

PERANCANGAN INFOGRAFIS ANIMASI PENYAKIT *INFLUENZA* DAN PENCEGAHANNYA DI PUSKESMAS BOJONG NANGKA KELAPA DUA TANGERANG BERBASIS *VIDEO SCRIBE*

Herman Jaya Gea^{1*}, Sri Wahyuningsih², Pepi Permatasari³

^{2,3}Universitas Budi Luhur, Indonesia

¹STMIK Masa Depan, Indonesia

herman1900298@gmail.com^{1*}, sri.wahyuningsih@budiluhur.ac.id²,

pepi.permatasari@budiluhur.ac.id³

Received: 12-01- 2024

Revised: 15-01-2024

Approved: 30-01-2024

ABSTRAK

Penyakit Influenza tergolong penyakit yang kurang diketahui dan dipahami oleh masyarakat Indonesia khususnya wilayah Bojong Nangka Kecamatan Kelapa Dua Kabupaten Tangerang. Di mana tahun ini terjadi peningkatan kasus kesehatan tersebut hingga seluruh wilayah Indonesia. Berbagai macam sosialisasi mengenai apa itu penyakit Influenza, pencegahan dan penanggulangannya telah dilakukan di Puskesmas Bojong Nangka, namun kegiatan tersebut belum cukup menunjukkan hasil yang memuaskan. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai masalah ini dengan menggunakan metode penelitian pengumpulan data, Pengamatan langsung (observasi), Wawancara, Studi Pustaka, Metode perancangan menggunakan Video Scribe. Simpulannya adalah agar lebih mudah memberikan atau mensosialisasikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat luas, untuk mengingatkan tentang penyakit Influenza dan cara pencegahannya, maka diperlukan sebuah media informasi baru yaitu dengan perancangan video media sosialisasi dengan menggunakan aplikasi Video Scribe.

Kata Kunci: Perancangan, Puskesmas, Infografis Animasi, Video Scribe, Influenza

PENDAHULUAN

Dalam era modernisasi dunia teknologi ini, tentunya banyak perubahan dan perkembangan sistem teknologi yang bertumbuh dengan pesat, dimana salah satu teknologi yang paling cepat berkembang adalah *internet*. Melalui *internet* banyak kalangan masyarakat dengan mudah mengakses dan menggunakan media *internet* seperti: *komputer*, *laptop*, dan *smartphone*, sehingga melalui *internet* semua orang dapat menerima dan memberikan informasi yang baru. Perancangan infografis animasi tentang penyakit *influenza* dan cara pencegahannya bertujuan untuk mensosialisasikan kepada seluruh masyarakat khususnya di Puskesmas Bojong Nangka, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, sadar akan penyakit *influenza*, karena masih banyak masyarakat di sekitar Puskesmas belum memahami cara pencegahan dengan baik dan benar. Kondisi di Puskesmas saat ini adalah minimnya informasi mengenai penyakit yang sering di derita oleh warga, terutama penyakit *influenza*. Tujuan penelitian ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat melalui animasi mengenai penyakit *influenza* melalui video scribe dengan animasi. Model penelitian Muhammad Isla dkk, dengan judul Infografis sebagai Media Informasi Protokol Kesehatan Di Era Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Marisa Kabupaten Pohuwato (Muhammad Isla, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan Infografis mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi yang di butuhkan. Kemudian model penelitian Ajeng Resnatika dkk, dengan judul Peran Infografis Sebagai Media Promosi Dalam Pemanfaatan Perpustakaan (Ajeng Resnatika, 2018). Hasil penelitian memaparkan bahwa dengan infografis yang dihadirkan di perpustakaan telah membuat pembaca mudah dalam memahami makna yang disampaikan sehingga pembaca dapat menginterpretasikan. Selanjutnya model penelitian Uswatun Hasanah dkk, dengan judul Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z (Uswatun Hasanah). Hasil dari penelitian tersebut adalah dengan infografis, para siswa dapat melakukan praktik mendaur ulang sampah jenis plastik menjadi barang yang bermanfaat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Objek penelitian dilakukan di Puskesmas Bojong Nangka, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang. Dalam persuasi visual, mengerti asosiasi yang di timbulkan oleh gambar menjadi hal yang penting. Orang masih banyak yang berpendapat bahwa teks memiliki nilai pesan yang lebih tinggi dibandingkan ilustrasi (Baker, 1961). Menurut Baldinger dalam bukunya, ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah (Baldinger, 1986). Sedangkan Jan V. White menulis bahwa ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata (White, 1982). Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Perkembangan infografis yang luar biasa ini adalah sederhana, karena infografis seringkali dapat menjelaskan cerita yang terlalu membosankan jika dijelaskan melalui kata-kata dan tidak lengkap jika dijelaskan melalui foto saja.

