

**PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia**

e-ISSN: 2797-6335 p-ISSN: 2797-6769

DOI: <http://dx.doi.org/10.30591/paravisual.v1i1> ; pp. 20-34

Politeknik Harapan Bersama

available at: <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/paravisual>**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI
PENANGGULANGAN TBC****Henry Wijaya^{1*}, Beny Maulana², Dessy Ratna Putry³**¹Politeknik Tempo, Jakarta, Indonesia²Politeknik Tempo, Jakarta, Indonesia³Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia*e-mail: amasiahenry@politekniktempo.ac.id

Abstrak: Kesehatan merupakan hal mendasar yang diharapkan oleh semua manusia, oleh karena itu kesehatan sangat perlu untuk selalu diupayakan bersama. Pengenalan akan penyakit menular TBC (Tuberkulosis) dan juga penanganannya dirasa sangat penting untuk di jadikan sebuah program penyuluhan. Keterbatasan waktu dan tenaga dalam mengadakan penyuluhan menjadi kendala tersendiri. Permasalahan ini yang menjadikan tantangan dalam memberikan penyuluhan yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Merancang Video Animasi Penanggulangan TBC Kunjungan Pertama menjadi sebuah solusi dalam masalah tersebut. Perancangan Video Animasi yang tepat guna memerlukan beberapa landasan sebagai acuan dalam perancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam perancangannya landasan akan di aplikasikan pada metode perancangan yang sesuai dalam merancang animasi ini, MDLC (Multimedia Development Life Cycle) menjadi pilihan dalam merancang Video Animasi Penanggulangan TBC Kunjungan Pertama. Adapun hasil video animasi yang akan dihasilkan akan didistribusikan kepada beberapa output media sesuai kebutuhan, sehingga dapat dimaksimalkan penggunaannya.

Kata kunci: Animasi, Penyuluhan, TBC, Motion Graphic, Video, MDLC

Abstract: Health is a basic thing expected by all human beings. The identification of the infectious disease Tuberculosis (Tuberculosis) and its management are considered very important to be used as an outreach program. Limitation of time and energy in conducting counseling is an obstacle in itself. This problem makes it a challenge in providing counseling that is not limited by time and place. Designing Animated Videos for First Visit TB Control is the solution to this problem. Designing a suitable video animation requires some basics as a reference in designing as needed. In the design, the basis will be applied to the appropriate design method in designing this animation, MDLC (Multimedia Development Life Cycle) is the choice in designing the Animation Video for First Visit TB Countermeasures. The result of the animated video that will be produced will be distributed to several media outputs as needed, so that its use can be maximized.

Keywords: Animation, Counseling, TBC, Motion Graphic, Video, MDLC

1. PENDAHULUAN

TBC atau tuberculosis adalah penyakit menular yang disebabkan oleh kuman *Mycobacterium Tuberculosis*, TBC merupakan satu dari 10 penyebab kematian dan penyebab utama agen infeksius. Di tahun 2017, TB menyebabkan sekitar 1,3 juta kematian (rentang, 1,2-1,4 juta) di antara orang dengan HIV negatif dan terdapat sekitar 300.000 kematian karena TB (rentang, 266.000-335.000) di antara orang dengan HIV positif. Diperkirakan terdapat 10 juta kasus TB baru (rentang, 9-11 juta) setara dengan 133 kasus (rentang, 120-148) per 100.000 penduduk.

Indonesia adalah negara dengan beban TBC peringkat ketiga tertinggi di dunia setelah India dan China. Pemerintah berupaya serius untuk menanggulangi kasus TBC, Indonesia memiliki target eliminasi TBC pada tahun 2030 dengan eliminasi rate 65/100.000 penduduk dengan angka kematian 6/100.000. Minimnya pengetahuan akan bahaya dan penanggulangan TBC, serta keterlambatan penanganan yang tepat menjadi penyebab utama sulitnya menjangkau dan meminimalisir kasus serta pengobatan TBC. Situs tbindonesia.org menyebutkan bahwa TBC bukan penyakit keturunan ataupun guna-guna, hal ini mengindikasikan minimnya pengetahuan akan penyakit yang sudah diperjuangkan untuk di eliminasi selama 77 tahun oleh Indonesia.

Dalam penanggannya diperlukan kerjasama antara tenaga kesehatan, dinas kesehatan, dan peranan aktif masyarakat akan tanggap bahaya penyakit TBC. Gejala yang terkesan penyakit batuk biasa membuat banyak masyarakat Indonesia enggan untuk mengobati atau memeriksakan lebih lanjut, sehingga semakin sulit penyakit untuk bisa di tangani dengan baik.

