



Arty no 6 (1) (2017)

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI TENTANG PENYAKIT *STROKE* DI KOTA SEMARANG

Agus Prasetyo^{✉ 1}, Moh. Rondhi^{✉ 2},

Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1,

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Jan 2017

Disetujui Jan 2017

Dipublikasikan Jan 2017

Keywords:

Public service advertisement; socialization media; stroke disease;

Abstrak

Saat ini *stroke* merupakan salah satu penyakit penyebab kematian terbesar di Indonesia. Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan iklan layanan masyarakat berupa video animasi dan poster infografis sebagai media sosialisasi yang menyampaikan informasi mengenai penyakit *stroke* secara lengkap dan jelas untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap *stroke*. Penyebaran ILM ini akan diutamakan untuk ditampilkan di tempat pelayanan kesehatan yang ada di Kota Semarang, seperti rumah sakit dan puskesmas dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada. Selain itu ILM juga akan disebarakan melalui media sosial. Iklan Layanan Masyarakat ini memilih *Flat Design* sebagai *Grand Concept*. Konten yang disampaikan dalam ILM adalah fakta tentang *stroke*, pengertian *stroke*, jenis *stroke*, penyebab *stroke*, penanganan *stroke*, dan pencegahan *stroke*. Bahasa rupa yang banyak digunakan pada video animasi adalah *very long shot* dengan sudut pandang wajar *eye level* untuk memberi tampilan secara utuh, dan menggunakan transisi *wipe*, *venetian blinds*, dan *fade*. Poster menggunakan prinsip keseimbangan asimetris dengan dominan warna coklat dan merah tua yang disusun urut berlapis kebawah sesuai dengan konten. Jenis pesan yang digunakan adalah berupa informatif persuasif. Gaya pesan yang digunakan adalah berupa bukti ilmiah yang dipadukan dengan animasi dan menggunakan daya tarik rasa takut dengan menyajikan fakta-fakta sebagai konten.

Abstract

Currently, *stroke* is one of the biggest causes of death in Indonesia. The study project aims to produce a public service advertisement design in the form of an animated video and an infographic poster as a socialization medium that conveys information about a complete and clear *stroke* to improve people's understanding of *stroke*. The spread of this Ads will be prioritized to be displayed in health service in Semarang City, such as hospitals and puskesmas by utilizing existing facilities. In addition, Ads will also be disseminated through social media. This Public Service ad chose *Flat Design* as *Grand Concept*. Content delivered in Ads is a fact about *stroke*, understanding *stroke*, type of *stroke*, causes of *stroke*, *stroke* handling, and *stroke* prevention. Visual language that is widely used in video animation is a *very long shot* with a reasonable standpoint *eye level* to give full display, and use *wipe* transitions, *venetian blinds*, and *fade*. The poster uses the asymmetrical balance principle with the dominant brown and dark red color arranged sequentially downward in accordance with the content. The type of message used is in the form of informative persuasive. The message style used is in the form of scientific evidence combined with animation and using the appeal of fear by presenting facts as content.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: agus.senirupa@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Menurut artikel *online* dari TRIBUNJATENG.COM (Jumat, 30 Oktober 2015), *Stroke* merupakan penyebab kematian tertinggi di Jawa Tengah setelah kecelakaan. Bahkan, sekitar 15 persen pasien Unit Gawat Darurat (UGD) RSUP dr Kariadi setiap harinya. Dengan tingginya tingkat kematian yang disebabkan oleh *stroke*, maka dari itu perlu dilakukan pemberian informasi atau pengetahuan tentang penyakit *stroke* ini agar masyarakat bisa lebih waspada dan dengan pengetahuan tersebut dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mengubah pola hidup menjadi lebih sehat sehingga bisa menurunkan tingkat kematian akibat *stroke*.

Penulis menggunakan media iklan tayang berupa video animasi infografis, yaitu video berisi informasi yang dikemas dengan menampilkan teks dan ilustrasi bergerak dan dilengkapi dengan suara narasi sehingga informasi bisa disampaikan dengan jelas dan juga lebih menarik, sebagai alternatif media sosialisasi tentang penyakit *stroke*. Iklan tayang tersebut nantinya akan ditayangkan di berbagai fasilitas kesehatan yang ada di Kota Semarang dan juga melalui internet, dan apabila menghendaki iklan ini juga bisa ditayangkan melalui media elektronik seperti televisi. Selain iklan tayang penulis juga menggunakan media tercetak berupa poster. Penulis menggunakan media tercetak untuk mendukung dan memperluas target *audience*. Dalam video animasi maupun poster akan menggunakan konsep dan tema yang sama, baik dari segi konten informasi teks maupun gambar, yang berbeda hanyalah cara pengemasannya yang disesuaikan dengan cara penyampaiannya dan jenis media yang digunakan.

