

Perancangan Iklan *Motion Graphic* tentang Mental Anak Usia 8-10 Tahun di Puskesmas Palmerah Jakarta Barat

Muhamad Miftahu Zikri¹, R Widyo Wibisono², Kusnadi³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal

e-mail: miftahmohamad7@gmail.com¹, tikowibisono68@gmail.com²,
koesbijac@gmail.com³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat iklan layanan masyarakat menggunakan gambar bergerak yang menyoroti pentingnya menjaga kesehatan mental anak-anak berusia antara 8 dan 10 tahun di Puskesmas Palmerah, Jakarta Barat. Edukasi yang efektif diperlukan bagi orang tua, guru, dan masyarakat luas karena anak-anak pada usia tersebut rentan terhadap stres dan tekanan sosial. Komunikasi periklanan dapat dibuat lebih menarik secara estetika dan mudah dipahami dengan memanfaatkan teknologi visual. Pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta desain dan produksi animasi semuanya termasuk dalam konsep ini. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan berfungsi sebagai alat yang ampuh untuk meningkatkan kesadaran publik tentang kesehatan mental generasi muda.

Kata kunci: *Iklan Layanan Masyarakat, Motion Graphic, Kesehatan Mental, Puskesmas*

Abstract

The goal of this study was to create a public service announcement using moving images that highlights the importance of preserving the mental health of children between the ages of 8 and 10 at the Palmerah Health Center in West Jakarta. Effective education is necessary for parents, teachers, and society at large since children at that age are susceptible to stress and social pressure. Advertising communications can be made more aesthetically pleasing and understandable by utilizing visual technologies. Data collection, needs analysis, and animation design and production are all included in this concept. It is anticipated that the findings of this study will serve as a potent tool to raise public awareness of the younger generation's mental health.

Keywords : *Public Service Advertisements, Motion Graphics, Mental Health, Community Health Center*

PENDAHULUAN

Kesehatan mental anak sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka, terutama antara usia 8 dan 10 tahun, saat mereka mulai menghadapi hambatan signifikan dalam perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka. Anak-anak mulai menunjukkan lebih banyak kemandirian, terlibat lebih penuh dengan lingkungan sosial mereka, dan memahami emosi pada usia ini.

Hubungan sosial anak-anak dengan teman dan keluarga, prestasi akademis, dan kapasitas untuk menangani tantangan sehari-hari semuanya dapat terpengaruh secara negatif oleh perawatan kesehatan mental yang tidak memadai. Jika seseorang tidak menunjukkan neurosis atau psikosis dua indikator penyakit mental mereka dianggap sehat secara mental. Kesehatan mental menunjukkan pada keseluruhan kondisi kesejahteraan anak, yang mencakup tingkat kebahagiaan dan efektivitasnya. Singkatnya, kesehatan mental adalah keadaan dimana seorang anak mengalami kesejahteraan psikologis. ia mencegah maladaptasi dengan memanfaatkan perilaku psikologis anak untuk mencapai kesejahteraan psikologis. emosional dan mencegah masalah kecemasan. Menjaga kesehatan mental sangatlah penting. anak karena akan memengaruhi banyak aspek kehidupan masa depan mereka, termasuk unsur perilaku, emosional,

sosial, dan perkembangan. Kesehatan fisik dan psikologis merupakan indikator anak yang sehat; anak yang sehat secara fisik aktif, tumbuh dengan baik, dan memiliki penampilan yang sehat, sedangkan anak yang sehat secara mental normal dalam emosi, bahagia, percaya diri, mudah bergaul, dan mudah diajar. (Sri Wahyuni, 2023:96).

Puskesmas merupakan fasilitas kesehatan tingkat pertama yang mengutamakan upaya pencegahan dan promosi kesehatan untuk memenuhi standar kesehatan masyarakat tertinggi di wilayah layanannya. Puskesmas mengantisipasi bahwa seiring dengan meningkatnya derajat kesehatan, masyarakat akan memiliki perilaku hidup sehat, termasuk kemampuan, kemauan, dan pengetahuan untuk menjalani gaya hidup sehat, memperoleh layanan kesehatan yang bermutu, hidup di lingkungan yang menyenangkan, dan menjaga kesehatan diri dan keluarga secara optimal. (Kolibu*, 2018:2)

Berbeda dengan iklan komersial, iklan layanan masyarakat digunakan untuk memberi pencerahan kepada masyarakat dan memberikan undangan untuk kegiatan sosial, bukan hanya kegiatan ekonomi. Munculnya pengetahuan, kesadaran akan sikap, dan perubahan perilaku masyarakat terhadap isu atau informasi yang disampaikan merupakan manfaat sosial yang dimaksud. Iklan layanan masyarakat juga dimaksudkan untuk memberikan kesan positif kepada masyarakat atau pemangku kepentingan yang mendengarnya tentang organisasi yang menjalankannya. (Mukaromah, 2017:225).