Penyuluhan merupakan cara terbaik untuk bisa mensosialisasikan bahaya penyakit TBC, dalam penyampaian penyuluhan diperlukan beberapa opsional strategi penyampaian materi sehingga berkesan dan juga dapat dengan mudah dimengerti. Animasi merupakan salah satu metode penyuluhan yang baik dan mudah dipahami. Animasi memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan secara menyeluruh dengan menarik. Pada tahun 2022 ini akses internet dan sosial media di Indonesia sudah sangat mudah diakses oleh masyarakat Indonesia pada umumnya, sehingga pilihan sosialisasi mengenai bahaya TBC dan penanggulangan melalui animasi yang ditayangkan pada sosial media Youtube dirasa tepat.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam perancangan karya ini diantaranya :

- a. Bagaimana cara membuat penyuluhan penyakit TBC dengan menarik pada sosial media YouTube?
- b. Bagaimana cara merancang media penanggulangan penyakit TBC dengan baik melalui sosial media YouTube?

Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam menciptakan perancangan video animasi penanggulangan TBC ini antara lain :

Maksud dan tujuan dari perancangan ini adalah agar melalui video animasi penyuluhan serta penanggulangan dapat menarik masyarakat / target audiens untuk mudah memahami tentang penyakit TBC, sehingga target pemerintah

dalam menekan penyakit TBC bisa dicapai.

Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah mampu menghasilkan sebuah video animasi yang sesuai dengan hasil riset yang telah dilakukan, dan melalui proses kajian sehingga video animasi yang dihasilkan tidak hanya bagus melainkan memiliki pesan yang disampaikan.

Pada perancangan kali ini segmentasi ataupun Batasan dibagi kedalam beberapa target yakni berdasarkan demografi, jenis kelamin, dan rentang usia, bila dipetakan maka terbagi sebagai berikut ini:

- a. Demografi : Masyarakat Indonesia penyintas TBC, keluarga penyintas, dan umum yang peduli terhadap penyakit TBC
- b. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- c. Rentang Usia : 12-55 Tahun

Tinjauan Pustaka

Merujuk pada sebuah arsip dari RSUD Kulon Progo menyebutkan dalam proses pengobatan TBC penderita akan diberikan obat anti TB (OAT) dengan pemberian selama beberapa bulan yang harus dilakukan secara rutin dan tidak boleh terputus. Pengobatan ini tidak boleh terputus dikarenakan menghindari gejala yang lebih kompleks lagi yakni TBC MDR (Tuberculosis Multi Drug Resistance), sehingga pengobatan dalam kurun waktu 6 Bulan (empat kali kunjungan) diperlukan sangat disiplin mengingat gejala yang lebih kompleks akan lebih sulit disembuhkan. Untuk memastikan OAT (Obat anti TBC) dikonsumsi secara rutin dan tidak terputus, perlu ditunjuk seorang pengawas minum obat (PMO) yang berasal dari petugas Kesehatan, keluarga, maupun orang terdekat dan wajib ditentukan sejak awal sebelum pengobatan TBC dimulai. Selain untuk mengawasi penderita TBC dalam mengkonsumsi OAT, adanya PMO ini sangat penting untuk memberikan motivasi dan semangat kepada penderita untuk tetap menjalani pengobatan, mengenali efek samping yang timbul ketika penderita mengkonsumsi OAT serta merujuk penderita ketika efek samping yang timbul semakin berat, dan mengingatkan penderita untuk melakukan pemeriksaan dahak sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Penyakit TBC dapat menular melalui udara dan percikan air ludah yang keluar ketika seorang penderita TBC aktif batuk, bersin, dan bicara. Maka dari itu, sangat penting bagi penderita TBC untuk menggunakan masker serta melakukan etika batuk dengan baik dan benar untuk mencegah penularan penyakit kepada orang lain. Selain itu, menciptakan suasana rumah hingga setiap ruangnya mendapatkan ventilasi yang baik dan mendapatkan sinar matahari langsung dengan cara membuka jendela rumah lebar-lebar juga harus dilakukan untuk menghambat pertumbuhan bakteri penyebab penyakit TBC.