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan).

Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2009:2).

Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mempersuasi atau mendidik khalayak dimana tujuan akhir bukan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, melainkan keuntungan sosial (Widyatama, 2009:104). Dalam membuat iklan perlu memperhatikan beberapa aspek pesan, yaitu tujuan pesan dalam iklan, gaya pesan, dan daya tarik pesan (Suyanto, 2004; Prameswari: 2014).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk (2014:892). Sedangkan sosialisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah upaya memasyarakatkan sesuatu sehingga menjadi dikenal, dipahami, dihayati oleh masyarakat (2014:1331). Berdasarkan pengertian dari dua kata tersebut maka dapat diketahui bahwa media sosialisasi adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk memasyarakatkan sesuatu sehingga menjadi dikenal dan dipahami oleh masyarakat yaitu dengan menggunakan media seperti poster, film, dan lain-lain.

Infografis adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat (Smiciklas, 2012:3). Menurut Lankow (2012:59) jenis infografis berdasarkan medianya ada tiga, yaitu statis, *motion*, dan interaktif.

Animasi berasal dari kata "*to animate*" yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita (Gunawan, 26:2012). Menurut Harto (2012), secara umum animasi dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan bahan dasar/ dimensi, berdasarkan gaya/ asal/ negaranya,

berdasarkan durasi, berdasarkan cara geraknya.

Bahasa rupa Menurut Tabrani (dalam Ismurdyahwati, 2007:368) adalah suatu cara yang dipakai untuk berkomunikasi lewat gambar, kerap disebut bahasa gambar. Bahasa gambar tersebut diungkapkan melalui imaji dan tata ungkapan. Tiga hal terpenting dalam bahasa rupa adalah isi *wimba* (isi cerita / pesan / informasi), cara *wimba* (cara *mencandra* / mengidentifikasi suatu *wimba*), dan tata ungkapan (*grammar*) (Tabrani dalam Harto dan Fanani, 2016: 553).

Stroke adalah kerusakan pada otak yang terjadi ketika aliran atau suplai darah ke otak terhambat oleh adanya sumbatan (biasanya disebut *ischemic stroke*). Aliran darah ini penting karena sel otak dan juga sel-sel dalam tubuh lainnya membutuhkan nutrisi dan oksigen maka darah (yang merupakan sarana transportasi dalam tubuh) adalah sesuatu yang mutlak diperlukan oleh otak. Sel otak yang kekurangan nutrisi dan oksigen akan mati karena tidak dapat bertahan hidup. Sel otak yang telah mati tidak dapat dikembalikan seperti sedia kala (Hananta, 2011:37).

METODE BERKARYA

Dalam proses berkarya dibutuhkan media untuk menyalurkan ide dan mewujudkannya menjadi sebuah karya. Alat yang digunakan adalah laptop dengan beberapa *software* seperti *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe After Effect CS6*, dan *Adobe Premiere CS6*. Teknik berkarya yang digunakan pada proyek studi ini adalah dengan menggunakan teknik *digital* atau membuat rancangan desain dan animasi menggunakan media komputer.

Proses berkarya terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1). Proses *Preliminary*, terdiri dari riset yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian menentukan khalayak sasaran, analisis media klien dan yang sudah ada, analisis SWOT, penetapan konsep dan strategi perancangan yang

meliputi strategi media, pesan, distribusi, hingga pendanaan. (2). Proses Pra Produksi, yaitu penulisan naskah, sketsa, dan membuat *storyboard*. (3). Proses Produksi, dalam produksi poster tahapannya adalah komputerisasi, *layout*, dan cetak. Sedangkan produksi animasi infografis tahapannya adalah komputerisasi, *dubbing*, *animating*, *video editing*, dan *rendering*. Selanjutnya dilakukan konsultasi pada dosen pembimbing. (4). Proses Pasca Produksi, terdiri dari *uploading video*, *framing* poster, dan pameran.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, ILM ini menggunakan tema "*flat design*" sebagai *Grand Concept*, yaitu desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Kedua media ini memiliki konten yang sama, hanya ada sedikit perbedaan dalam penataan untuk menyesuaikan jenis media yang digunakan.

