawab fenomena ini. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan makna hubungan variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam perancangan.

Observasi meliputi pencatatan secara sistematis atas data, perilaku dan objek yang dilihat dan hal lain yang diperlukan guna mendukung yang sedang dilakukan. Pada kegiatan observasi ini dikumpulkan informasi dan dokumentasi yang dibutuhkan untuk memperoleh data yang akurat agar proses perancangan tercapai dengan baik.

Wawancara dimulai dengan mengemukakan topik yang umum untuk membantu pengkarya memahami perspektif makna yang diwawancarai. Dalam menggunakan teknik wawancara keberhasilan untuk mendapatkan data atau informasi atas objek yang diteliti sangat bergantung kepada kemampuan pengkarya dalam melakukan wawancara. Sumber utama untuk mendapatkan informasi mengenai visualisasi karakter icon pola hidup sehat dan bahan tulisan yang akan dihadirkan dalam bentuk *motion graphic*.

Studi pustaka yang dilakukan merupakan data sekunder, yaitu data yang sudah tersedia untuk dikumpulkan. Data sekunder dapat diperoleh dengan lebih mudah karena sudah tersedia. Studi



pustaka difokuskan pada jurnal, hasil penelitian, buku teori serta opini jurnalis pada media cetak dan *online*.

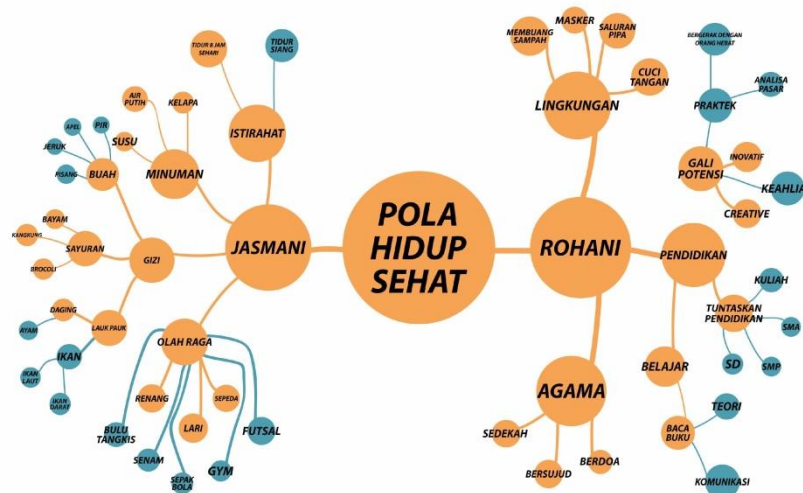
## 2. Define

### 1) Brainstorming

*Brainstroming* atau adanya kerangka berpikir yang tepat. Dalam proses berinovasi dibutuhkan pencarian ide ide baru dengan melakukan penelitian, pola interaksi dan mempelajari mengenai apa yang baru dan datang untuk menginformasikan dan menghasilkan sebuah persepsi baru yang berpusat pada manusia.

Perancangan *motion graphic* pola hidup sehat Sumatera Barat melalui kerangka berpikir *brainstroming* untuk mencari solusi dan penyaringan ide bagaimana mewujudkan ide menjadi media informasi mengenai pola hidup sehat Sumatera Barat dengan teknik *motion graphic*. Penyaringan ide berdasarkan analisa pasar, target *audience*, kekuatan dan kelemahan.

Dalam perancangan ini, warna orange menjadi *keyword* dalam rancangan Iklan layanan masyarakat tentang pola hidup sehat dalam bentuk *motion graphic* Sumatera Barat.



**Gambar 01**  
**Mind Mapping**  
(Sumber : Fauzan Alhaq Bukharla 2020)

### 2) Analisis Masalah

Mengingat perubahan gaya hidup masyarakat Sumatera Barat yang bergeser, dengan penyampaian media iklan layanan masyarakat *motion graphic* tentang pola hidup sehat yang dinamis, komunikatif dan fleksibel. Hal ini perlu lakukan untuk merubah pola dan tingkah laku masyarakat Sumatera barat sesuai dengan target *audience* yang ditentukan.

