

## **PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENCEGAHAN ANEMIA PADA REMAJA PUTRI**

Mela Angelina, Artyasto Jatisidi  
Melagl.ma@gmail.com, Artyasto@gmail.com  
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta.

### **ABSTRACT**

Anemia is a condition in which the number of red blood cells is insufficient for the body's needs. This anemia is the most common form of anemia in the world, especially in developing countries. In 2018, there were 32% of adolescents in Indonesia who experienced anemia. This means that there are approximately 7.5 million Indonesian adolescents who are at risk for experiencing barriers to growth and development, cognitive abilities and are susceptible to infectious diseases. The creation of this work aims to increase awareness of health so that young women can prevent anemia as early as possible through an attractive digital campaign. The formulation of the idea of creating this work is that the creator wants to provide education to young women about the importance of knowing the symptoms of anemia and preventing anemia which is packaged in the form of a motion graphic video. The method of creating this work is done by collecting data through interviews and observations, literature studies.

**Keywords: Anemia, Teenage Girl, Motion Graphics.**

### **PENDAHULUAN**

Anemia Defisiensi Besi (ADB) adalah anemia yang disebabkan oleh kurangnya zat besi yang diperlukan untuk sintesa hemoglobin. Anemia ini merupakan bentuk anemia yang paling sering ditemukan di dunia, terutama di Negara yang sedang berkembang. Diperkirakan sekitar 30% penduduk dunia menderita anemia, dan lebih dari setengahnya merupakan anemia defisiensi zat besi. Anemia defisiensi lebih sering ditemukan di negara yang sedang berkembang sehubungan dengan kemampuan ekonomi yang terbatas, masukan protein hewani yang rendah, dan investasi parasit merupakan masalah endemik.

Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar tahun 2007, 2013 dan 2018 terlihat adanya tren peningkatan prevalensi anemia pada remaja. Pada tahun 2018, terdapat 32% remaja di Indonesia yang mengalami anemia, hal ini berarti bahwa terdapat kurang lebih 7.5 juta remaja Indonesia yang berisiko untuk mengalami hambatan dalam tumbuh kembang, kemampuan kognitif dan rentan terhadap penyakit infeksi.

Berdasarkan data diatas menjadikan anemia sebagai masalah kesehatan masyarakat yang cukup serius. Masalah kesehatan ini dapat menyerang siapa saja, namun lebih rentan pada usia remaja. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa yang mengalami semua perkembangan, semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014 remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10–18 tahun.

Masa remaja merupakan masa dimana pertumbuhan terjadi dengan cepat, sehingga kebutuhan gizi pada masa ini pun ikut meningkat. Salah satu zat gizi yang kebutuhannya meningkat adalah zat besi. Zat besi dibutuhkan pada semua sel tubuh dan merupakan dasar dalam proses fisiologis, seperti pembentukan hemoglobin (sel darah merah) dan fungsi enzim. Perempuan membutuhkan asupan zat besi yang lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki. Tabel Angka Kecukupan Gizi (AKG) mengatakan bahwa kebutuhan zat besi remaja perempuan usia 13–29 tahun adalah 26 mg, angka ini jauh lebih tinggi bila dibandingkan laki-laki seusianya. Remaja putri berisiko lebih tinggi terkena anemia dibandingkan dengan remaja laki-laki karena alasan pertama remaja perempuan setiap bulan mengalami siklus menstruasi dan alasan kedua yaitu karena memiliki kebiasaan makan yang salah, hal ini terjadi karena para remaja putri ingin

memiliki tubuh ramping untuk menjaga penampilannya sehingga mereka berdiet dan mengurangi porsi makan, akan tetapi diet yang dijalankan merupakan diet yang tidak seimbang dengan kebutuhan tubuh sehingga dapat menyebabkan tubuh kekurangan zat-zat penting salah satunya zat besi.

Penyebab anemia yang terjadi pada remaja putri antara lain: asupan nutrisi, tingkat ekonomi, tingkat pengetahuan tentang anemia, tingkat pendidikan orang tua, dan lamanya menstruasi. Dampak anemia yang di alami remaja perempuan akan membuat merasa lesu dan bisa menurunkan kemampuan daya ingat sehingga prestasi akademik tidak optimal. Keadaan anemia pada remaja putri dapat berlanjut saat mereka menjadi ibu. Selama kehamilan, mereka pun lebih berisiko mengalami perdarahan pasca-persalinan, melahirkan bayi dengan berat badan lahir rendah, bayi lahir prematur, atau kelahiran mati. Selain itu, anak-anak mereka lebih mungkin mengalami stunting, sehingga meneruskan siklus malnutrisi yang merusak.