1. Video Animasi Infografis

Video animasi infografis ini adalah video yang menjelaskan tentang penyakit *stroke* dengan menggunakan gaya animasi 2 dimensi. Gaya yang digunakan adalah *flat design* dengan mengedepankan visualisasi gambar dengan bentuk objek yang sederhana dan menggunakan warna-warna cerah. Animasi didukung dengan narasi dengan menggunakan suara pria, juga menggunakan *background* musik bertema *Inspiring acoustic loop* oleh Joel Hunger dengan *free royalty*. Total durasi dari video ini yaitu 3 menit 47 detik.

Dalam video animasi infografis ini terdapat satu karakter yang digunakan untuk memperagakan dan mendukung penjelasan dalam infografis.



Gambar 1. Desain Karakter

Desain karakter ini dipilih karena untuk mewakili dan memberitahu bahwa saat ini orang yang memiliki resiko terkena stoke bukan lagi hanya orang usia lanjut saja, namun juga sudah membayangi orang muda. Maka dari itu, karkater yang digunakan adalah pria dengan usia 32 tahun yang biasanya dalam usia tersebut sudah mulai ada masalah kesehatan. Digambarkan berbadan sedang, menggunakan baju *polo shirt* berwarna merah dan celana panjang warna hitam. Gaya gambar yang digunakan adalah kartun yang lentur seperti tanpa tulang.

Video animasi infografis memuat beberapa konten bahasan yang dibagi dalam enam *sequence*, yaitu Pembuka dan Fakta *Stroke*, Pengertian *Stroke*, Jenis *Stroke*, Penyebab *Stroke*, Penanganan *Stroke*, dan Pencegahan *Stroke*.

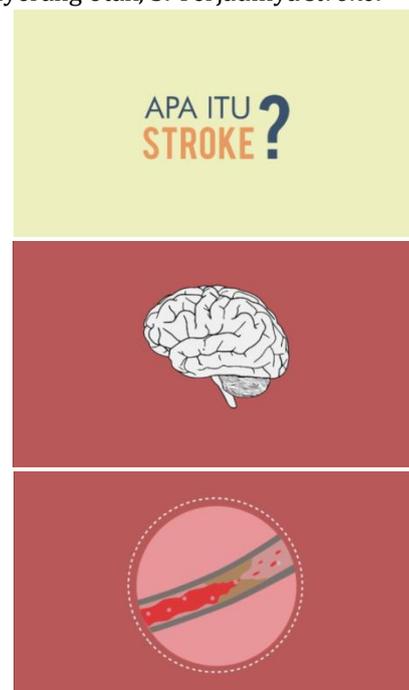
Sequence satu adalah sebagai pembuka dan menyampaikan fakta *stroke* dengan menyajikan data korban *stroke*. *Sequence* ini terdapat empat *scene*, yaitu: 1. Intro, 2. Tahukah Kamu? 3. Penyebab Kematian. 4. Meninggal Dunia.



Gambar 2. Tampilan *sequence* 1

Bahasa rupa yang digunakan dalam *sequence* satu adalah *very long shot*, *eye level*, dengan efek transisi *wipe* dan *fade*.

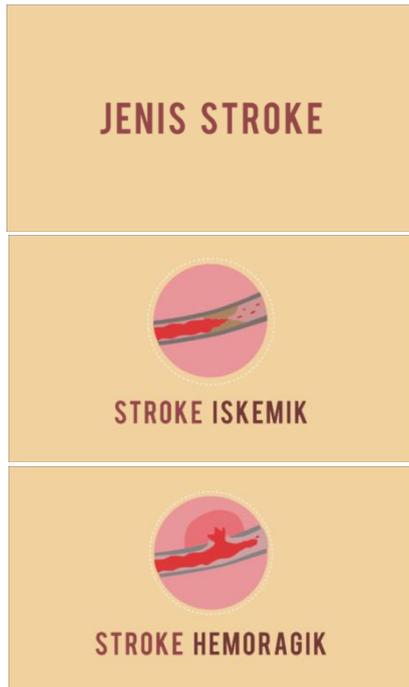
Dalam *sequence* dua menampilkan penjelasan tentang pengertian penyakit *stroke*. *Sequence* ini terbagi dalam tiga *scene*, yaitu: 1. Apa itu *stroke*? 2. Penyakit menyerang otak, 3. Terjadinya *stroke*.



Gambar 3. Tampilan *sequence* 2

Dalam *sequence* dua menggunakan bahasa rupa *very long shot* dan *close up, eye level*, dengan transisi *venetian blinds, wipe* dan *fade*.

Pada *sequence* tiga menjelaskan tentang jenis-jenis *stroke*. *Sequence* ini dibagi menjadi tiga *scene*, yaitu: 1. Jenis *Stroke*, 2. *Stroke* Iskemik, 3. *Stroke* Hemoragik.



