



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sudah bukan menjadi rahasia umum lagi bahwa di zaman ini kesehatan adalah sesuatu yang dibutuhkan oleh semua manusia. Segala sesuatu aktifitas tidak dapat dilakukan dengan baik bila manusia tersebut tubuhnya tidak sehat. Banyak orang berbondong – bondong mencari cara agar tidak terkena segala jenis penyakit dengan cara mencegahnya. Tetapi di zaman ini untuk menjaga kesehatan atau pun berobat dibutuhkan biaya yang tidak semua orang bisa menanggungnya.

Menyadari hal ini pemerintah Indonesia membuat usaha bantuan kesehatan seperti BPJS Kesehatan yang didirikan 1 Januari 2014 lalu. BPJS Kesehatan memiliki daya pukul yang kuat terhadap masyarakat dalam hal membantu menjaga kesehatan. Pembuatan jasa baru dari pemerintah tidaklah terlepas dari peraturan yang akan dibuat. Terlepas dari hal itu BPJS Kesehatan juga mendapat teguran dari masyarakat.

Menurut dokterdigital.com, meskipun BPJS Kesehatan telah berdiri semenjak 1 Januari 2014 lalu, masih banyak warga yang menanyakan pertanyaan dasar. Pertanyaan dasar tersebut terdiri dari perbedaan BPJS dan JKN, apakah masyarakat wajib menjadi anggota BPJS ?, Berapa besar iuran yang harus ditanggung, dan lain – lain. Penulis berasumsi garis besar permasalahan terletak diperaturan dan ketentuan yang telah di tentukan oleh pihak BPJS Kesehatan.

Hal tersebut diperkuat oleh wawancara yang dilakukan penulis terhadap salah satu *customer service* di BPJS Kesehatan, beliau mengatakan pertanyaan yang paling sering muncul dari warga adalah masalah iuran, dan ketentuan kartu BPJS Kesehatan. Bila diuraikan permasalahan iuran terdiri dari jumlah uang yang harus dikeluarkan per kelas dan per anggota yang di dalam KK, dan iuran yang menunjak dikarenakan hal – hal tertentu. Permasalahan dalam ketentuan kartu BPJS Kesehatan ialah cara menggunakan kartunya, cara berpindah faskes dan kelas, cara menggunakan kartu BPJS Kesehatan, dan mengapa ada penunggakan iuran.

Permasalahan di atas diklarifikasi dengan informasi yang didapat penulis dari survey warga yang datang ke BPJS Kesehatan. Survey dipecah menjadi 2 yaitu survey untuk pengguna BPJS Kesehatan (sudah menjadi peserta) dan survey untuk non-pengguna BPJS Kesehatan (belum menjadi peserta). Sebagian besar warga non-pengguna masih belum memiliki informasi yang cukup dimulai dari proses penggunaan, peraturan dan denda yang akan ditanggung bila melanggar aturan. Ketidaktahuan untuk para non-pengguna inilah yang akan menyebabkan masalah ketika menjadi peserta kedepannya. Penulis juga melakukan wawancara singkat ketika melakukan survey dengan peserta dan permasalahan yang sering muncul adalah seperti pembayaran iuran menumpuk, dan penambahan atau pengurangan anggota keluarga. Penulis juga melakukan observasi yang menunjukkan bahwa warga cenderung lebih sering memperhatikan televisi antrian dibandingkan membaca spanduk – spanduk yang ada di sekitar mereka.