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara berkelanjutan yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Definisi serupa menyebutkan animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual, sehingga terjadi perubahan gambar di setiap waktu. Sedangkan definisi animasi secara digital adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan alat bantu computer, istilah animasi komputer juga merujuk pada CGI (Computer Generated Imagery / Imaging). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi adalah sebuah usaha atau daya menggerakkan sebuah gambar secara berkelanjutan dengan metode manipulasi visual sehingga

terjadi perubahan gambar disetiap waktunya; animasi pada saat ini dapat dibuat dengan cara tradisional maupun dengan komputer. Pada era masa kini animasi pada intinya adalah menggambarkan serta menyampaikan sebuah ide, cerita, tujuan dan fakta dengan cara yang tidak biasa saja namun membutuhkan sebuah kejutan dengan cara berbeda yang mungkin orang lain belum pernah mencoba atau belum pernah mengkombinasikan. Sehingga permasalahan animasi saat ini tidak hanya usaha dalam menggerakkan gambar yang diam, namun memerlukan hal berbeda demi tercapainya ide, cerita, tujuan dan fakta yang diharapkan. Proses animasi tidak berbeda dengan proses pembuatan film, dibutuhkan storyline, storyboard dan eksekusi akhir. Mengutip dalam buku *Animation in Process* berikut adalah contoh langkah-langkah dalam pembuatan animasi :

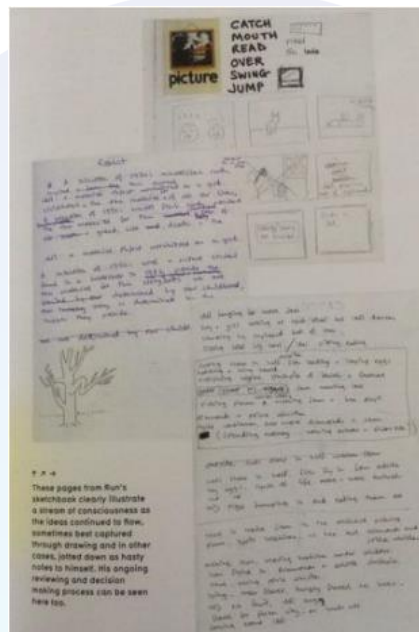


Fig 1. Proses Pembuatan Storyline

(Sumber : *Animation in Process*, Andy Selby)



Fig 2. Proses Pembuatan Storyboard

(Sumber : *Animation in Process*, Andy Selby)

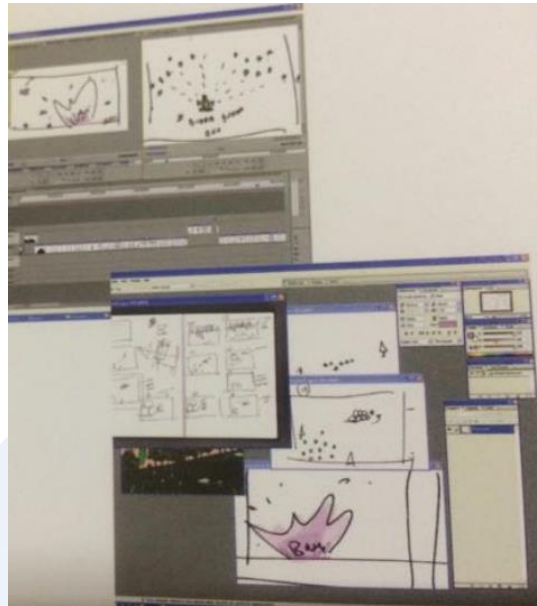


Fig 3. Proses Pembuatan Stillomatic
(Sumber : *Animation in Process*, Andy Selby)

2. METODE

Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Menyesuaikan dari data yang telah di analisis dan hasil akhir yang akan dicapai, maka metode mengadaptasi dari Multimedia Development Life Cycle (Janner S, 2022) yang terdiri dari enam tahapan yakni, Concept, design, collecting content material, assembly, testing dan distribution. Keenam tahapan ini dapat dirincikan sebagai berikut sesuai dengan kebutuhan perancangan ini :

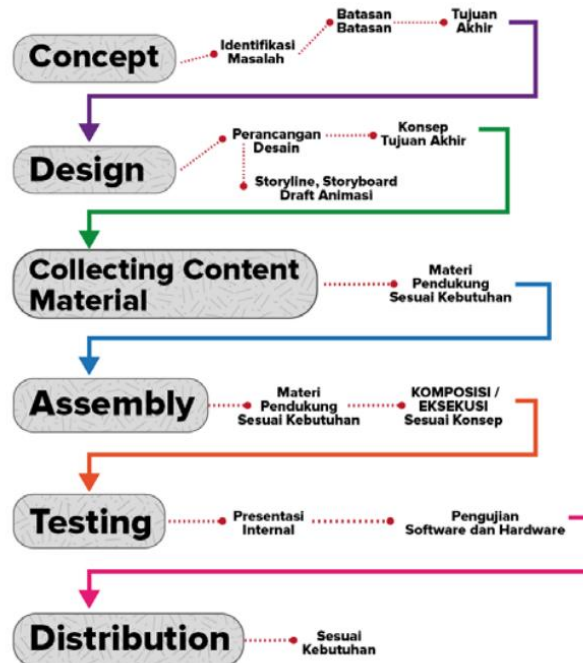


Fig 4. Adaptasi Metode Multimedia Development Life Cycle
(Sumber : Pribadi, Adaptasi Model MDLC Janner S.)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Concept

