



### **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 III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Gambaran Umum

Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit mempunyai fokus untuk meningkatkan kemampuan pencegahan, pengendalian, pemberantasan terhadap penyakit menular langsung, penyakit bersumber binatang, penyakit yang dapat dicegah dengan imunisasi, melakukan upaya penanggulangan terhadap penyakit menular potensial wabah, upaya kekarantina kesehatan serta melakukan upaya penanggulangan penyakit menular. Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit mempunyai visi dan misi sebagai berikut.

a. VISI :

Masyarakat Sehat yang Mandiri dalam Pencegahan dan Pengendalian Penyakit dan Berkeadilan

b. MISI :

- 1) Meningkatkan derajat kesehatan masyarakat melalui pemberdayaan masyarakat termasuk swasta dan masyarakat madani
- 2) Melindungi kesehatan masyarakat dengan menjamin tersedianya upaya kesehatan yang paripurna, merata, bermutu, dan berkeadilan.
- 3) Menjamin ketersediaan dan pemerataan sumber daya kesehatan.
- 4) Menciptakan tata kelola pemerintahan yang baik.

Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit

Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit mempunyai agenda besar bahwa mencegah Virus Zika untuk menyebar ke dalam negara

Indonesia salah satu cara dengan upaya “*Travel Advisory*”. Ini merupakan bentuk perlindungan kepada masyarakat Indonesia agar tidak terjangkit Virus Zika dan upaya ini berlaku bagi seluruh masyarakat Indonesia khususnya WNI yang akan berkunjung atau baru kembali dari negara yang terjangkit. Selain *Travel Advisory*, Kementerian Kesehatan RI berinisiatif untuk membuat sosialisasi mengenai Virus Zika melalui media cetak ataupun media *online*. Oleh karena itu penulis melakukan perancangan sosialisasi mengenai Virus Zika.

### **3.2. Metodologi**

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan berdasarkan buku *Media Research Method* milik Gunter (2000). Metode tersebut berupa survei, wawancara, dan studi eksisting.

#### **3.2.1. Wawancara**

Metode wawancara penulis lakukan terhadap Bapak Tulus Riyanto, SKM, MSc sebagai Kepala Seksi Deteksi Penyakit Infeksi Emerging dan Ibu dr. Lanny Luhukay selaku Kepala Seksi Intervensi Penyakit Infeksi Emerging di Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Jakarta Pusat pada Jumat, 16 September 2016. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui informasi tentang Virus Zika dan bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah yang pemerintah sudah lakukan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap Virus Zika. Menurut Tulus, Virus Zika ini merupakan virus yang ditularkan dengan dua cara, pertama melalui gigitan nyamuk *Aedes Aegypti* dengan cara nyamuk tersebut menggigit orang yang tertular virus lalu virus itu ada di nyamuk tersebut sampai nyamuk tersebut menggigit orang lain, virus tersebut menular ke orang yang baru

digigit. Kedua, manusia dengan manusia dengan cara transfusi darah, luka, hubungan seksual dan air liur. Virus Zika ini belum ada vaksin atau pengobatan secara langsung. Obat-obatan yang ada hanya bersifat *support* seperti demam diobati dengan obat demam. Lanny menambahkan bahwa kemenkes akan berusaha untuk membuat Virus Zika tidak menyebar luas ke dalam Indonesia, untuk itu sangat penting ada sosialisasi terkait Virus Zika yang bermanfaat untuk meningkatkan *awareness* masyarakat dalam memerangi virus ini kelak, agar meminimalkan masyarakat yang kekurangan informasi atau tidak tahu sama sekali tentang apa itu Virus Zika, dampak yang disebabkan hingga pencegahan. Tulus dan Lanny bersepakat bahwa menurut data yang ada, sebagian besar lapisan masyarakat mempunyai *smartphone* untuk itu media sosial merupakan target yang cocok untuk melakukan sosialisasi yang mempunyai sistem *share to share* yang akan mempercepat penyebaran ke lapisan masyarakat. Oleh karena itu, sosialisasi penting dilakukan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat mengenai Virus Zika melalui video yang dapat disebarluaskan secara *online* seperti media sosial, videotron di sejumlah tempat umum maupun layar televisi iklan di dalam transportasi umum.