Status anemia berkaitan dengan pengetahuan. Pengetahuan tentang anemia adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami kondisi atau keadaan yang berkaitan dengan anemia, misalnya pemahaman bahwa anemia adalah kondisi kekurangan sel darah merah, mengerti tentang tanda dan gejalanya serta faktor apa saja yang dapat menyebabkan hal tersebut.

Dari studi pendahuluan yang dilakukan didapat masih rendahnya pengetahuan remaja tentang anemia, gizi remaja dan pencegahan anemia. Sehingga perlu adanya tindakan yang dilakukan, berdasarkan pemaparan diatas pencipta memilih untuk melakukan kegiatan kampanye. Dengan melihat perilaku remaja yang saat ini lebih banyak menggunakan media digital, sehingga *motion graphics* dapat dijadikan media kampanye untuk menjelaskan tentang anemia dan ajakan untuk melakukan pencegahan anemia yang sesuai dengan target audiens. Kampanye ini diharapkan masyarakat terutama remaja putri dapat mengetahui informasi yang mudah dipahami dan menarik perhatian, serta dapat diakses dengan mudah, kapanpun dan dimanapun.

Dari permasalahan diatas bagaimana dengan pemanfaatan video *motion graphics* sebagai media kampanye komunikasi visual ini dapat mengedukasi serta remaja putri dapat mempersiapkan diri untuk penurunan angka kasus anemia di Indonesia. Dalam kampanye sosial ini, pencipta ingin menyampaikan pesan melalui media audio visual yang bertujuan untuk memberikan edukasi yang mudah dipahami dan dijangkau masyarakat terutama remaja putri agar memahami tentang anemia dan dapat mempersiapkan diri mengurangi angka terjadinya anemia di Indonesia.

## **KERANGKA TEORI**

### **Kampanye Komunikasi Visual**

Kampanye komunikasi visual menargetkan satu atau lebih tujuan umum menggunakan konten visual strategis, seperti infografis, animasi, e-book dan lainnya, yang semuanya disatukan dalam satu estetika visual untuk berupaya mencapai tujuan bersama .

### **Komunikasi Visual**

Komunikasi visual merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan dapat diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Komunikasi visual adalah komunikasi Bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan.

## Prinsip Desain Visual

Rakhmat Supriyanto mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi empat, yaitu:

- 1 Keseimbangan (*balance*), adalah pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik.
- 2 Tekanan (*emphasis*), penggunaan penekanan yang berfungsi untuk membangun visual sebagai pusat perhatian yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.
- 3 Irama (*rhythm*), pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang.
- 4 Kesatuan (*unity*), prinsip yang dipakai agar semua komponen yang digunakan memiliki kesatuan tampak harmonis.

## Motion Graphics

Kata *motion graphic* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu “*motion*” yang memiliki arti gerak, dan “*graphic*” yang memiliki arti grafis. Dengan demikian dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, *motion graphics* dapat diartikan secara sederhana sebagai gambar grafis yang bergerak. *Motion Graphics* adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, Tipografi, Fotografi, dan Videografi dengan menggunakan teknik animasi.

## Prinsip-prinsip Animasi

Prinsip animasi dikenalkan pertama kali tahun 1930 oleh dua orang animator Disney bernama Ollie Jhonson dan Frank Thomas mengelompokkan prinsip animasi menjadi 12, yaitu:

1. *Squash & stretch*
2. *Anticipation*
3. *Staging*
4. *Straight ahead action and pose to pose*
5. *Follow through and overlapping action*
6. *Slow in and slow out*
7. *Arcs*
8. *Secondary action*
9. *Timing and spacing*
10. *Exaggeration*
11. *Solid drawing*
12. *Appeal*

## Key

Dalam buku animasi perkembangan dan konsepnya William menjawab pertanyaan apa key itu adalah dengan cerita-cerita dari gambar-gambar yang ada, dan gambar itu menunjukkan apa saja yang terjadi dalam tampilannya.