### 3) Segmentasi Pasar

Guna tercapainya proses rancangan *motion graphic* iklan layanan masyarakat tentang pola hidup sehat Sumatera Barat sebagai target *audience* pada perancangan ini meliputi :

- (1) Segmentasi Geografi  
Wilayah Sumatera Barat
- (2) Segmentasi Demografi



Umur : Anak muda berusia 16 – 25 Tahun

Jenis Kelamin : Laki Laki dan Perempuan

Agama : Semua

(3) Segmentasi Psikografi

Orang-orang yang memiliki kegiatan dan aktivitas lebih

Orang-orang yang aktif secara online maupun offline di lingkungannya.

Perancangan ini diharapkan target audience menemukan point penting dalam iklan layanan masyarakat motion graphic tentang pola hidup sehat Sumatera Barat, sehingga memperoleh motivasi untuk mengubah pola hidup yang lebih sehat.

(4) Behaviour

Orang-orang yang ingin hidup sehat namun kurang menyadari pentingnya menjalani pola hidup sehat.

4) USP ( Unique Selling Proposition )

Perancangan *motion graphic* ini lebih menekankan isi sebagai informasi yang akan disampaikan seperti isu dan pesan. Iklan layanan masyarakat ini lebih menfokuskan pada informasi kesehatan, yaitu lebih tepatnya mengantisipasi dampak buruk yang ditimbulkan akibat mengabaikan pola hidup sehat. Pola hidup sehat ini sangat cocok dengan gaya hidup masyarakat diperkotaan yang serba instan, sehingga perancangan *motion graphic* ini bisa menjadi alternatif yang tepat bagi masyarakat diluar sana, terlebih bagi masyarakat Sumatera Barat yang memiliki aktifitas padat sehingga ingin mempertahankan kesehatannya maupun yang ingin memperbaiki pola hidup sehari-harinya agar lebih sehat.

### 3. Ideate

Pada iklan layanan masyarakat ini karakter yang digunakan yaitu ilustrasi 2D gaya *flat design*, ada beberapa karakter yang menggambarkan karakter asli dengan penambahan icon pendukung sebagai penggambarannya, alur yang dipilih yaitu alur mundur dan maju, font yang digunakan cenderung disukai remaja agar lebih mudah dicerna serta pemilihan warna yang cerah agar lebih menambah ketertarikan *audience*.

1) Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan ini mencakup beberapa pendekatan di antaranya : *what to say*, pesan, narasi, warna dan visual. Media ditentukan berdasarkan pertimbangan *brainstroming*. Visualisasi diwujudkan dengan menggabungkan *icon vector*, *typography*, warna, *layout* dan narasi.

Guna tercapainya perancangan iklan layanan masyarakat dalam bentuk *motion graphic* tentang pola hidup sehat Sumatera Barat. Perancangan ini menyampaikan (*what to say*) menceritakan bagaimana kondisi isu polusi udara di Sumatera Barat melalui visual *vector* yang bergerak, dimana target *audience* bisa memahami secara mendalam, sehingga diharapkan target *audience* dapat mengubah pola pikir dan perilaku ke arah yang lebih baik.

1) Pesan Verbal

Dalam Perancangan Iklan Layanan Masyarakat dalam bentuk *motion graphic* tentang pola hidup sehat Sumatera Barat perancang mencoba merancang sebuah media yang konseptual, menarik, dan sederhana dengan tujuan agar informasi yang di sampaikan dapat dipahami langsung oleh masyarakat yang menontonnya. Pesan yang ingin disampaikan yaitu mengajak masyarakat agar bersama-sama mengingat akan pentingnya pola hidup sehat.

2) Pesan Visual

Pesan visual yaitu dengan menggunakan bahasa visual yang mana unsur visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai untuk menyampaikan arti, pesan, makna berupa gambar ataupun ilustrasi yang memberikan kesan menarik untuk orang melihatnya.

Dalam perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat tentang pola hidup sehat Sumatera Barat yang menggunakan media video iklan layanan masyarakat ini dibuat sebuah pesan visual yang mudah dipahami dan dimengerti serta diingat dengan tambahan ilustrasi gambar yang bergerak yang di tampilkan dalam bentuk visual menggunakan *audio*, yang benar-benar menggambarkan tentang pola hidup sehat di Sumatera Barat.