Newsom dan Haynes menuliskan grafis informasi atau infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Doug Newsom, 2004). Kata *graphic* dalam kata *Infographic* itu berarti visual, gambar, yang jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia adalah grafis, bukan grafik. Sama seperti penulisan yang benar adalah desain grafis, bukan desain grafik.

Berikut langkah-langkah dalam pembuatan infografis video animasi, dijelaskan dalam sebagai berikut (Bandung, 2016) :

1. Memilih topik.
Mencari tahu apa yang sedang menjadi pembicaraan di Internet/media sosial, dan juga dari apa yang menjadi pemikiran dari internal organisasi.
2. Melakukan *survey* dan riset.
Mencari sumber-sumber data dari buku di perpustakaan, sumber-sumber data dari Internet dan sumber-sumber internal.
3. Mendapatkan data.
Mengumpulkan sumber-sumber data dari buku, Internet dan sumber-sumber internal.
4. Menganalisis data.
Menganalisis, mempelajari, membaca dan mengartikan data yang didapatkan dari buku-buku, Internet dan sumber-sumber internal.

5. Membuat narasi.
Membuat narasi, membangun cerita berdasarkan makna dari data yang didapat.
6. Membuat sketsa/*wireframe*.
Brainstorming, membuat berbagai sketsa visual.
7. Mengedit.
Mengedit format dan menyusun tampilan data untuk dimuat ke dalam Visualisasi.
8. Mendesain.
Mengintegrasikan visual dengan data yang telah disusun.
9. Melakukan pengujian.
Melakukan validasi terhadap data dalam visualisasi.
10. Penyempurnaan.
Melakukan perbaikan berdasarkan ujicoba

HASIL DAN PEMBAHASAN

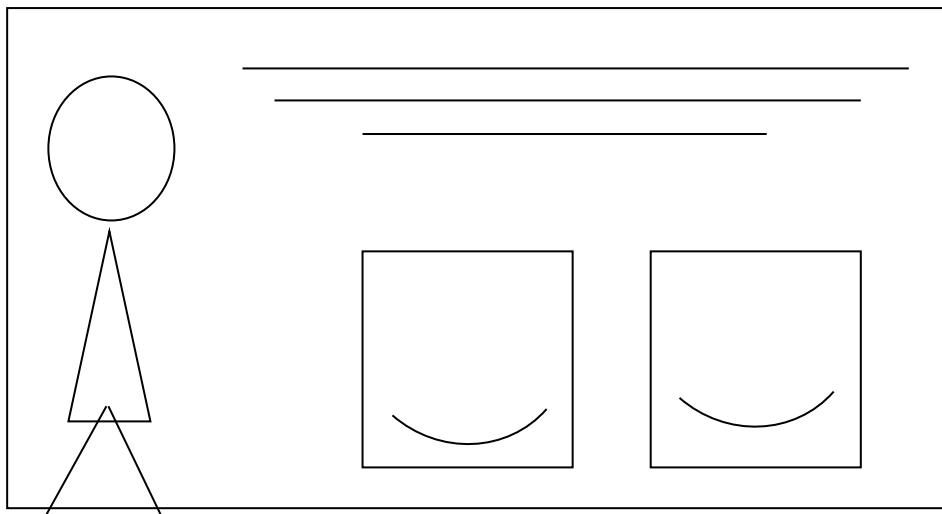
Perancangan Sistem Usulan

Perancangan infografis animasi penyakit *influenza* dan cara pencegahannya dibuat dengan menggunakan *software VideoScribe* agar masyarakat lebih mengenali dan waspada terhadap penyakit *influenza* dan juga bagaimana cara untuk pencegahannya.