## Anemia

Anemia yang dalam Bahasa Yunani berarti tanpa darah, adalah penyakit kurang darah yang ditandai dengan kadar hemoglobin (Hb) dan sel darah merah (*eritrosit*) lebih rendah dibandingkan normal. Jika kadar hemoglobin kurang dari 14 g/dl dan eritrosit kurang dari 41% pada pria, maka pria tersebut dikatakan anemia. Demikian pula pada wanita, wanita yang memiliki kadar hemoglobin kurang dari 12 g/dl dan eritrosit kurang dari 37%, maka itu dikatakan anemia. Berikut kategori tingkat keparahan pada anemia.

- Kadar Hb 10 – 8 gram disebut anemia ringan.
- Kadar Hb 8 – 5 gram disebut anemia sedang.

- Kadar Hb kurang dari 5 gram disebut anemia berat.

Karena hemoglobin terdapat dalam sel darah merah, setiap gangguan pembentukan sel darah merah, baik ukuran maupun jumlahnya, dapat menyebabkan terjadinya anemia. Gangguan tersebut dapat terjadi di “pabrik” pembuatan sel darah merah (sumsum tulang) maupun gangguan karena kekurangan, komponen penting seperti zat besi, asam folat, maupun vitamin B12.

## METODE PENCIPTAAN

Perancangan ini menggunakan jenis karya *Motion Graphics* dengan media audio visual. Karya ini berjudul “Perancangan *Motion Graphics* Sebagai Media Kampanye Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri”, dengan durasi +/- 4 menit ukuran 1280 x 720 pixel. Segmentasi dari karya yang dibuat yaitu Remaja Putri usia 10 – 18 Tahun dengan kelas ekonomi menengah keatas.

## TEKNIK PENGUMPULAN DATA

### Wawancara

Melakukan wawancara kepada seorang dokter gizi. Pencipta melakukan wawancara tersebut, untuk mengumpulkan data-data mengenai anemia pada remaja, selain itu pencipta juga mencoba meminta saran kepadanya tentang isi video motion graphic itu sendiri.

### Observasi

Setelah melakukan wawancara, pencipta juga melakukan observasi untuk melihat lingkungan, media belajar yang disukai, dan tingkah laku remaja putri.

### Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data yang bersumber dari buku dengan mengunjungi Perpustakaan Nasional untuk mencari buku-buku tentang teori yang pencipta gunakan dalam penyusunan karya video *motion graphics*. Dan pencipta juga menggunakan sumber-sumber online seperti website dan e-book, beserta e-jurnal kesehatan untuk menambah data yang pencipta kumpulkan.

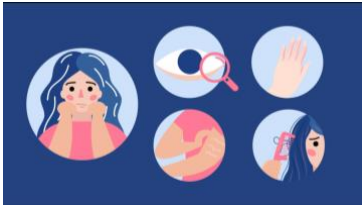
## HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA

Dalam table pembahasan karya, pencipta akan membahas setiap scene yang ada dalam video motion graphic. Dengan menggunakan teori-teori yang sudah dijelaskan sebelumnya.

**Tabel 1**  
**Tabel Pembahasan Karya**

No.	Scene	Keterangan
1.		<p><b>Deskripsi:</b> Opening dari Video Motion Graphic ini, menampilkan karakter yang memperlihatkan gejala seseorang yang mengalami anemia.</p> <p><b>Prinsip Desain:</b> Kesatuan (unity) dimana antara karakter dan elemen visual lainnya tampak harmonis.</p> <p><b>Prinsip Animasi:</b> Mengggunakan animasi Squash and stretch pada karakter.</p> <p><b>Key:</b> Pada karakter emosi, pencipta menggunakan teknik positioning untuk memunculkan elemen visual dan</p>