Penulis memutuskan untuk menggunakan iklan layanan masyarakat berbasis grafik gerak untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan mental anak-anak berdasarkan latar belakang ini. Karena grafik gerak merupakan salah satu media penyampaian grafik gerak yang memengaruhi pentingnya menjaga kesehatan mental anak-anak, maka grafik gerak dipilih sebagai media utama dalam desain ini. Desain yang unik dan berwarna-warni dengan karakter yang menggemaskan dan informasi yang terintegrasi diharapkan dapat menarik minat masyarakat. Grafik gerak telah menjadi alat yang berguna untuk menyampaikan pesan-pesan edukasi kepada masyarakat di era digital ini.

METODE

Dalam Buku metodologi penelitian kualitatif karangan Albi Anggito & Johan Setiawan, S.Pd. ditulis menurut Dezin & Lincoln (1994) menyatakan bahwa Untuk menafsirkan fenomena yang terjadi, penelitian kualitatif menggunakan konteks alami dan berbagai metodologi yang digunakan saat ini. (Albi Anggito & Johan S, 2018:7)

"Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati," menurut Bogdan dan Taylor dalam buku Prastowo yang juga diterbitkan dalam Jurnal Visual Nawala. (Kusumawati DNI, 2022:43).

Observasi

Berdasarkan buku Prof. Dr. Sugiyono Ada banyak mekanisme biologis dan psikologis yang berperan. dalam aktivitas observasi yang kompleks, menurut Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Litbang Kualitatif. Dua proses yang paling penting adalah memori. dan observasi. Observasi non-partisipan dan observasi partisipan merupakan dua kategori observasi.

1. Salah satu teknik untuk mengumpulkan data penelitian adalah observasi partisipan, yaitu peneliti mengamati subjek atau mengamatinya dalam menjalani kehidupan sehari-hari.
2. Observasi oleh Non-Peserta Dalam observasi non peserta, peneliti hanya bersifat independen dan tidak ikut serta dalam aktivitas subjek yang diamati; sebaliknya, peserta studi langsung aktif dalam kegiatan tersebut.

Dua kategori observasi non peserta adalah sebagai berikut:

1. observasi metodis. Pengamatan yang sistematis mengenai apa yang diperhatikan, kapan diamati, dan dimana terjadinya disebut observasi terstruktur.
2. Observasi Tidak Terstruktur, Observasi tidak terstruktur yang dimaksud dengan observasi yang tidak direncanakan sebelumnya.. (Sugiyono, 2018:203).

Wawancara

Peneliti dapat menggunakan wawancara sebagai metode pengumpulan informasi Ketika mereka ingin melakukan penyelidikan pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang

memerlukan penelitian lebih lanjut dan ketika mereka ingin mendapatkan informasi yang lebih rinci dari responden karena jumlahnya tidak banyak. (Prof. Dr. Sugiyono, 2018:195).

Dokumentasi

Dalam Lifelog Learning Journal disebutkan bahwa Salah satu sumber data sekunder yang dibutuhkan untuk penelitian adalah dokumentasi. Persiapan penelitian mengikuti permintaan peneliti. Lebih jauh, studi dokumentasi dapat dilihat sebagai cara untuk mengumpulkan informasi dari bahan tertulis yang diterbitkan oleh lembaga akademis. (Zhahara Yusra, 2021:18).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Judul "Perancangan Iklan *Motion Graphic* tentang Kesehatan Mental Anak Usia 8-10 Tahun di Puskesmas Palmerah, Jakarta Barat" menggunakan warna-warna cerah dan visual yang menarik untuk menarik perhatian penonton. Penonton dapat dengan mudah memahami pesan yang disampaikan karena disampaikan dengan cara yang sesederhana mungkin. Desain maskot ini menampilkan figur yang menawan dan menarik untuk anak-anak berusia 8 hingga 10 tahun untuk menarik perhatian penonton. Desain ini juga menyertakan komponen musik untuk menghidupkan suasana dan karakter yang sesuai dengan dunia anak-anak.

Tujuan Perancangan

Tujuan kreatif desain ini adalah untuk memberi informasi kepada orang tua tentang pentingnya menjaga kesehatan mental generasi muda mereka yang berusia antara delapan dan sepuluh tahun. Hal ini antara lain dilakukan dengan mengajarkan anak-anak tentang menjaga kesehatan mental dengan penggunaan komponen-komponen yang menawan, karakter yang khas, dan warna-warna cerah.