Berdasarkan target *audience* yang telah ditentukan maka dipilih media *video tron* sebagai media penyabaran pesan kesehatan sosial, dan juga media sosial *youtube* sebagai media publikasi dalam perancangan ini. *Youtube* merupakan situs *website video sharing* yang didirikan pada bulan februari 2005 dan juga menjadi salah satu media komunikasi secara visual, dimana penggunaannya menyampaikan berupa film, *video clip*, *motion graphic*, *cinematic*, dan tutorial (Tjanatjantia Widika, 2013)









Selain menggunakan *video tron* dan *youtube* sebagai media utama, *instagram* juga dipilih sebagai media publikasi. Selanjutnya didukung dengan media pendukung untuk memproses perancangan iklan layanan masyarakat sebagai media penyuluhan, antara lain poster, stiker, *x-banner*, *t-shirt*, gelang karet, botol minuman, *buff* atau masker, *snappoint note book* dan *website*.









#### 4. Prototype


Rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahn sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya, rancangan awal yang akan dibuat akan diujicoba kepada target *audience* guna memperoleh respon dan *feedback* yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

##### 1) Storyboard

Scene	Visual	Keterangan
Scene 1		<i>Opening</i> Dalam visual menjelaskan isu bagaimana keadaan Sumatera Barat yang saat ini dengan polusi udara.
Scene 2		Pada scene ini menjelaskan apa saja yang membuat polusi udara di Sumatera Barat
Scene 3		Scene 3 menjelaskan laporan data komulatif di Sumatera Barat yang

		dinilai sangat buruk rentang umur 20 -24 tahun, ditemukan data baru 3% yang memakan buah dan sayuran, dan sebanyak 40% kurang beraktifitas fisik
Scene 4		Bahkan masyarakat Sumatera Barat lebih cenderung merokok.
Scene 5		Apa itu pola hidup sehat ?
Scene 6		Pola hidup sehat terbagi dua kategori, yaitu kesehatan jasmani dan kesehatan rohani.
Scene 7		Kesehatan Jasmani.
Scene 8		Pada kesehatan jasmani, juga terbagi beberapa kategori, Yang pertama olahraga antara lain bersepeda, lari dan renang.
Scene 9		Kesehatan jasmani, Gizi makan makanan yang mengandung serat tinggi, 4 sehat 5 sempurna.
Scene 10		Kesehatan jasmani, Sayur sayuran.
Scene 11		Kesehatan jasmani, Buah buahan.

Scene 12		Kesehatan jasmani, Lauk pauk antara lain daging, ikan dan ayam.
Scene 13		Kesehatan jasmani, minuman antara lain minum air putih maksimal 8 gelas per harinya, susu dan air kelapa.
Scene 14		Kesehatan jasmani, Istirahat yang cukup, maksimal 8 jam dalam sehari.
Scene 15		Kesehatan rohani.
Scene 16		Kesehatan rohani, belajar dan menggali potensi dengan membaca buku, dan bangun keahlian yang <i>creative</i> dan inovatif.
Scene 17		Kesehatan rohani, tuntaskan pendidikan dari SD, SMP, SMA/SMK dan Strata 1.
Scene 18		Kesehatan rohani, tidak lupa selalu beribadah dan taat perintah Allah SWT dan menjauhi larangan Nya serta bersedekah.
Scene 19		Kesehatan rohani, lingkungan antara lain selalu melihat saluran

		pipa, selalu memakai masker dan membuang sampah pada tempatnya.
Scene 20		Selalu mencuci tangan

**Tabel 01**  
**Storyboard Animasi Motion Graphic Pola Hidup Sehat**  
 (Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)

### 5. Test

Pengujian dilakukan untuk mengumpulkan berbagai feedback audience dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat life cycle sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan apabila terdapat kesalahan