Perancangan Video Animasi penanggulangan TBC ini mengambil konsep “penjelasan melalui animasi”, penjelasan tentang cara pengobatan bertahap sesuai dengan data yang telah didapat yakni pengobatan TBC memerlukan empat kali kunjungan. Maka pada perancangan kali ini akan dibuat Video Animasi Penanggulangan TBC kunjungan pertama dengan model animasi dan narasi suara sehingga lebih mudah untuk dipahami. Video dalam animasi ini dibuat bercerita dengan sudut pandang penyintas TBC, sehingga diharapkan para penyintas maupun target lain mengerti akan kebutuhan dan tata cara dalam pengobatan penyakit TBC. Berdasarkan konsep tersebut perancangan ini akan dibagi menjadi beberapa suasana dan kebutuhan reka adegan untuk mendukung video animasi di antaranya :

a. Ruang Kesehatan / Puskesmas

Ruangan ini diperlukan untuk penggambaran pengobatan yang tepat dan sesuai untuk menangani TBC hanya di Rumah Sakit / Fasilitas Kesehatan lainnya secara resmi seperti Puskesmas bukan tempat klinik ataupun lainnya.

b. Ruang Rumah

Penyintas tetap bisa dirawat di rumah sehingga penggambaran visualisasi rumah ditampilkan, sehingga membuat penyintas tidak khawatir / takut menularkan anggota rumah. Tata cara pengobatan dirumah juga di tampilkan sehingga membuat penonton mengerti dan memahami bagaimana cara hidup berdampingan dengan penyintas TBC.

c. Kamar Mandi

Kamar mandi merupakan area yang akan digunakan untuk memvisualisasikan tata cara berdahak/ berkumur sebagai langkah dalam pengobatan TBC.

d. Tempat Tidur

Ruang tempat tidur ini dirasa penting sebagai bagian tata cara menjaga kebersihan tempat tidur dan ruangan tidur.

e. Ruang Terbuka

Sebagai visualisasi target penyintas untuk bisa sembuh dan Kembali bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

Adapun gaya desain yang akan digunakan dalam perancangan memilih gaya “flat design” dengan meminimalisir bahkan mengeliminasi bentuk tiga dimensi, bayangan, dan banyak warna,(Ezra, 2017) sehingga lebih memberi kesan ramah dan menjangkau target yang luas.

Design

Perancangan desain dalam metode MDLC ini bertujuan membuat acuan sehingga dalam proses produksi pada tahapan selanjutnya dapat dikerjakan sesuai dengan konsep awal. Dalam tahapan ini pembuatan storyline, perancangan karakter dan scene, storyboard dan stillomatic (animasi gerak storyboard). (rumahmedia.com)

Storyline

Video Penanggulangan TBC – Kunjungan Pertama Durasi 2 Menit 30 Detik

No.	Visual	Script
1.	Ruangan Fasilitas Kesehatan	Pengunjung PKM yang mengalami batuk lebih dari dua minggu, dirujuk dokter untuk melakukan pemeriksaan sputum.
2.	Ruangan Fasilitas Kesehatan (Laboratorium)	Sejak itu, pengunjung berhadapan dengan petugas mikroskopis selama 6 (enam) bulan dengan rincian sebagai berikut :
3.	Teks Judul	Kunjungan ke-1
4.	Botol pot dahak (2 Buah)	Mendapatkan Pot sebanyak 2 (dua) buah. Diletakkan di tempat yang tidak terkena matahari.
5.	Ruangan dengan botol pot dahak	Tempat pengumpulan dahak
6.	Ruangan dengan jendela dan pot dahak	Ruang terbuka; dengan sinar matahari langsung
7.	Ruangan tertutup; dengan jendela dan tirai.	Ruang tertutup; dengan ventilasi yang baik
8.	Karakter penyintas sedang batuk	Cara berdahak
9.	Karakter penyintas sedang berada dalam ruangan kamar mandi, dengan reka berkumur.	Kumur-kumur dengan air bersih sebelum mengeluarkan dahak
10.	Ruangan dengan gigi palsu berada diatas meja.	Bila memakai gigi palsu, lepaskan sebelum berkumur
11.	Simulasi siluet organ tubuh (paru-paru) dan teks 2-3 Kali	Tarik nafas dalam (2-3 kali)
12.	Pot Botol terbuka, dengan karakter sedang mendekatkan pot ke mulut.	Buka tutup pot, dekatkan ke mulut, berdahak dengan kuat dan ludahkan ke dalam pot dahak
13.	Pot diatas meja dan tertutup rapat.	Tutup pot yang berisi dahak dengan rapat
14.	Closed up tangan sedang mencuci tangan di <i>wastafel</i> .	Pasien harus mencuci tangan dengan air dan sabun antiseptic
15.	Ilustrasi Kuman dan Mikroskop, serta tulisan hati-hati.	Ingat dahak adalah bahan infeksius sehingga pasien harus berhati-hati saat berdahak dan mencuci tangan.
16.	Karakter sedang menggunakan masker dalam sebuah ruangan rumah.	Sebaiknya, selama pengobatan, gunakan masker