Gambar 4. Tampilan *sequence* 3

Sequence tiga menggunakan bahasa rupa *very long shot, eye level*, dengan transisi *wipe*.

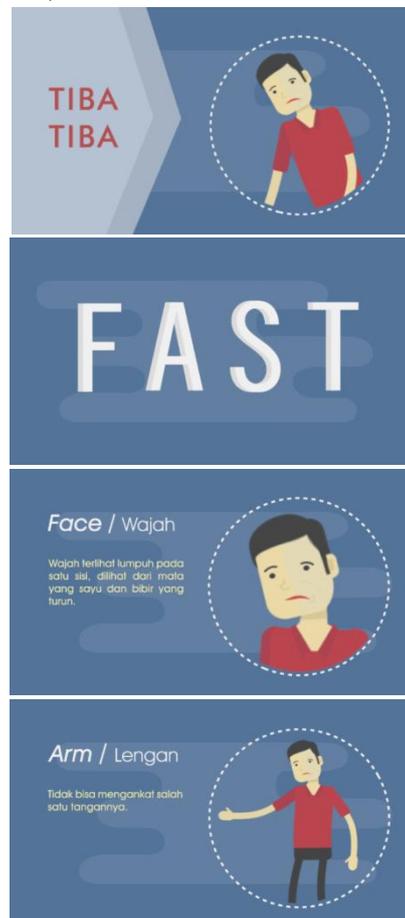
Pada *Sequence* yang keempat, berisi tentang apa saja yang menjadi penyebab *stroke*. Dalam *sequence* ini terdapat tiga *scene*, yaitu: 1. Penyebab, 2. Komplikasi Penyakit, 3. Gaya Hidup.

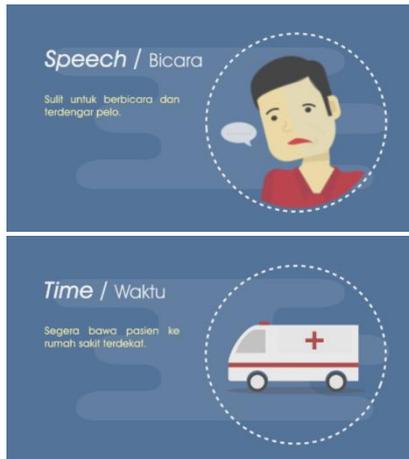


Gambar 5. Tampilan *sequence* 4

Sequence empat menggunakan bahasa rupa *very long shot, eye level*, dengan transisi *wipe*.

Pada *Sequence* lima menjelaskan tentang bagaimana cara penanganan *stroke*, yaitu dengan mengingat FAST yang dijelaskan dalam enam *scene*, yaitu: 1. Menyerang tiba-tiba, 2. FAST, 3. Face, 4. Arm, 5. Speech, 6. Time.





Gambar 6. Tampilan *sequence* 5

Pada *sequence* lima menggunakan bahasa rupa *very long shot* dan *close up, eye level*, dengan transisi *wipe*.

Dalam *sequence* enam membahas tentang pencegahan *stroke* yang dibagi kedalam lima *scene*, yaitu: 1. Persentase, 2. Jangan Takut, 3. Cara-cara Mencegah *Stroke*, 4. Mari Hidup Sehat, 5. Persembahan.

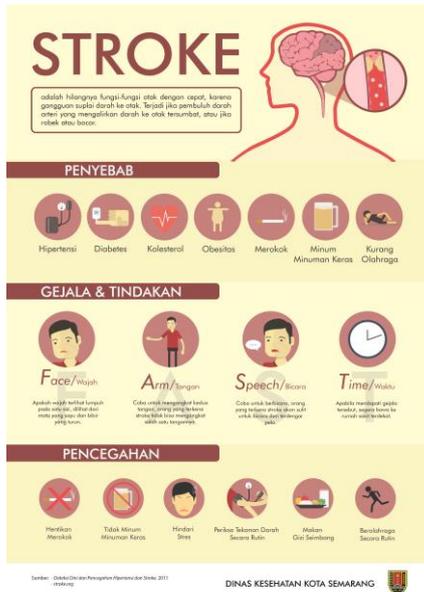


Gambar 7. Tampilan *sequence* 6

Sequence enam menggunakan bahasa rupa *very long shot, eye level*, dengan transisi *wipe, venetian blinds, dan fade*.