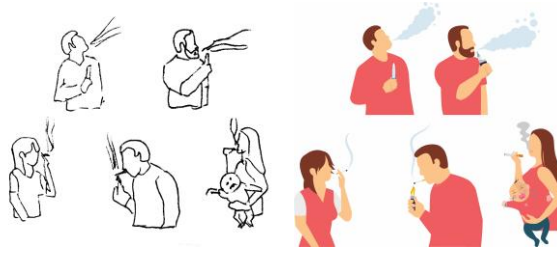
### Hasil dan Pembahasan

Karakter visual memiliki peran yang sangat strategis dalam pembelajaran karena merupakan bentuk komunikasi visual yang sederhana, efektif, dan efisien. Oleh karena itu penggunaannya perlu dirancang secara matang agar tidak sekedar sebagai pendukung bentuk komunikasi verbal yang selama ini begitu dominan dalam media penyuluhan. Tentunya penggunaan karakter visual harus disesuaikan dengan karakteristik yang dibisa dipahami oleh target *audience* sebagai media penyuluhan pola hidup sehat.

Karakter visual yang dihadirkan dalam iklan layanan masyarakat *motion graphic* tentang pola hidup sehat Sumatera Barat berupa icon yang merupakan bentuk representasi yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai keadaan objek yang sebenarnya. Secara visual menyampaikan komunikasi sebagai suatu proses dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan visual karakter icon yang merupakan aktivitas keseharian manusia.



**Gambar 02**  
**Character icon**  
 (sumber : Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)



**Gambar 03**  
**Character icon**  
(sumber : Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)

### Pembahasan

Perancangan iklan layanan masyarakat dalam bentuk *motion graphic* tentang pola hidup sehat Sumatera Barat ini menggunakan tiga *Software* yaitu *CorelDraw X8*, *Adobe Illustrator CC 2020* dan *Adobe After Effect CC 2020* yang digunakan sebagai media untuk mengolah visual dan memberikan *effect*, menggerakkan dan mengatur komposisi visual.



**Gambar 04**  
**Final design scene 1 opening**(Reproduksi: Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)



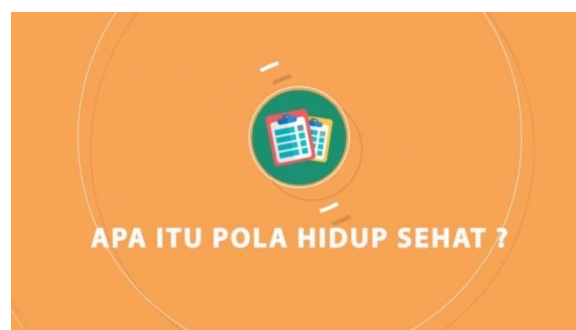
**Gambar 05**  
**Final design scene 2**  
(Reproduksi: Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)



**Gambar 06**  
*Final design scene 3*  
(Reproduksi: Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)



**Gambar 07**  
*Final design scene 4*  
(Reproduksi: Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)



**Gambar 08**  
*Final design scene 5*  
(Reproduksi: Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)

Tekstur karya seni pada perancangan iklan layanan masyarakat tentang pola hidup sehat melalui motion graphic, media yang bergerak dalam bidang sosial tentang kesadaran dan lingkungan dapat dilihat dan didengar dalam penyampaiannya melalui alat bantu elektronika, penyajiannya juga dapat dikendalikan dan diulang ulang serta jangkauan yang lebih besar. Perancangan ini menggunakan karakter icon dengan gaya *flat design* sebagai penggambaran bentuk dari fisik aslinya yang akan divisualisasikan untuk mendukung tema dari pola hidup sehat. *Flat design* merupakan desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan pada kegunaannya, *flat design* menciptakan kesan ringan, bersih, lega, dan modern yang membuat menyatu dengan *background*. Dalam istilah lain *flat design* berarti menghapus bayangan, gradien dan tekstur yang dapat membuat elemen *design* menjadi tiga dimensi. (Ramanda. 2017)



Karakter yang dituangkan dengan gaya *flat design* membuat sebuah visual menjadi seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah secara beraturan. *Flat design* akan lebih komunikatif apabila berkesinambungan dengan *flat colour* ialah warna yang mampu mencerminkan ketenangan atau mampu mengatasi kecemasan, hal ini dikarenakan *flat colours* mampu memberi kesan profesional dan kepercayaan serta merangsang kemampuan *audience* untuk berkomunikasi.