17.	Tempat sampah dan karakter sedang batuk, karakter sedang menutup mulut saat batuk dengan lengan.	Ingat! Cara batuk yang benar jika tanpa menggunakan masker, tutup mulut dengan tissue. Buang di tempat sampah tertutup. Jika tidak ada tissue, tutup mulut dengan menggunakan lengan baju bagian dalam.
18.	Karakter sedang meminum obat dengan ada karakter tambahan dan tulisan PMO.	Ajaklah keluarga terdekat atau orang serumah untuk menjadi Peningat Minum Obat (PMO) anda.
19.	Beberapa Makanan tersaji dalam piring dengan tambahan teks makan makanan bergizi.	Makan makanan bergizi
20.	Dua gambar dalam satu scene, tempat tidur, dengan bantal yang sedang di jemur.	Mengganti sprei dan sarung bantal. Serta menjemur bantal seminggu sekali
21.	Kamar tidur dengan tambahan sinar matahari dari jendela.	Diupayakan kamar mendapatkan sinar matahari pagi yang cukup
22.	Dokter dalam ruangan dengan tambahan tulisan kutuk dan memalukan yang di coret.	Tuberkulosis bukan penyakit kutuk atau memalukan
23.	Dokter dengan bubble teks "Tuberkulosis sama dengan Influenza"	Tuberkulosis sama dengan penyakit inuenza
24.	Karakter dengan latar diluar ruangan dan tambahan tulisan sembuh.	dimana pengidap bisa sembuh
25.	Karakter dengan beberapa tenaga Kesehatan dan juga keluarga.	Tetap semangat menuju kesembuhan bebas dari tuberkulosis
26.	Obat-obatan dan tulisan Minum obat teratur.	Jangan lupa untuk tetap minum obat teratur sesuai dengan anjuran dokter, obat memiliki pengaruh besar dalam kesembuhan anda.
27.	Ilustrasi kalender yang terganti bulan (kalender tempel). (animasi Page Turn)	Kembalilah ke Puskesmas tepat setelah 2 (dua) bulan meminum obat.

Perancangan Karakter dan Scene

Perancangan karakter bertujuan sebagai penggambaran serta ilustrasi dari beberapa tokoh yakni penyintas, dokter, dan peningat minum obat atau keluarga penyintas. Sedangkan scene berguna untuk mendukung suasana dari cerita. Karakter dan scene berupa grafis dua dimensi berbasis vector, adapun karakter dan beberapa scene yang dibuat sebagai berikut:

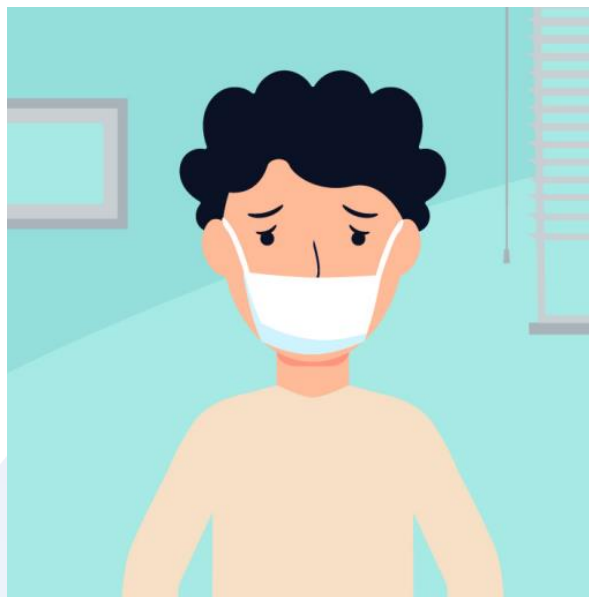


Fig 5. Karakter Penyintas TBC
(Sumber : Pribadi)



Fig 6. Karakter Pengingat Minum Obat (PMO)
(Sumber : Pribadi)



Fig 7. Karakter Dokter / Tenaga Kesehatan
(Sumber : Pribadi)