### **3.2.2. Studi Kasus**

Metode studi kasus ini dilakukan bertujuan untuk menentukan target karena di Indonesia masih sedikit yang terjangkit Virus Zika maka perlu dilakukan studi kasus Virus Zika di Singapura. Penulis memilih Singapura karena memiliki iklim yang sama dengan Indonesia.

Tabel 3.1. Tabel Studi Kasus

	Singapura
<b>Iklm</b>	Iklm negara Singapura beriklim sama dengan Indonesia yaitu iklim tropis, hangat dan lembab sepanjang tahun, suhu rata-rata sekitar 23°C – 32°C. Musim hujan biasanya dimulai dari bulan November hingga Januari.
<b>Demografis</b>	Pria dan Wanita. Usia 20-45 tahun. Mempunyai pekerjaan tetap seperti pegawai swasta maupun negeri, pengusaha dan ibu rumah tangga. Berpenghasilan kelas B-A kisaran Rp 1.000.000 – keatas. Pendidikan tamat SMA hingga S1. Mempunyai kelas ekonomi menengah ke atas. Pasangan baru menikah, sudah menikah dan belum menikah.
<b>Psikografis</b>	Gaya hidup modern. Aktifitas kebanyakan bekerja dari jam 9 sampai jam 5 sore, pengusaha, di rumah saja. Extrovert + Introvert.
<b>Geografis</b>	Contoh tempat terkait kasus Zika di Singapura. Cluster terletak di Bishan Jalan 12 (Blk 122, 123, 134) pertama kali diberitahu pada tanggal 6 September 2016 dan total lima kasus Zika dilaporkan.

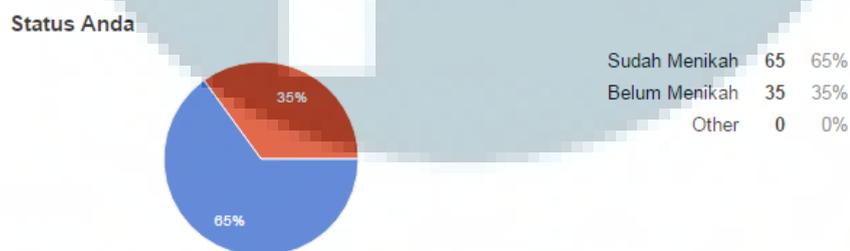


Berdasarkan hasil studi kasus diatas dapat dilihat bahwa singapura memiliki jenis iklim yang mirip dengan Indonesia. Iklim sendiri merupakan salah satu faktor penting dalam perkembang biakan nyamuk yang merupakan pembawa Virus Zika. Karena siklus hidup nyamuk biasanya di tempat yang dipengaruhi oleh iklim seperti aedes aegypti yang sering ditemukan di tempat penyimpanan air seperti bak mandi, kolam, gentong dan alat penyimpanan air lainnya.

Oleh karena itu, kesamaan tersebut membuat Indonesia menjadi salah satu negara yang rentan terkena Virus Zika. Terlebih lagi terlihat dari data diatas menyatakan bahwa sebagian besar korban yang terkena Virus Zika di Singapura justru mereka yang tinggal di tempat bersih dan tidak terdapat genangan air ataupun saluran air yang kotor.

### 3.2.3. Kuesioner

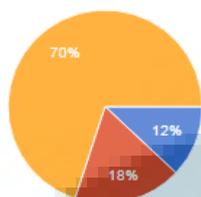
Penulis melakukan penelitian dengan survei mengenai target audiens dan media sosialisasi. Survei secara *online* yang dilakukan dari tanggal 1 – 10 November 2016 dengan total responden sebanyak 100 orang. Survei berupa kuesioner yang berisi pertanyaan seputar *awareness* orang terhadap Virus Zika dan media yang digunakan untuk mencari informasi mengenai penyakit serta media yang digunakan sehari-hari.