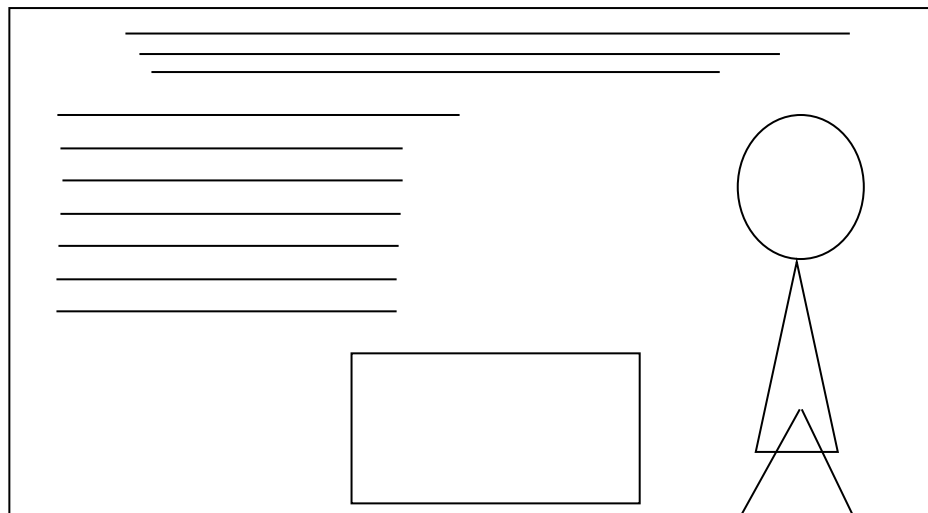
Analisis data dilakukan secara mendetail agar dapat mempermudah informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan *video* infografis animasi ini. Data yang didapat selanjutnya akan di proses dan kemudian dilakukan solusi untuk memecahkan masalah yang ada dalam merancang infografis animasi tersebut. Kemudian data yang telah diperoleh akan dirangkum dan dianalisis agar mendapatkan ide atau tema yang sesuai dengan *video* infografis yang akan dibuat, sehingga pembuatan *video* infografis animasi ini lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan.

Rancangan Tampilan

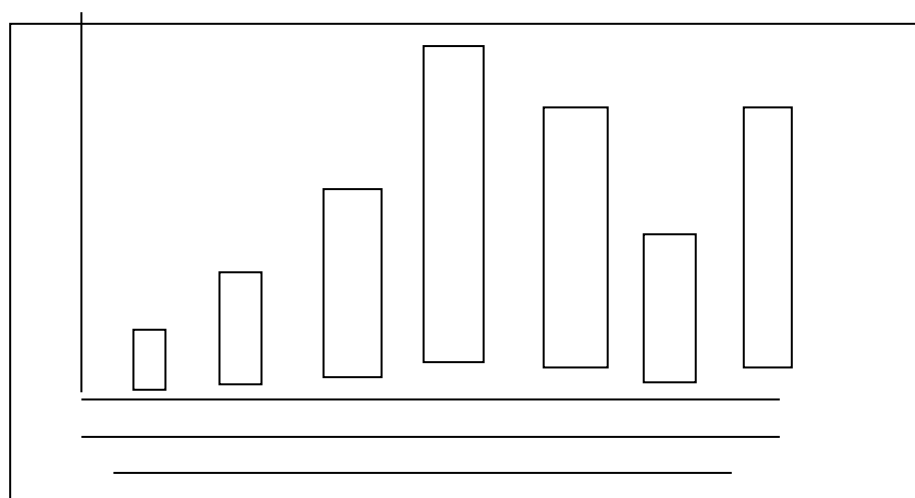
Salah satu kriteria dari sebuah antarmuka adalah tampilan yang menarik. Seorang pengguna, apalagi pengguna baru, biasanya tertarik untuk mencoba sebuah program aplikasi dengan terlebih dahulu tertarik pada suatu tampilan yang ada di hadapan mereka. Untuk sebuah tampilan yang menarik, memang tidak senantiasa mudah. Seorang perancang tampilan selain harus mempunyai jiwa seni yang memadai, juga harus mengerti selera pengguna secara umum. Hal ini yang perlu disadari oleh seorang perancang tampilan adalah bahwa ia harus bisa meyakinkan pemrogramnya, bahwa apa yang ia bayangkan dapat diwujudkan (di implementasikan) dengan peranti bantu (*tool*) yang tersedia. Berikut adalah gambar-gambar dari rancangan tampilan yang dibuat terlihat pada gambar 1 samapai dengan gambar 5 sebagai berikut :