Menyadari hal itu penulis menawarkan solusi dari sudut pandang desainer, yaitu dengan membuat sebuah *motion graphic* yang 2 hingga 3 menit, sehingga

dapat membantu memberikan informasi yang jelas dan terperinci kepada masyarakat. Alasan penulis memilih *motion graphic* sebagai solusi dikarenakan konten yang cukup banyak dan ingin disampaikan dengan cepat. *Motion graphic* juga memiliki sebuah *motion* (gerakan), *image* (gambar), dan *sound* (suara) yang dapat memperkuat proses penyampaian informasi guna mengedukasikan target audience. *Motion graphic* akan diletakkan di sebelah kolom antrian yang tidak terpakai, hal ini dilakukan guna video yang penulis buat tidak mengganggu proses mengantri yang ada dan memanfaatkan media yang tidak terpakai secara sepenuhnya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *motion graphic* sebagai media sosialisasi edukasi untuk menginformasikan peserta baru tentang prosedur yang ada di BPJS Kesehatan guna ketika menjadi peserta nantinya tidak terkena masalah seperti peserta yang sekarang.

## 1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Perancangan *motion graphic* ini ditargetkan untuk masyarakat yang memiliki geografis dan demografis sebagai berikut :
  - a. Geografis : Wilayah perkotaan besar, seperti Jabodetabek
  - b. Demografis
    - Usia : 17 Tahun ke atas

- Kalangan : Semua kalangan
- Jenis Kelamin : Laki – laki & Perempuan

2. Video *motion graphic* berdurasi 2 – 3 menit ini difokuskan kepada bagaimana cara memberikan informasi kepada masyarakat peserta baru tentang prosedur BPJS Kesehatan yang masih tidak diketahui oleh pengguna baru guna kedepannya dapat membantu terhindar dari masalah yang terjadi seperti peserta lama.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang *motion graphic* sebagai media sosialisasi dalam mengedukasi masyarakat peserta yang baru mendaftar atau ingin mendaftar BPJS Kesehatan, tentang bagaimana prosedur BPJS Kesehatan. Hal ini berguna untuk membantu masyarakat peserta baru menghindari kerugian yang akan ditanggung sendiri seperti peserta lama.

#### **1.5. Metodologi Pengambilan Data**

Dalam tugas akhir ini penulis menggunakan metode pengumpulan data secara *qualitative*, dan *quantitative* yaitu observasi, wawancara, survey.

Observasi : Mendatangi tempat melihat dan mendengar secara langsung keluhan dari warga yang ada.

Survey : Menebarkan kuesioner kepada warga – warga yang berada dikantor BPJS Kesehatan.

Wawancara : Datang dan bertanya kepada pihak peserta untuk mempertanyakan permasalahan yang pernah atau sedang dialami.

## 1.6. Metodologi Perancangan

Proses perancangan desain ini diuraikan dalam beberapa tahap sebagai berikut :

### 1. Orientasi

Dalam proses ini dilakukan pencarian inti masalah, mengumpulkan fakta dan bacaan yang relevan. Orientasi ini didukung dengan observasi serta wawancara dengan pihak *customer service* BPJS Kesehatan.

### 2. Analisis

Mindmap digunakan sebagai acuan dalam melakukan analisis. Target sasaran yang dianalisis adalah geografis, demografis.

### 3. Konseptual Desain

Berangkat dari brainstorming mengenai permasalahan yang akan dibahas, penulis mengkategorikan ide-ide dalam karya ke dalam konsep desain, yang kemudian dikembangkan menjadi media yang sesuai.

### 4. Desain

Pada tahap ini proses desain dikerjakan berdasarkan sketsa konsep desain yang telah dibuat. Visual diimprovisasi lagi sebelum memasuki tahap *motion graphic*.

## 5. Implementasi

Pada tahap ini *motion graphic* telah siap diproduksi, dan diaplikasikan melalui televisi antrian di kantor BPJS Kesehatan.

### 1.7. Timeline

Berisi tabel rencana kerja dan deadline perancangan Tugas Akhir.

**Tabel 1.1. Time Line**

Kegiatan	Sept				Octo				Nov				Dec				Jan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Research	■	■	■	■	■	■	■	■	■											
Visual Reference					■	■	■	■	■	■	■									
Sketching										■	■	■	■							
Designing											■	■	■	■						
Revision													■	■	■	■				
Finalizing														■	■	■	■			
Presentation																			■	

# UMMN

## 1.8. Skematika Perancangan

Tabel 1.2. Skematika Perancangan