Gambar 3.1 Hasil Kuesioner  
(Dokumentasi Penulis)

Untuk status target audiens sebanyak 65 orang yang sudah menikah sedangkan sebanyak 35 orang yang belum menikah. Dari hasil ini orang yang memperhatikan informasi mengenai penyakit lebih banyak yang sudah mempunyai keluarga.

Apakah Anda mengetahui akan Virus Zika dan bahayanya?

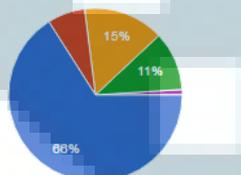


Tahu	12	12%
Dengar saja	18	18%
Tidak Tahu	70	70%

Gambar 3.2 Hasil Kuesioner  
(Dokumentasi Penulis)

Untuk mengetahui kondisi pengetahuan masyarakat mengenai Virus Zika sebanyak 70 orang memilih tidak tahu akan Virus Zika. Sedangkan 18 orang memilih baru mendengar saja. Dari hasil ini masih banyak orang yang tidak mengetahui tentang Zika sampai saat ini.

Bila Anda Tahu, darimana Anda mengetahui mengenai Zika?



Berita	66	66%
Artikel majalah	7	7%
Diberitahu orang (keluarga, kerabat dkk)	15	15%
Media Sosial	11	11%
Other	1	1%

Gambar 3.3 Hasil Kuesioner  
(Dokumentasi Penulis)

Untuk mengetahui media yang digunakan bila responden mengetahui mengenai Virus Zika sebanyak 66 orang memilih dari berita sedangkan 15 orang memilih dari diberitahu orang seperti kerabat, keluarga dan lainnya. Dari hasil ini orang lebih banyak membaca berita dari televisi ataupun *online* untuk mendapatkan informasi yang akurat.

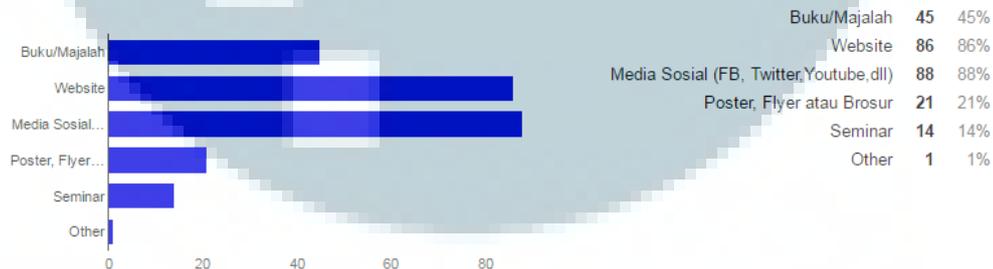
Apakah Anda mengetahui dampak yang disebabkan oleh Virus Zika?



Gambar 3.4 Hasil Kuesioner (Dokumentasi Penulis)

Untuk tingkat *awareness* sebanyak 88 orang memilih tidak mengetahui dampak yang disebabkan oleh Virus Zika. Sedangkan 6 orang memilih ya mengetahui dampak yang disebabkan oleh Virus Zika dan 5 orang memilih mungkin mengetahui dampak yang disebabkan oleh Virus Zika. Dari hasil ini orang lebih banyak tidak mengetahui dampak yang disebabkan oleh Virus Zika.