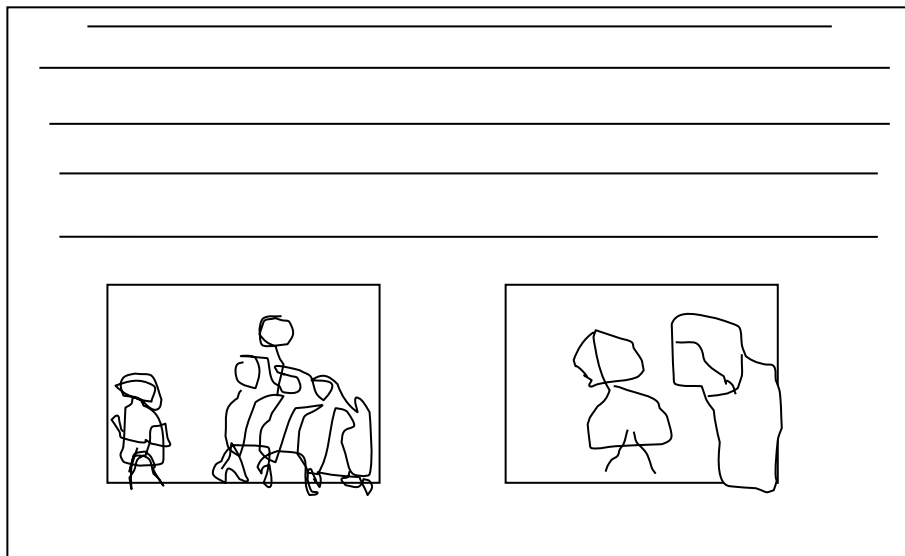
Gambar 1. Rancangan Tampilan ke satu



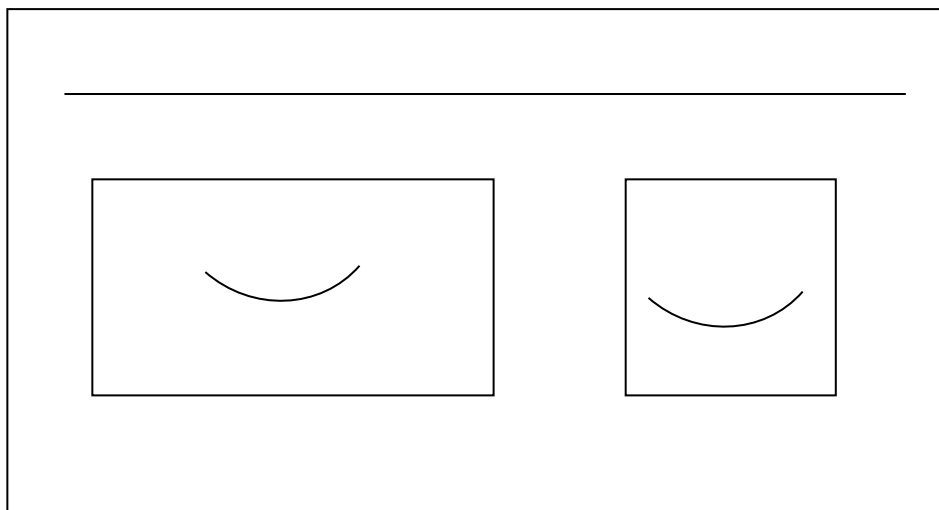
Gambar 2. Rancangan Tampilan ke dua



Gambar 3. Rancangan Tampilan ke tiga



Gambar 4. Rancangan Tampilan ke empat



Gambar 5. Rancangan Tampilan ke lima

Pembuatan *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah gambar sketsa yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar sekaligus gerak pada sebuah karakter untuk kebutuhan pembuatan animasi. Selama proses perencanaan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan *storyboard* sebagai media bantuannya. Adapun *storyboard* dalam *video* animasi 2D perancangan infografis animasi penyakit *influenza* dan cara pencegahannya terlihat pada gambar 6 sampai dengan gambar 10 adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Scene ke satu.

Di *scene* pembukaan ini menggambarkan logo Puskesmas dan gambar terserang penyakit *influenza* yang parah sebagai tampilan awal.