### 1) Media pendukung



Gambar 09  
Final design Media Pendukung  
(Reproduksi: Fauzan Alhaq Bukharla, 2020)

### Simpulan

Melalui analisa data yang perancang kumpulkan di Provinsi Sumatera Barat dapat disimpulkan bahwa pola hidup sehat merupakan hal penting yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari demi menjaga kesehatan dan pencegahan penyakit perilaku individu. Pola hidup sehat terbagi dua yaitu kesehatan jasmani dan kesehatan rohani adalah sejahtera dari badan, jiwa dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Kesehatan jasmani adalah kemampuan tubuh untuk menyesuaikan fungsi alat alat tubuhnya dalam batas fisiologi terhadap lingkungan tanpa lelah berlebihan, sedangkan kesehatan kesehatan rohani berkaitan dengan sikap, kepribadian dan perkembangan kemampuan akademik yang merupakan suatu kondisi suatu kondisi batin yang senantiasa berada dalam keadaan tenang, aman dan tentram. Hal ini perlu diterapkan melalui media *motion graphic* sebagai informasi kepada target *audience*, *Motion Graphic* pada dasarnya menyampaikan pesan tentang kesadaran sosial dan lingkungan, melalui *motion graphic* media yang bergerak, dinamis, dapat dilihat dan didengar dalam penyampaiannya melalui alat bantu elektronika, serta penyajiannya dapat diulang ulang dengan jangkauan yang lebih besar melalui bauran media yaitu *youtube* dan *instagram*.

Dalam pencapaian rancangan iklan layanan masyarakat tentang pola hidup sehat. Selain menggunakan media utama yaitu video *motion graphic* melalui bauran media *youtube* dan *instagram*. Perancangan ini juga menggunakan media pendukung seperti, *poster*, *stiker*, *x-banner*, *t-shirt*, gelang karet, botol minuman, *buff* atau masker, dan *note book* yang berfungsi

sebagai *merchandise*. Media pendukung ini diharapkan dapat memberikan informasi dan komunikasi kepada target *audience* akan penting nya pola hidup sehat di Sumatera Barat.

#### Saran

Ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan masukan yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan adalah sebagai berikut :

1). Dibutuhkan promosi yang sangat besar agar aplikasi android berbasis mobile ini mencapai mancanegara.

2). Dengan adanya aplikasi yang baru menggunkan perhitungan pajak, perlunya diadakan bimbingan dan pelatihan sistem mengenai ini kepada karyawan yang menggunakan aplikasi android minang media dan juga evaluasi secara berkala untuk pengembangan sistem.

#### Rujukan

- Alhaq, Fauzan. 2017. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat tentang HIV/AIDS dalam bentuk *motion graphic* Kota Payakumbuh. Universitas Negeri Padang
- Brown, T dan Wyatt. 2010. *Design Thinking For Social Innovation, Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business*.
- Darajat, Zakiyah. 2001. Peranan Agama Dalam Kesehatan Mental. Jakarta : Gunung Agung.
- Dirjen.PP & PL. Kemenkes. RI. 2018. *Laporan data Pola Hidup Sehat di Indonesia*, bulan Januari sampai bulan Desember tahun 2018.
- Djoko Pekik Irianto. 2000. Pendidikan Kebugaran Jasmani yang Efektif dan Aman. Yogyakarta: Lukman Offset.
- Dwihantoro, Prihatin. 2010. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat sebagai Kampanye Pelestarian Hutan Mangrove di Daerah Tugu Semarang. Skripsi tidak dipublikasikan. Malang : Universitas Negeri Malang
- Firman dalam <http://www.motionbydesign.net> , " *History of Motion Graphic Design* " (diakses 13 Maret 2019)
- Kasali, Rhenald. 2007. Manajemen Periklanan. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.
- Krishna, Panji. 2010. Motion by design. Jakarta: Indonesia Motion Magz.
- Nuradi. 1996. Kamus Istilah Periklanan Indonesia. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Ramanda, Bagoes (2017) dalam <http://www.goesjournal.net/pengertian-tentang-flat-design.html> (diakses 06 Januari 2020)
- Soekidjo Notoatmodjo. 1993, Pengantar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan. Yogyakarta: Andi Offset