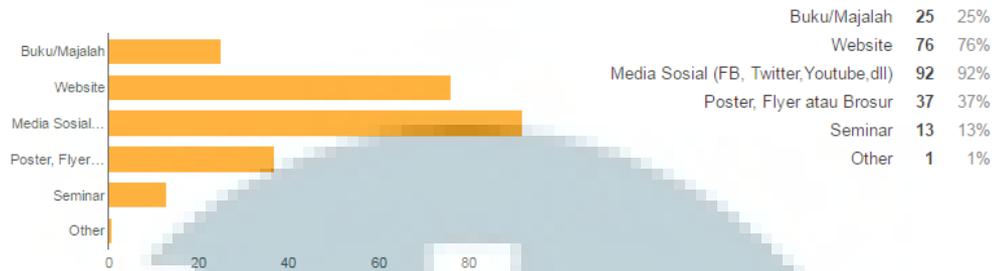
Media apa yang bapak/ ibu biasa gunakan untuk mencari informasi mengenai penyakit?



Gambar 3.5 Hasil Kuesioner (Dokumentasi Penulis)

Untuk media yang sering digunakan untuk mencari informasi mengenai penyakit sebanyak 88 orang yang memilih media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *Youtube* dan 86 orang yang memilih *website* untuk mengetahui media yang biasa digunakan untuk mencari informasi mengenai penyakit. Dari hasil ini orang lebih sering menggunakan media sosial dan *website* sebagai media yang sering digunakan untuk mencari informasi mengenai penyakit.

**Media apa saja yang Anda lihat dalam sehari-hari?**



Gambar 3.6 Hasil Kuesioner (Dokumentasi Penulis)

Untuk mengetahui media yang digunakan dalam sehari-hari target audiens sebanyak 92 orang memilih media sosial (Facebook, Twitter, Youtube, dll) sedangkan 76 memilih website. Dari hasil ini orang lebih banyak mengakses dengan media sosial di era modern ini.

**3.2.4. Studi Eksisting**

Penulis melanjutkan dengan melakukan penelitian berupa studi eksisting. Penulis memilih tiga video sosialisasi yang memiliki konsep serupa yaitu perancangan sosialisasi suatu hal kepada masyarakat. Dari ketiga video itu akan diamati dari segi konten, cara penyampaian, gambar, tipografi, warna dan musik. Hasil studi eksisting ini digunakan sebagai acuan desain video yang penulis akan rancang.

Tabel 3.2 Tabel Studi Eksisting

	<b>Sosialisasi Hari Koperasi</b>	<b>Sosialisasi Jaminan Kesehatan Nasional BPJS Kesehatan</b>	<b>Sosialisasi Gratifikasi</b>
<b>Konten</b>	Hal apa saja yang mempengaruhi masyarakat untuk tidak ingin meminjam di koperasi, Mengapa sebagian masyarakat memilih meminjam ke	Pengenalan JKN, Prosedur dan batasan, fasilitas yang didapat pada tingkat pertama, Pelayanan di rumah sakit, penjelasan	Menjelaskan menggunakan karakter, pengenalan karakter dan kebiasaanya, pengenalan apa itu gratifikasi, akibat

	<p>rentenir, dampak negatif meminjam ke rentenir, apa itu koperasi, prinsip koperasi, jenis koperasi, fungsi dan peran koperasi, syarat pembentukan koperasi, penutup.</p>	<p>mengenai pelayanan kesehatan yang tidak dijamin JKN, mengapa masyarakat harus ikut JKN, cara pendaftaran JKN, kategori JKN dengan fasilitas yang didapat, syarat-syarat pendaftaran, kontak kami bila ada pertanyaan, penutup.</p>	<p>gratifikasi, pihak yang biasanya melakukan gratifikasi, solusi bagaimana menghindari gratifikasi, Sanksi yang didapat pelaku, identifikasi gratifikasi, bentuk-bentuk ucapan terima kasih untuk pejabat publik, siapa saja yang dapat melaporkan adanya gratifikasi, persuasi, penutup.</p>
<b>Cara Penyampaian</b>	<p>Diawal menggunakan hook, menjelaskan dengan singkat, menjelaskan dengan narrator, tulisan di dalam video tidak banyak.</p>	<p>Menjelaskan dengan narrator, menggunakan metode ilustrasi, Menjelaskan dari umum ke khusus.</p>	<p>Diawal menggunakan karakter dengan metode vector dilengkapi dengan narrator, menjelaskan dari umum ke khusus. Beberapa ada yang banyak teks karena informasi yang ingin disampaikan banyak.</p>
<b>Gambar</b>	<p>memakai icon yang berbentuk vector yang mempunyai outline tebal dan warna yang solid, tidak mendetail.</p>	<p>Memakai ilustrasi dengan gaya komik yang memakai outline dan diwarnai di akhir video, gambarnya mendetail dengan bayangan objek.</p>	<p>Memakai ilustrasi dengan vector, gambarnya mendetail dengan background, tidak memakai outline dan memakai warna yang solid.</p>
<b>Tipografi</b>	<p>Typeface yang digunakan dominan menggunakan gotham family dengan warna</p>	<p>Typeface yang digunakan handwriting dengan warna hitam</p>	<p>Typeface yang digunakan menggunakan <i>sans serif</i></p>