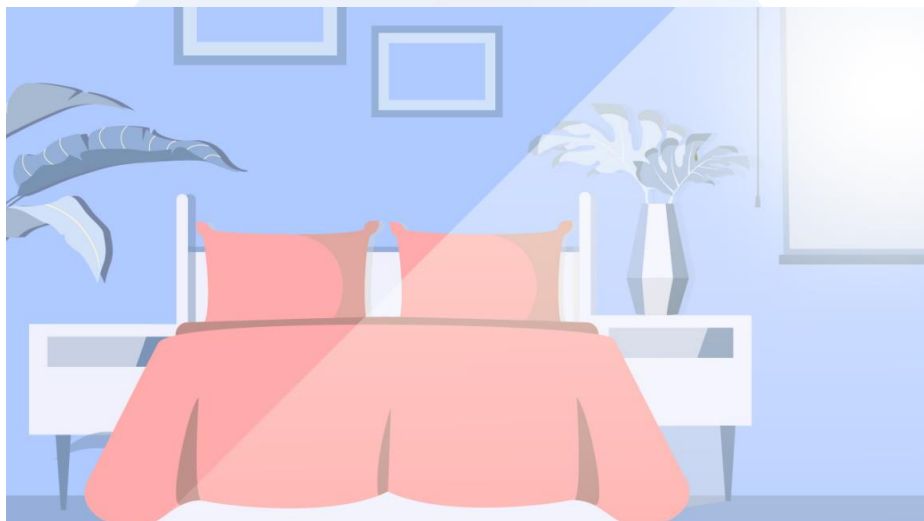


Fig 8. Scene Ruang/Kamar Tidur
(Sumber : Pribadi)

Storyboard

Storyboard adalah representasi visual dari gambar yang akan di produksi, memiliki peranan sama dengan storyline hanya saja storyboard merepresentasikan melalui visual dan ilustrasi, (Jefferly, 2016) sehingga menjadi acuan utama dalam produksi lebih akurat. Storyboard untuk perancangan Video Animasi TBC Kunjungan Pertama adalah sebagai berikut :



script:
Pengunjung PKM yang mengalami batuk lebih dari dua minggu, dirujuk dokter untuk melakukan pemeriksaan sputum.



script:
Mendapatkan Pot sebanyak 2 (dua) buah. Diletakkan di tempat yang tidak terkena matahari.



script:
Sejak itu, pengunjung berhadapan dengan petugas mikroskopis selama 6 (enam) bulan dengan rincian sebagai berikut :



script:
Tempat pengumpulan dahak



script:
Kunjungan ke-1



script:
Ruang terbuka; dengan sinar matahari langsung



script:
Ruang tertutup; dengan ventilasi yang baik



script:
3) Tarik nafas dalam (2-3 kali)



script:
Cara berdahak



script:
4) Buka tutup pot, dekatkan ke mulut, berdahak dengan kuat dan ludahkan ke dalam pot dahak



script:
1) Kumur-kumur dengan air bersih sebelum mengeluarkan dahak



script:
5) Tutup pot yang berisi dahak dengan rapat



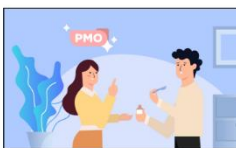
script:
6) Pasien harus mencuci tangan dengan air dan sabun antiseptic



script:
• Ingat !!!!! Cara batuk yang benar jika tanpa menggunakan masker, tutup mulut dengan tissue. Buang di tempat sampah tertutup. Jika tidak ada tissue, tutup mulut dengan menggunakan lengan baju bagian dalam



script:
INGAT dahak adalah bahan infeksius sehingga pasien harus berhati-hati saat berdahak dan mencuci tangan



script:
• Ajaklah keluarga terdekat atau orang serumah untuk menjadi Pengingat Minum Obat (PMO) anda.



script:
• Sebaiknya, selama pengobatan, gunakan masker



script:
Makan makanan bergizi



script :
Mengganti sprei dan sarung bantal. Serta menjemur bantal
seminggu sekali



script :
Diupayakan kamar mendapatkan sinar matahari pagi
yang cukup



script :
Tuberkulosis bukan penyakit kutuk atau memalukan



script :
Tuberkulosis sama dengan penyakit influenza



script :
dimana pengidap bisa sembuh



script :
Tetap semangat menuju kesembuhan bebas dari tuberkulosis



script :
Jangan lupa untuk tetap minum obat teratur sesuai dengan
anjuan dokter, obat memiliki pengaruh besar dalam kesembuhan
anda.