Poster infografis merupakan media sekunder dalam iklan layanan masyarakat tentang *stroke* ini. Media poster digunakan sebagai pendukung video animasi infografis. Poster dipilih karena bisa ditempatkan dimana saja, seperti di lingkungan rumah sakit, puskesmas, klinik, atau tempat-tempat lain. Isi dari poster infografis ini merupakan ringkasan dari video infografis yang memuat empat poin, yaitu pengertian, penyebab, gejala dan tindakan, dan pencegahan dari *stroke*. Poster dibuat dan dicetak dalam ukuran A2 atau 42 cm x 59,4 cm.

Pada poster menggunakan komposisi asimetris dengan dominan warna coklat dan merah tua yang disusun urut berlapis kebawah dibagi berdasarkan isi konten. Penyusunan dari atas ke bawah untuk memudahkan pembaca menangkap informasi. Jenis pesan yang digunakan adalah informatif. Gaya pesan yang digunakan adalah berupa bukti ilmiah dan menggunakan daya tarik rasa takut.



Gambar 8. Poster Infografis

PENUTUP

Tujuan dari proyek studi ini adalah menghasilkan iklan layanan masyarakat sebagai media sosialisasi tentang penyakit *stroke* di kota semarang. Iklan layanan masyarakat (ILM) yang dihasilkan adalah berupa video animasi infografis dan poster infografis. *Target audience* utama dari ILM ini adalah masyarakat Kota Semarang dari semua lapisan masyarakat. Penyebaran ILM ini akan diutamakan untuk ditampilkan di tempat pelayanan kesehatan yang ada di Kota Semarang. Konten yang disampaikan dalam ILM adalah fakta tentang *stroke*, pengertian *stroke*, jenis *stroke*, penyebab *stroke*, penanganan *stroke*, dan pencegahan *stroke*.

Dalam video animasi infografis, bahasa rupa yang banyak digunakan adalah *very long shot*, *close up*, sudut pandang wajar *eye level*, dan menggunakan transisi *wipe*, *venetian blinds*, dan *fade*. Secara keseluruhan, video menggunakan komposisi dengan banyak menempatkan objek di tengah. Jenis pesan yang digunakan adalah berupa informatif persuasif. Gaya pesan yang digunakan adalah berupa bukti ilmiah yang dipadukan dengan animasi dan menggunakan daya tarik rasa takut dengan menyajikan fakta-fakta sebagai konten. Pada poster menggunakan komposisi asimetris

dengan dominan warna coklat dan merah tua yang disusun urut berlapis kebawah dibagi berdasarkan isi konten. Penyusunan dari atas ke bawah untuk memudahkan pembaca menangkap informasi.

Diharapkan dari dibuatnya iklan layanan masyarakat berupa video animasi dan poster infografis ini dapat menjadi media alternatif untuk menyampaikan informasi atau sosialisasi kepada masyarakat, dan dapat bermanfaat bagi penulis, bagi Dinas Kesehatan Kota Semarang, dan bagi pembaca dan penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiasto, B.B. 2015. *"Inilah Penyakit Penyebab Kematian Tertinggi di Jateng"*. TRIBUNJATENG.COM. <http://jateng.tribunnews.com/2015/10/30/inilah-penyakit-penyebab-kematian-tertinggi-di-jateng> (diakses pada 29 Januari 2016)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia
- Gunawan, B.B. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Bel*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hananta, I.P.Y. 2011. *Deteksi Dini dan Pencegahan Hipertensi dan Stroke*. Jakarta: PT.Buku Seru.
- Harto, D.B. 2012. "Perancangan Model Film Animasi Bitmap Berbasis Pengolahan Pesan dan Informasi Visual, Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka Candi Borobudur". *Makalah*. Seminar Nasional Teknologi Informasi &

- Komunikasi Terapan 2012 (Semantik 2012). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Harto, D.B. dan Fanani, 2016. "Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Candi Masa Hindu-Budha sebagai Ciri Lokalitas Seni Budaya Nusantara". Artikel dalam *Proceeding Seminar Seni Budaya antar Bangsa "Koeksistensi Seni Budaya Nusantara untuk Memperkokoh Identitas Kebangsaan"*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kusrianto, A. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta
- Ismurdyahwati. 2007. "Kajian Bahasa Rupa Berdasar Rekaman Video Pergelaran Wayang Kulit Purwa dalam Lakon 'Parta Krama'". *ITB J. Vis. Art.* Vol. 1 D, No. 3, 2007, 364-390. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Lankow, J. 2012. *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Prameswari, N. S. 2014. Di Balik Topeng Maskulinitas Iklan Rokok: Kritik Terhadap Iklan Rokok A Mild Media Outdoor Versi Berani Takut. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 12(2).
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Widyatama, R. 2009. *Pengantar Periklanan*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Smiciklas, M. 2012. *The Power of Infographics*. USA: Pearson Education, Inc.