	<p>biru dan putih untuk teks utama. Terdapat penggunaan <i>bold</i> untuk teks yang digunakan.</p>	<p>dan hitam <i>bold</i> untuk teks utama. Huruf yang dipakai menggunakan huruf cetak agar tingkat keterbacaan jelas.</p>	<p>dengan warna yang bertolak belakang dengan background. Untuk headline diberikan font yang berukuran lebih besar dibanding body text. Huruf yang dipakai menggunakan huruf cetak agar tingkat keterbacaan jelas. Kebanyakan menggunakan typeface <i>bold</i>.</p>
<b>Warna</b>	<p>Menggunakan dominan gradasi dan solid yaitu biru, biru muda, hijau, hijau muda, orange, coklat.</p>	<p>Warna yang dipakai pada awal video hitam putih, hitam untuk outline gambar dan tulisan, putih untuk background namun di akhir video dibuat berwarna menggunakan warna yang beragam, dominan warna yang dipakai hijau.</p>	<p>Menggunakan warna gradasi kuning, ungu, merah, biru, dominan gradasi orange dan kuning. Untuk teks memakai hitam, putih dan merah marun.</p>
<b>Musik</b>	<p>Music yang dipakai bersifat semangat. Musik yang berbeda saat icon muncul.</p>	<p>Music yang dipakai bersifat semangat. Awal video music bervolume besar namun detik ke 10 mengecil agar narasi yang diucapkan terdengar jelas.</p>	<p>musik yang dipakai bersifat semangat. Musik dengan narrator seimbang.</p>



Berdasarkan studi eksisting di atas penulis menarik kesimpulan bahwa video sosialisasi yang ada di media sosial sekarang dan yang menunjukkan memberikan sejumlah informasi mengenai sesuatu dapat disampaikan secara informatif, video tersebut menunjukkan proses terjadinya suatu hal sampai bahaya yang ditimbulkan. Ketiga video *motion graphic* di atas memiliki cara penyampaian yang berbeda namun sama-sama menunjukkan bagaimana meringkas suatu hal yang rumit dengan menarik. Cara menyampaikan dapat menggunakan karakter ataupun dapat disajikan secara langsung.

Dari segi desain, ketiga video *motion graphic* tersebut menggunakan gaya ilustrasi yang berbeda-beda yaitu vektor ataupun *hand-drawing*. Penggambaran karakter maupun objek di dalam video tidak menggunakan detail seperti bayangan atau bentuk yang sesungguhnya. Untuk penggambaran latar belakang ada yang hanya memakai warna dan ada yang memakai gambar tetapi tidak seluruhnya digambarkan secara detail, masih mampu menjelaskan tata letak atau kondisi yang ingin digambarkan.

Segi pewarnaan menggunakan warna yang cukup bervariasi adapun yang menggunakan warna yang sama dari awal mulai hingga akhir video. Beberapa penggunaan warna cenderung memakai warna gradasi dan solid. Sebagian besar memakai *outline* dalam objek ataupun karakter yang digunakan dalam video. Warna yang digunakan lebih cerah dan kontras agar terlihat perbedaan antara latar belakang dengan objek sehingga menghindari tingkat keterbacaan yang kurang.