script :
Kembalilah ke Puskesmas tepat setelah 2 (dua) bulan meminum
obat

Stillomatic (Draft Gambar Sequence) adalah representasi visual yang sama dengan storyboard namun dilengkapi dengan time dan perkiraan pergerakan objek, *stillomatic* berguna untuk menjadi acuan pada proses animasi sehingga dalam proses produksi, (Gumelar, 2017) setiap hasil animasi mengacu pada hasil *stillomatic*. *Stillomatic* untuk perancangan Video Animasi TBC Kunjungan Pertama adalah sebagai berikut :

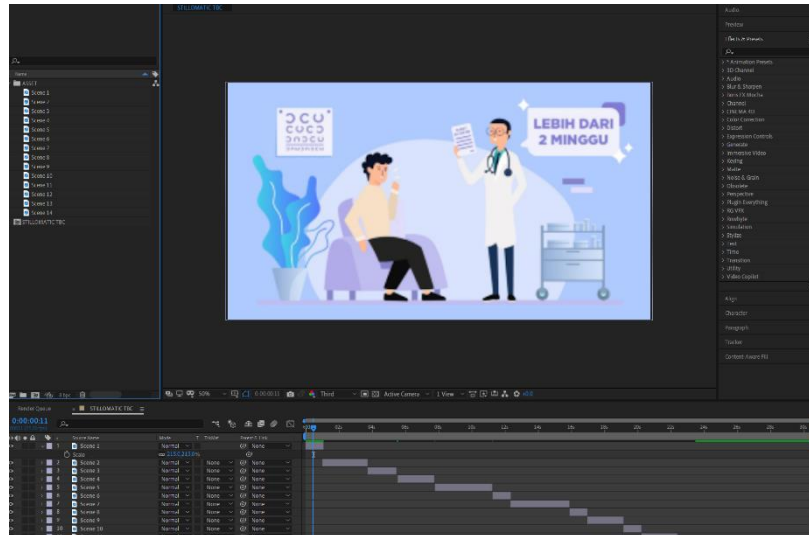


Fig 9. Tangkapan Layar Stillomatic pada After Effects

(Sumber : Pribadi)

a. Collecting Content and Assembly (Compositing)

Proses Collecting Content atau pengumpulan aset yang dibutuhkan akan berjalan bersamaan dengan compositing (assembly) pada perangkat lunak Adobe After Effects. Compositing adalah proses menyatukan elemen-elemen audio visual yang terpisah-pisah menjadi sebuah kesatuan. Penyusunan aset grafis 2D, Audio Narasi (*voice over*), Musik Latar (*background*), dan pengerjaan animasi (*keyframing*, *puppet tools*, dan *transformasi*) dilakukan pada tahapan ini. Berikut ini adalah tangkapan layar dalam proses pengerjaan *compositing*.

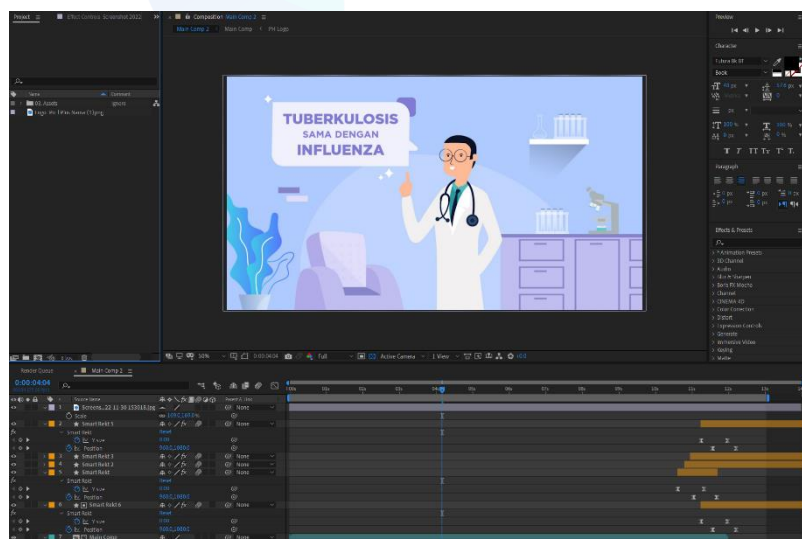


Fig 10. Tangkapan Layar pada After Effects

(Sumber : Pribadi)

b. Testing

Pada tahapan testing, karya akan di ujicoba pada dua model uji coba sesuai dengan kebutuhan penayangan. Adapun dua model ini yakni; model offline melalui *smartphone* dan online melalui *youtube*. Pada model *smartphone* akan dilakukan pada *smartphone* android dan iOS. Pengujian ini berguna untuk mengetahui ada permasalahan pada *codec*, audio, dan kualitas gambar, jika tidak ada permasalahan maka karya sudah siap untuk ditayangkan secara langsung dan masuk ke tahapan selanjutnya. Berikut ini adalah beberapa sample uji coba karya *online* dan *offline* :