Strategi Perancangan

Dalam rangka memberikan edukasi kepada orang tua yang memiliki anak usia delapan hingga sepuluh tahun tentang pentingnya menjaga kesehatan mental agar dapat mendorong tumbuh kembang sebaik-baiknya, media Instagram digunakan sebagai strategi media dalam perancangan ini. Ini menunjukkan video berdurasi tiga menit untuk satu desain dan tiga desain berdurasi satu menit. Desain ini dibagikan oleh Puskesmas Palmerah, Jakarta Barat, di Instagram dengan tema Hari Anak Nasional.

Karakteristik Target Audiens

Table 1 1 Karakteristik Target Audiens

Demografis	Orang Tua dan Anak usia 8-10 Tahun
Geografis	Daerah Palmerah Jakarta Barat
Psikografis	Masih banyak terjadi nya perusakan mental pada anak yang disebabkan oleh orang tua dan lingkungan sekitar

Konsep Kreatif

1. Konsep Visual

Didalam setiap membuat perancangan apapun diperlukan konsep-konsep standar visual sebagai referensi dari setiap perancangan yang akan dibuat untuk perancangan *motion graphic* menjaga kesehatan mental generasi muda pada usia 8-10 tahun. Penulis mengangkat dunia anak anak sebagai konsep edukasi.

2. Desain Karakter

Proses pengembangan karakter untuk buku komik, animasi, dan permainan video dikenal sebagai desain karakter. Desain karakter mencakup bagaimana tindakan, atribut fisik, dan sifat karakter ditampilkan. Tujuan dari desain karakter adalah untuk meningkatkan dan menjelaskan karakter.

- a. Acoy
 Acoy adalah karakter laki-laki dimedia utama perancangan iklan layanan masyarakat *motion graphic* tentang menjaga kesehatan mental anak pada umur8-10 tahun. Acoy berasal dari Jakarta barat yang memiliki kepribaian yang baik dan cerdas
 Nama : Acoy
 Umur : 8 Tahun
 Kepribadian : Cerdas dan Riang Gembira

Table 1 2 Desain Karakter

Tampak Depan	Tampak Samping	Tampak 3/4
		

3. Typografi

Seni dan kemampuan menempatkan teks dalam suatu desain dikenal sebagai tipografi. Karena huruf Cronos memiliki tampilan yang aneh, maka huruf tersebut dimasukkan ke dalam pembuatan iklan layanan masyarakat grafis bergerak ini sehingga huruf dan grafis bergerak dapat menyatu dengan mulus. Keterbacaan dan kemudahan pemahaman adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan konsep ini.



Foto 1 Typografi

4. Warna

Ditulis dalam Jurnal Agapedia PAUD sesuai dengan pendapat Sulasmi yang mengatakan bahwa warna merupakan aspek keindahan seni rupa yang dapat dilihat secara kasat mata dan dapat menimbulkan perubahan bentuk fisik suatu objek. Menurut hipotesis Munsell Sulasmi, ada beberapa rumus pencampuran warna, antara lain (Edi Hendri Mulyana, 2017:80).

Table 1 3 Warna Menurut Teori Munsell

No	Jenis Warna	Warna	
		Campuran warna	Hasil campuran warna
1	Warna primer		merah
			kuning
			biru
2	Warna Sekunder	merah + kuning	jingga
		merah + biru	ungu
		kuning + biru	hijau

3	Warna Tesier	jingga + merah	jingga kemerahan
		jingga + kuning	jingga keunguan
		ungu + merah	ungu kemerahan
		ungu + biru	ungu kebiruan
		hijau + kuning	biru kekuningan
		hijau + biru	hijau kebiruan

5. Storyboard

Jurnal Informatika menerbitkan sebuah makalah berjudul "Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Mengajarkan Model Cmifed kepada Siswa TK dan Kelompok Bermain." Papan cerita adalah kumpulan gambar yang digunakan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan bagaimana sebuah cerita berkembang. Papan cerita adalah naskah yang dibuat dalam bentuk sketsa atau gambar untuk membantu juru kamera mengambil gambar. Kata "papan cerita" secara harfiah diterjemahkan menjadi "dasar cerita" dan mengacu pada rencana yang menguraikan bagaimana sebuah proyek akan dibuat. Jika Anda mengaitkan papan cerita dengan pembuatan film, Anda mungkin mengatakan bahwa itu adalah sebuah skenario. (Youllia Indrawaty Nurhasanah, 2011:3)