Untuk *typeface* menggunakan *sans serif* yang memiliki kemudahan dalam membaca informasi tersebut. Penempatan tulisan biasa diletakan pada tengah *screen* agar menghindari penumpukan objek. Warna yang digunakan beberapa putih dan hitam atau komplementer dari warna yang digunakan pada objek.

### **3.3. Kesimpulan**

Berdasarkan proses metodologi di atas penulis menyimpulkan tingkat *awareness* masyarakat terhadap Virus Zika masih kurang seperti apa itu Virus Zika, gejala, bahaya serta pencegahannya. Hal ini karena kurangnya sosialisasi yang menjelaskan seputar Virus Zika yang ada saat ini hanya informasi mengenai beberapa kasus di sejumlah negara yang semakin bertambah korban yang terkena Zika itu sendiri di Indonesia. Untuk media yang digunakan oleh target adalah media sosial. Untuk kasus di Indonesia yang sebagian besar masyarakat belum mengetahui atau kekurangan informasi mengenai Virus Zika baik asal Virus Zika hingga bahaya yang ditimbulkan maka dari itu dibutuhkan sosialisasi yang dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat Indonesia maka disimpulkan membuat perancangan video *motion graphic*. Video *motion graphic* dapat menunjukkan informasi yang dilengkapi dengan gambar, data, angka sebagai pelengkap sehingga mudah dipahami oleh masyarakat.

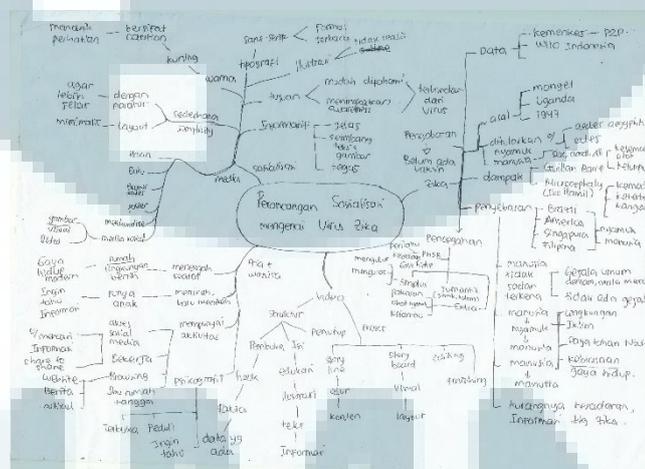
Informasi mengenai Virus Zika ini disajikan melalui media video *motion graphic*. Media video ini memiliki durasi sekitar satu sampai dua menit atau 60 detik sampai 120 detik. Setiap *Scene* memiliki informasi yang dilengkapi dengan ilustrasi vektor sebagai pelengkap. Teks didominasi menggunakan *sans serif* yang memiliki kemudahan dalam membaca, mempunyai bentuk yang tidak terlalu

besar dan tidak tajam (*rounded*). Teks tersebut diletakan pada bagian kosong atau di tengah *Scene* agar menghindari adanya penumpukan antara teks dan objek.