Gambar 7. Scene ke dua.

Di *scene* ke dua ini yang menggambarkan pengertian atau definisi tentang penyakit *influenza*.



Gambar 8. Scene ke tiga.

Di *scene* ke tiga ini yang menggambarkan diagram kasus berkembangnya penyakit

influenza dari tahun ke tahun di Negara Indonesia.



Gambar 9. Scene ke empat.

Di *scene* ke empat ini menggambarkan peta Republik Indonesia yang terserang dampak wabah penyakit *influenza*.



Gambar 10. Scene ke lima.

Di *scene* ke lima ini menggambarkan gejala penyakit *influenza*.

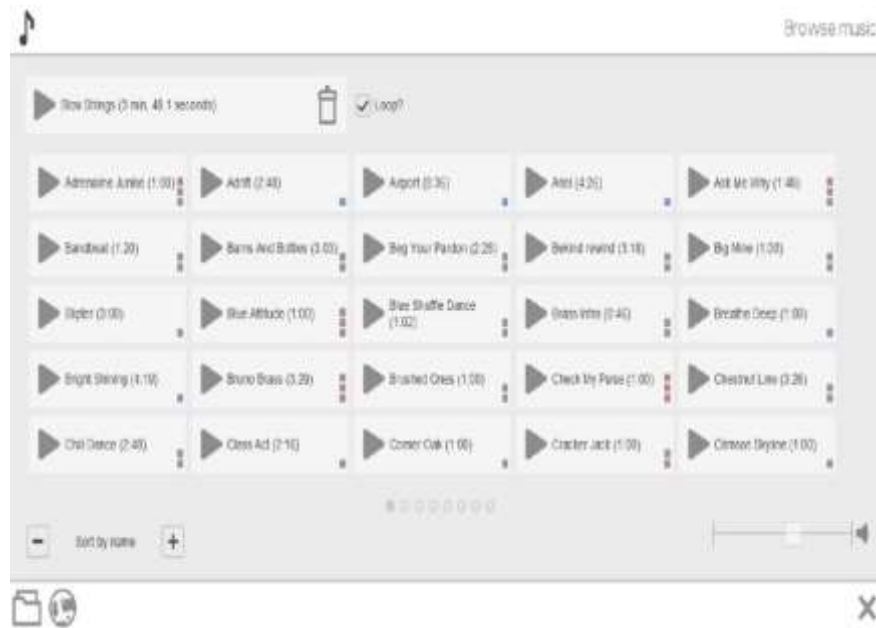
Perencanaan *Audio* dan *Suara Recording*

Dalam perancangan video infografis animasi, penambahan audio sangat berperan penting dalam penyampaian informasi. Dengan penambahan dalam bentuk suara, video yang dibawakan atau diputar akan menjadi memuaskan dan tidak membosankan. Dan ini juga merupakan salah satu tujuan dari pembuatan video animasi untuk puskesmas Bojong Nangka, terlihat pada gambar 11.