		<p>teknik scale pada wajah karakter untuk menunjukkan ekspresi. Selain itu menggunakan teknik rotation pada beberapa elemen visual lainnya untuk mendukung pergerakan animasi.</p>
2.		<p><b>Deskripsi:</b> Memperlihatkan karakter dengan wajah ingin mengetahui sesuatu dengan visual tanda tanya dan teks bertuliskan “Apa itu anemia” dan di bawah teks terdapat visual hemoglobin dengan tanda <i>minus</i> yang berarti kurang.</p> <p><b>Prinsip Desain:</b> Keseimbangan (<i>balance</i>), dimana antara karakter dan tulisan tidak ada yang terlalu menonjol.</p> <p><b>Prinsip Animasi:</b> Squash and stretch pada karakter.</p> <p><b>Key:</b> Menggunakan teknik positioning untuk muncul dari bawah meja dan pada badan, tangan dan wajah karakter. Selain itu menggunakan teknik scale pada elemen tanda tanya, teks dan visual hemoglobin dengan anchor point 0% ke 100%.</p>
3.		<p><b>Deskripsi:</b> Menjelaskan fungsi hemoglobin yang bertugas untuk menghantarkan oksigen dari paru – paru ke seluruh organ tubuh.</p> <p><b>Prinsip Desain:</b> Tekanan (<i>Emphasis</i>) dimana objek berada di tengah <i>frame</i> dan ukuran yang besar.</p> <p><b>Prinsip Animasi:</b> <i>Arcs</i> dimana terdapat lintasan visual pada objek oksigen dari paru-paru ke seluruh organ tubuh.</p> <p><b>Key:</b> Pada objek organ tubuh menggunakan teknik scale dari 0% ke 100% untuk memunculkan objek satu persatu. Dan juga menggunakan teknik positioning dan opacity pada objek oksigen untuk memberi perpindahan tempat secara berulang.</p>
4.		<p><b>Deskripsi:</b> Pada scene ini memaparkan data kasus anemia pada remaja di Indonesia menggunakan visual wilayah Indonesia beserta indikator yang mempresentasikan prevalansi anemia sebanyak 3-4 dari 10 remaja terkena anemia.</p> <p><b>Prinsip Desain:</b> Prinsip desain yang pencipta gunakan, pada scene ini yaitu Keseimbangan (<i>Balance</i>) dimana layout visual dan teks pada bagian kanan dan kiri terlihat seimbang,</p> <p><b>Prinsip Animasi:</b></p>

		<p>Pada scene ini pencipta menggunakan prinsip animasi <i>Timing and Spacing</i> dimana banyaknya frame yang dibutuhkan untuk memunculkan peta Indonesia dengan berurutan.</p> <p><b>Key:</b>  Pada visual element peta dan indicator menggunakan teknik <i>scale</i> dari 0% ke 100%. dan menggunakan teknik <i>positioning</i> pada teks dari luar frame ke dalam frame dan indikator untuk memberi gerakan seperti melompat-lompat.</p>
5.		<p><b>Deskripsi:</b>  Pada scene ini menjelaskan tentang gejala anemia dengan 5 ilustrasi yang berbeda – beda.</p> <p><b>Prinsip Desain:</b>  Prinsip desain yang pencipta gunakan, pada scene ini yaitu <i>Irama (Rhythm)</i> dimana ilustrasi menggunakan <i>masking</i> berbentuk lingkaran yang sama.</p> <p><b>Key:</b>  Pada scene ini menggunakan teknik <i>positioning</i> untuk menggerakkan visual dari satu objek ke objek selanjutnya.</p>

## SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya tugas akhir ini dan proses yang dialami pencipta bukanlah proses yang mudah, banyak hambatan baik dari *storyline*, sampai pada pembuatan asset, dan memberikan gerakan pada asset. Diharapkan dengan adanya *video motion graphics* ini dapat bisa bermanfaat sebagai media pencegahan anemia pada kalangan remaja putri di Indonesia.

Dampak langsung dan dampak tidak langsung dari penciptaan karya *motion graphics* ini adalah:

### 1. Dampak Langsung

Dampak langsung yang diterima oleh target *audience* adalah remaja mendapatkan pengetahuan tentang pencegahan anemia dengan informasi melalui video explainer yang mudah dipahami.

### 2. Dampak Tidak Langsung

Dampak tidak langsung dari penciptaan karya ini yaitu, target *audience* menjadi lebih peduli terhadap kesehatan tubuh terutama dapat mencegah terjadinya anemia dengan benar, karena dampak anemia akan mengganggu aktivitas dan pertumbuhan jika tidak disadari.

## Rekomendasi dan Saran

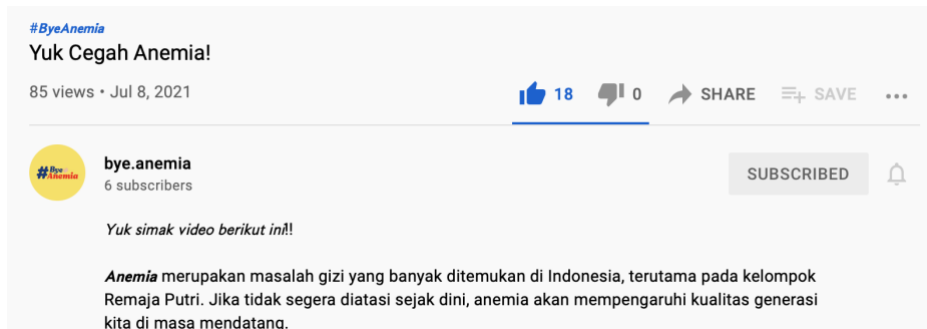
Pencipta merekomendasikan pengalaman proses perancangan karya *motion graphics* ini agar perancangan karya yang serupa dapat menjadi lebih baik lagi, yaitu:

1. Menentukan konsep yang akan dibuat, hal ini penting sebelum melakukan proses perancangan karya.
2. Menentukan tema yang akan diangkat, bisa dari permasalahan yang sudah ada maupun di sekitar lingkungan terdekat.
3. Tentukan dan kenali target *audience* yang akan dituju dengan baik, sehingga karya yang dibuat akan tepat sasaran.

4. Mencari referensi karya yang serupa sangatlah penting untuk sebagai acuan dalam proses pembuatan karya,
5. Menguasai teknik yang akan dibuat dalam proses motion graphics tentu sangatlah penting, agar tidak terlalu lama dalam proses penggerakan.

### Evaluasi Karya

Sejak diunggah video kampanye “Yuk Cegah Anemia” pada channel *bye.anemia* di *platform Youtube* pada tanggal 8 Juli 2021 sampai 26 Juli 2021 mendapatkan hasil 85 *views*, 18 *like*, dan 6 *subscriber*.



Untuk mengetahui seberapa efektif kampanye yang dilakukan, pencipta melakukan penelitian FGD (*Focus Grup Discussions*) yang dilakukan secara daring kepada 4 remaja putri usia 10-18 tahun yang sesuai dengan segmentasi kampanye tersebut. Dalam video “Yuk Cegah Anemia” yang menjadi fokus utama dalam pembahasannya yaitu seberapa efektif informasi yang disampaikan kepada target audiens.

**Tabel 2**  
**Evaluasi Karya**

Peserta FGD	Tanggapan	Hasil
Khansa 12 Tahun	“Menurut aku videonya menarik, durasinya pas dan mudah dimengerti dengan penjelasan gambar-gambar”	Peserta setuju informasi dalam video “Yuk Cegah Anemia” mudah dipahami.
Tasyha 12 Tahun	“Menurut aku animasinya lucu dan informasinya mudah dimengerti”	Peserta setuju informasi dalam video “Yuk Cegah Anemia” mudah dipahami.
Vienza 12 Tahun	“Menurut aku videonya bagus, warnanya suka, informasinya mudah dimengerti”	Peserta setuju informasi dalam video “Yuk Cegah Anemia” mudah dipahami.
Hafshah 11 Tahun	“Menurut aku videonya menarik, informasinya juga lengkap dan mudah dimengerti”	Peserta setuju informasi dalam video “Yuk Cegah Anemia” mudah dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Krasner, Jhon. 2008. *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Inggris: Elsevier Inc.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi
- Rakhmat Supriyanto. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- Roger, EM & Storey J.D. 1987. *Communication Campaign. Dalam C. R. Berger & S.H. Chaffe (Eds.). Handbook of Communication Science*. New Burry Park : Sage.
- Ruslan, Arief. 2016. Animasi Perkembangan Dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soebroto, Ikhsan. 2020. Cara Mudah Mengatasi Problem Anemia. Temanggung: Desa Pustaka Indonesia.
- Sukirman. Yuliana, I. 2018. Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggunakan OpenToonz dan Blender. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Suwasono, A.A. 2016. Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Wiwit Dwi Nurbadriyah. 2019. Anemia Defisiensi Besi. Yogyakarta: Deepublish.

## Jurnal

- Yesty Desca Refita Putri, "Pembuatan *Motion Graphics* sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas". Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer Vol. 01, No. 02, Juni 2017, hlm.85

## Daftar Online

- <https://cegahstunting.id/berita/potret-anemia-pada-remaja-indonesia/> (Diakses pada 16 Januari 2021 pukul 20.00)
- [https://www.unicef.org/indonesia/id/coronavirus/cerita/upaya-remaja-mencegah-anemia#\\_ftn1](https://www.unicef.org/indonesia/id/coronavirus/cerita/upaya-remaja-mencegah-anemia#_ftn1) (Diakses pada 16 Oktober 2020 pukul 19.55)
- <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia> (Diakses pada 1 November 2020 pukul 18.30)
- <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kemas>, Oktober 2020
- <https://id.techinasia.com/fakta-perkembangan-youtube-di-indonesia> (Diakses pada 1 November 2020 pukul 19:00)