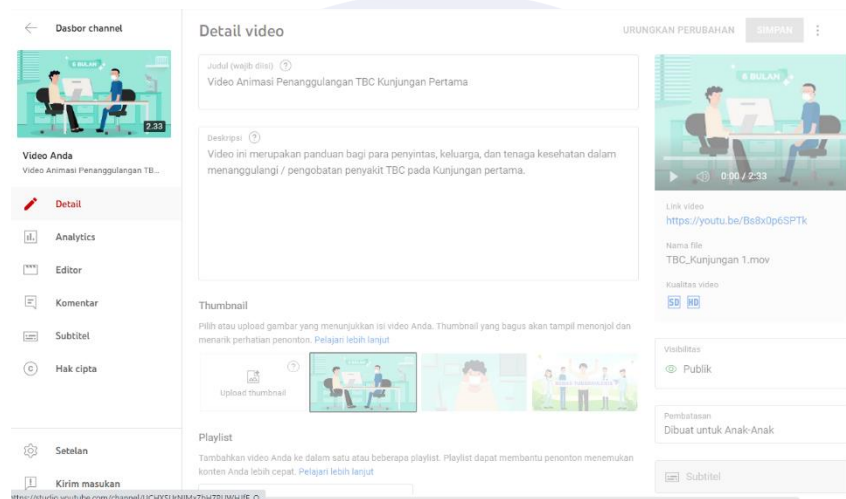


Fig 11. Tangkapan Layar pada Kanal Youtube
(Sumber : Pribadi)



Fig 12. Tangkapan Layar pada *Smartphone*
(Sumber : Pribadi)

c. Distribution (Spesifikasi Karya)

Hasil akhir karya ini berupa Video (Audio Visual) dengan format :

- 1) Video Codec : H.264
- 2) Audio Codec : AAC
- 3) Audio Bitrate : 128 Kbps
- 4) Framerate : 25 fps

5) Aspect Ratio : 1.77 : 1 / 16 : 9 , 1920 x 1080p

Adapun format diatas adalah format untuk online dan offline (*smartphone, Tablet, PC*).

4. SIMPULAN

Pada era digital saat ini penyebaran informasi sangat mudah dilakukan, baik untuk dampak positif maupun negatif bergantung pada pemberi informasi untuk menyebarkan informasi tersebut. Kemudahan ini dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi positif seperti halnya penyuluhan atau informasi mengenai penanggulangan suatu penyakit, dalam hal ini Video Animasi Penanggulangan TBC Kunjungan Pertama.

Hadirnya penyuluhan dalam rupa video animasi ini tidak hanya sebagai media informasi layaknya sebuah tulisan pada sebuah artikel, penyampaian materi dan tata cara melalui rupa audio visual bercerita sangat mudah dipahami sehingga pesan yang disampaikan akan sesuai dengan harapan.

Cara penyebaran ini mengacu pada Ideological Campaign yang bersifat luring pada media Youtube, serta sosial media lain seperti whatsapp, Instagram, dan telegram, hal ini membuat penyebaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu bisa di akses kapanpun. (Sawitri, 2021)

Hasil dari perancangan ini dirasa sudah sesuai dengan apa yang diharapkan, dan telah berjalan dengan sebagaimana mestinya. Namun demikian, penyuluhan ini harus dilanjutkan dikarenakan masih adanya tahapan lain yang harus dilakukan bagi penderita TB. Oleh karena itu, metode ini dapat dilanjutkan kembali tanpa harus terlalu jauh mengubah haluan dalam perancangan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dabner, David. 2017. Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design. New Jersey: Quarto Inc.
- [2] Handayani, Ika. 2021. Tuberkulosis. Pekalongan: Penerbit NEM.
- [3] Sawitri. 2021. Budaya Kampanye Pada Masa Pandemi Covid 19. Klaten: Lakeisha.
- [4] Selby, Andrew. 2009. Animation in Process. USA: Laurence King.
- [5] Simarmata, Janner. 2022. Pembelajaran Berbasis Multimedia. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- [6] Schwartz, Ezra. 2017. Exploring Experience Design. Mumbai : Packt Publishing.
- [7] Widyastuti, Ana. 2022. Media dan Multimedia Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- [8] <https://www.rumahmedia.com/insights/5-teknik-produksi-video-yang-bisa-dilakukan-di-rumah>
- [9] <https://rsud.kulonprogokab.go.id/>
- [10] <https://www.dinkes.deliserdangkab.go.id/>