1. *Audio*

Proses:

- a. *Add* musik *track* pada *VideoScribe*
- b. Pilih musik *backsound* yang diinginkan
- c. Lalu pilih OK



Gambar 11. Track Audio

2. Suara Recording

Proses:

- Add voiceover pada Videoscribe
- Pilih record
- Klik, lalu mulai merekam suara
- Jika sudah selesai klik OK

Hasil akhir terlihat pada gambar 12.



Gambar 12. Suara Recording

3. Animasi yang Digunakan

Animasi yang digunakan yaitu *video scribing*. *Video scribing* ini adalah *video* dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan yang bergerak seolah-olah sedang menggambar ataupun menulis. Konsep *video scribing* atau gambaran tangan tersebut biasa digunakan sebagai *video presentasi* dan semacamnya. Dengan *video scribing* maka akan didapat pengalaman multi-sensoris yang menarik, dengan menggunakan interaksi *audio*, *video* dan pihak ketiga dalam satu paket ini adalah cerita berbasis *video*. *Video scribing* seperti animasi papan tulis atau ilustrasi. *Video* dimulai

dengan sebuah cerita, ditangkap dalam aliran yang stabil untuk memudahkan pengeditan, dan produk akhirnya fleksibel dan mudah dimodifikasi jika dibutuhkan. *Video* di *edit* untuk mempercepat pergerakan dengan perangkat lunak produksi *video* khusus, meninggalkan *video* bersih dan renyah yang hampir selalu lebih murah dari pada jenis *video* lainnya.

Tampilan Program



Gambar 13. Menampilkan Gejala dan Tanda terserang *Influenza*

Gambar 13 menunjukkan muncul tulisan dan gambar gejala serta tanda terserang penyakit *influenza* yang menggunakan animasi *slide* yang muncul dari samping dengan berlatar belakang *background* berwarna biru, serta animasi tangan yang seolah-olah sedang bergerak menulis teks.



Gambar 14. Menampilkan Gejala dan Tanda Terserang *Influenza*

Gambar 14 Menampilkan muncul tulisan dan gambar gejala serta tanda terserang penyakit *influenza* yang menggunakan animasi *slide* yang muncul dari samping dengan berlatar belakang *background* berwarna biru, serta animasi tangan yang seolah-olah sedang bergerak menulis teks.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka didapat simpulan sebagai berikut. 1) Sistem yang berjalan masih manual sehingga pemberian informasi mengenai bahaya atau dampak penyakit *influenza* belum dapat tersampaikan kepada masyarakat

secara luas. 2) Penggunaan *video* animasi pada Puskesmas Bojong Nangka dapat memberikan informasi yang lebih efektif dan efisien kepada Masyarakat dalam menyampaikan dampak atau bahayanya penyakit *influenza*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Resnatika, S. N. (2018, Desember). Peran Infografis sebagai Media Promosi dalam Pemanfaatan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 6(2), 183-196. Retrieved from <http://jurnal.unpad.ac.id/jkip/article/view/15440/9179>
- Baker, S. (1961). *Visual Persuasion*. New York, USA: Mc Graw-Hill Book Company.
- Baldinger, W. (1986). *The Visual of Art*. London: The Library Association.
- Bandung, I. T. (2016, April 12). *Langkah-langkah Membuat Infografis*. ITB - Intitut Teknologi Bandung. Bandung: Infografis ITB - Intitut Teknologi Bandung. Retrieved from <https://infografis.itb.ac.id/langkah-langkah-membuat-infografis/>
- Doug Newsom, J. H. (2004). *Public Relation Writting: Form and Style*. Canada: Nelson Education LTD.
- Muhammad Isla, R. P. (2022, Desember). Infrografis sebagai Media Informasi Protokol Kesehatan Diera Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Marisa Kabupaten Pohuwato. *Jurnal Ilmiah Komputrt Grafis*, 15(2), 371-378. Retrieved from <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>
- Uswatun Hasanah, V. N. (2021, Desember 6). Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1436-1450. doi:<http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8420>
- White, J. V. (1982). *Editing by Design*. New York: R R. Bowker.