Karya 1

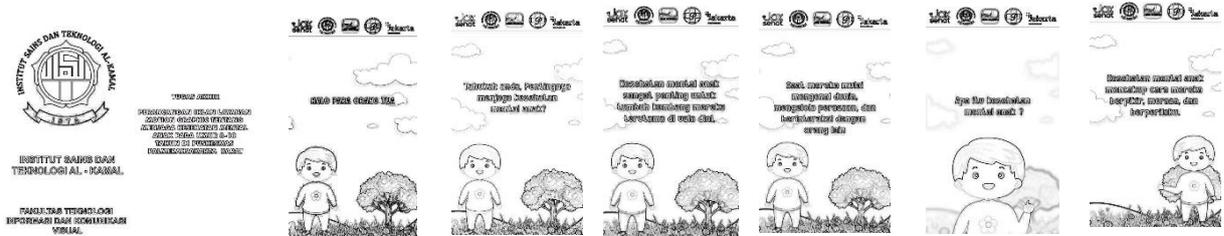


Foto 2 Karya 1

Karya 2



Foto 3 Karya 2

Karya 3



Foto 4 Karya 3

6. Layout

Layout yang digunakan diperancangan ini menggunakan ukuran 1080x1920 Pixel

Hasil Perancangan

1. Video 1

Pada perancangan ini terdapat 1 karakter utama yang bernama Acoy sedang menjelaskan apa itu kesehatan mental anak

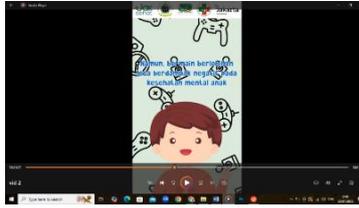


Foto 5 Hasil Perancangan Video 1

2. Video 2

Pada video 2 ini Acoy sedang menjelaskan anak yang kecanduan game dapat berdampak negatif pada kesehatan mental mereka.



Foto 6 Hasil Perancangan Video 2

3. Video 3

Pada video 3 Acoy sedang menjelaskan tentang apa itu bullying



Foto 7 Hasil Perancangan Video 3

SIMPULAN

Tahap kesimpulan, tahap terakhir dari proses desain proyek akhir, membahas poin-poin utama studi kasus dan memberikan jawaban atas permasalahan yang diteliti. Kesimpulan yang dicapai dan bagaimana Penulis dapat belajar sesuatu dari ini dan pembaca secara umum juga dibahas oleh penulis. Secara umum, karya penulis merupakan hasil pengumpulan konsep dan ide yang dikembangkan melalui penyelidikan lebih lanjut dengan teknik seperti survei, wawancara, dan observasi. Penulis tugas akhir ini melakukan penelitian di Puskesmas Palmerah Jakarta Barat dan mengumpulkan informasi di Rumah Dandelion Cilandak Jakarta Selatan.

Karena *motion graphic* dapat memperjelas ide-ide yang sulit, konsep desain penulis untuk karya tersebut adalah desain grafik gerak yang meningkatkan kesehatan mental anak-anak dan membuat segala sesuatunya lebih mudah dipahami oleh anak-anak dan orang tua. Desain ini dimulai dengan pengembangan "Ide Besar" atau konsep. Setelah ide diidentifikasi, ide tersebut dikembangkan melalui pembuatan alur cerita dan desain karakter

DAFTAR PUSTAKA

Albi Anggito & Johan S, S. (2018:7). *metodologi penelitian kualitatif*. Kota Yogyakarta: CV Jejak.

- Edi Hendri Mulyana, I. N. (2017:80). TINDAKAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DINI . *Jurnal PAUD Agapedia*, 76-91.
- Kolibu*, J. J. (2018:2). HUBUNGAN ANTARA KUALITAS JASA PELAYANAN KESEHATAN DENGAN KEPUASAN PASIEN DI PUSKESMAS TARATARA KOTA TOMOHON. *Jurnal Kesmas*, 1-7.
- Kusumawati DNI, W. I. (2022:43). ANALISIS DESAIN KEMASAN PRODUK UMKM MAKANAN TRADISIONALLEMPER BERBAHAN ALAMI MEMILIKI DAYA TARIK DAN KETAHANAN MUTU PRODUK. *JURNAL NAWALA VISUAL*, 41-49.
- Mukaromah, D. H. (2017:225). Promosi Pelayanan Publik dan Reaksi Audiens. *Jurnal Komunikasi Islam*, 219-235.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2018:195). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Sri Wahyuni, R. d. (2023:96). PERAN IBU TUNGGAL DALAM MENJAGA KESEHATAN MENTAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam untuk Anak Muda*, 94–102.
- Sugiyono, P. D. (2018:203). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Youllia Indrawaty Nurhasanah, S. D. (2011:3). APPLICATION OF THE CMIFED MODEL IN INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR CHILDREN OF PLAYGROUP AND KINDERGARTEN AGE LEARNING. *Informatics Journal*, 1–12.
- Zhahara Yusra, R. Z. (2021:18). PENGELOLAAN LKP PADA MASA PENDMIK COVID-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 15-22