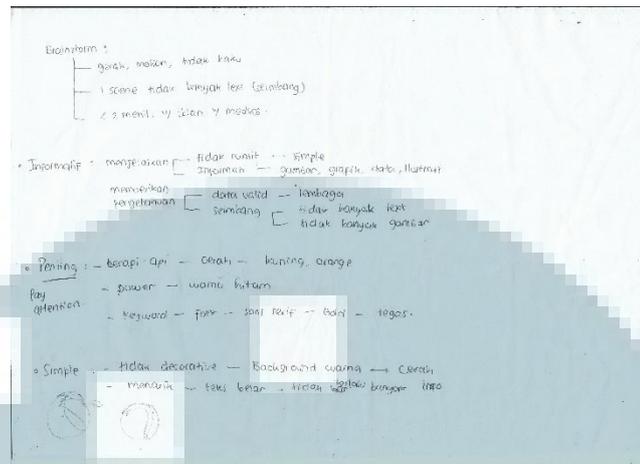
Ilustrasi yang digunakan adalah vektor 2D yang semi realis namun tidak detail dan masih memperlihatkan suatu objek dengan jelas. Penggambaran ilustrasi yang digunakan tidak terlalu rumit agar mudah diingat dan dipahami. Untuk latar background memakai warna solid dan sama dari awal *Scene* hingga akhir *Scene* yaitu memakai warna *medium yellow* karena video *motion graphic* ini bersifat kewaspadaan.

Warna yang digunakan dalam ilustrasi lebih dominan warna cerah yaitu turunan kuning, orange, ungu dan biru. Pemberian warna akan konsisten tiap *Scene*.

### 3.4. Konsep Kreatif



Gambar 3.10 Mindmap dan Brainstorming  
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.11 Mindmap dan Brainstorming  
(Dokumentasi Penulis)

Berdasarkan hasil di atas kurangnya kesadaran masyarakat akan bahaya Virus Zika membuat resiko Indonesia terjangkit Virus Zika meningkat. Karena Virus Zika tidak memiliki vaksin atau pengobatan tertentu maka Indonesia termasuk dalam negara yang beresiko terjangkit Zika karena negara tetangga Indonesia telah terjangkit Virus Zika maka tidak menutup kemungkinan bahwa Virus Zika mulai mendekati Indonesia. Upaya penulis bertujuan untuk membekali masyarakat dengan informasi mengenai Virus Zika dimulai dari asal Virus Zika hingga bahaya yang ditimbulkan apabila terjangkit. Untuk itu konsep utama video *motion graphic* ini adalah sederhana memperkenalkan dan memberitahu Virus Zika terhadap masyarakat dilengkapi ilustrasi yang digerakkan.

Dalam *mindmap* penulis mengembangkan konsep dari kata kunci yaitu nyamuk, pengetahuan, sederhana dan perhatian. Dari empat kata kunci tersebut melambangkan bahwa penyampaian penyakit harus didasari dengan sederhana dan jelas. Untuk itu, video *motion graphic* tidak hanya menggunakan teks namun

diimbangi dengan gambar vektor yang mewakili teks yang tidak masuk dalam video.

Selanjutnya agar penonton mudah untuk memahami isi dari video *motion graphic* maka akan ada pengisi suara (*dubber*) namun tetap diiringi musik bervolume kecil. Naskah pengisi suara akan membicarakan seputar konten Virus Zika dengan intonasi yang jelas dan irama tidak terlalu cepat. Pengisi suara akan membantu penonton untuk menghindari adanya kesalahan tanggap dan tidak membuat penonton bingung atau menebak-nebak apa yang terjadi dalam *Scene* tersebut.

Untuk seperti apa desain yang penulis gunakan akan mengacu pada hasil pencarian data, studi eksisting dan kuesioner. Ilustrasi yang digunakan merupakan gaya kartun tanpa menggunakan outline dengan pewarnaan solid menggunakan warna komplementer kuning muda. Ilustrasi yang dimasukkan dalam video *motion graphic* dibuat secara digital untuk mempertahankan konsistensi bentuk dan warna yang digunakan. Tipografi yang digunakan tipe huruf *sans serif*, memiliki ketebalan, ujungnya *rounded* dan agak lebar. Hal ini untuk memudahkan penonton membaca teks yang ada dalam *Scene* dengan jelas dan menampilkan kesan bersahabat.

Sesuai dengan konsep yang penulis sudah tentukan maka penulis merancang video *motion graphic* dengan berurutan berdasarkan asal mula, cara penularan, bahaya yang diakibatkan dan cara pencegahan sehingga penonton dapat mengetahui secara lengkap dengan sebuah video *motion graphic*.