

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKASI KESEHATAN MANFAAT MENYUSUI DAN CARA MENYAPIH BERTAHAP UNTUK IBU USIA 20-30 TAHUN DI KOTA BANDUNG

MOTION GRAPHIC DESIGN ABOUT THE HEALTH BENEFITS OF BREASTFEEDING AND WEANING METHOD EDUCATION FOR MOTHER 20-30 YEARS OLD IN BANDUNG

Cynthia Puspitawati Somantri¹, Jerry Dounald Rahajaan, S.Sn., M.Sn²

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Email : ¹cynthiacynthia@gmail.com, ²jerry@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Memberikan ASI eksklusif kepada anak adalah hal penting. ASI mempunyai manfaat untuk ibu dan anak. Tapi sayangnya masih banyak ibu yang tidak memberikan ASI eksklusif dan tidak mengetahui manfaat menyusui untuk ibu. Selain itu proses penyapihan yang terjadi dimasyarakat masih menggunakan cara cepat, sehingga mempunyai dampak negatif bagi ibu maupun anak. Maka dari itu perlunya media informasi untuk memberikan edukasi kesehatan mengenai ASI. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menginformasikan manfaat ASI dan cara menyapih anak melalui *motion graphic*. Metode perancangan yang digunakan dimulai dengan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studi literatur dan kuisioner. Kemudian melakukan analisis data menggunakan pendekatan fenomenologi. Dari analisis tersebut didapatkan hal-hal yang dapat mempengaruhi pengetahuan ibu mengenai ASI dan cara menyapih dan menentukan pesan yang disampaikan. Setelah menentukan bentuk visual dan narasi maka dibuatlah *motion graphic* untuk nantinya diedarkan di ruang tunggu rumah sakit.

Kata Kunci : Manfaat ASI, Cara Menyapih, Psikologi Ibu, *Motion Graphic*

Abstract

Give breast milk for child is important. Breast milk has many benefits for mother and child. But unfortunately there are still many mothers who do not give exclusive breastfeeding and not knowing the benefits of breastfeeding for mother. Besides the process of weaning happens people still use the quick way, so as to have a negative impact for both mother and child. Therefore need for information media to provide health education about breastfeeding. The goal of design was to inform that the usefulness of breastfeeding and how to wean a child through motion graphic. Design method used starts with collecting data, observation, interview, literature studies and quisioner. Then analyze the data using phenomenology approach. Obtained from the analysis of things that can affect the mother knowledge about breastfeeding and how to wean and determine a message form that is suitable for a mother. After determining the form of visual and narrative then be made motion graphic to be circulated later on in a hospital waiting room.

Keywords: *Benefits of Breast Milk, Wean Method, Mother Psychology, Motion Graphic*

1. Pendahuluan

ASI merupakan makanan terbaik untuk bayi, sayangnya masih banyak bayi yang tidak mendapatkan ASI dengan waktu yang maksimal. Di Indonesia sendiri menurut Pusat Data dan Informasi Kementrian Republik Indonesia tahun 2014 jumlah bayi yang mendapatkan ASI eksklusif sekitar 54,3%. Jawa Barat adalah provinsi yang angka absolut bayi tidak ASI eksklusifnya tertinggi, hanya 33.7% bayi yang mendapatkan ASI eksklusif (Risesdas 2013 dan olahan Pusdatin)[1]. Menurut Profil Kesehatan Provinsi Jawa Barat Tahun 2014, di Kota Bandung hanya 51,36% bayi yang mendapatkan ASI eksklusif[2]. Menurut Monika (2014:2)[3] kampanye mengenai ASI memang sudah meluas beberapa tahun terakhir, tetapi masih banyak orang tua yang belum memahami bahwa ASI adalah yang terbaik, bukan hanya untuk bayi tetapi untuk ibu, ayah, dan lingkungan. Menurutny masih banyak mitos-mitos yang salah mengenai ASI dan menyusui ditambah dengan iklan-iklan susu formula diberbagai media. Ibu yang menyusui akan terhindar dari beberapa resiko penyakit setelah melahirkan.

Tidak hanya sampai tahap memberikan ASI, cara menyapih anak pun haruslah diperhatikan. Salah satu situs web rumah sakit yaitu Melinda *Hospital* (2013)[4] memaparkan menyapih dengan cara singkat yang dilakukan oleh para ibu, seperti memberi jamu atau kopi pada puting ibu agar anak tidak mau meminum ASI, dan masih banyak cara-cara lain yang ternyata menyebabkan dampak negatif pada psikologi anak.

Maka dari itu perlulah adanya sebuah media informasi untuk memberikan edukasi kesehatan pada ibu dan calon ibu mengenai manfaat ASI dan cara menyapih yang baik. Memberikan edukasi kesehatan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, kesadaran dan pemahaman masyarakat. Sebenarnya di Indonesia sendiri sudah banyak organisasi-organisasi yang peduli akan ASI eksklusif. Salah satu organisasi yang ada adalah Asosiasi Ibu Menyusui Indonesia. Mereka memberikan edukasi kesehatan mengenai ASI kepada para ibu. Dalam memberikan edukasi ASI ini diperlukanlah media yang dapat menyampaikan informasi dengan baik. Rata-rata usia ibu yang mengikuti program edukasi kesehatan mengenai ASI ini sekitar usia 20-30 tahun.

Motion graphic adalah media yang cocok untuk memberikan edukasi mengenai ASI. Bentuk *motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data kedalam beberapa bagian sebenarnya membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tetapi itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi. Selain itu manusia lebih banyak memperoleh informasi melalui sistem visual (Ware dalam Crooks, Lankow, dan Ritchie 2014:45)[5]. *Motion graphic* bisa ditampilkan saat Asosiasi Ibu Menyusui Indonesia sedang memberikan edukasi kesehatan mengenai ASI kepada ibu-ibu. Bisa juga di tampilkan di ruang tunggu rumah sakit atau disebar melalui media sosial AIMI.

2. Dasar Teori

2.1 Motion Graphic

Krasner (2008:137)[6] mengatakan bahwa *motion* adalah bahasa universal, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar akan meningkatkan maknanya. Penggunaan *motion graphic* membantu untuk menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian benar-benar membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tapi pada akhirnya itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi.

Untuk membuat *motion graphic* yang efektif menurut Krasner (2008)[6] diperlukan beberapa pertimbangan seperti yaitu :

1. Spatial

Pertimbangan ruang seperti posisi, ukuran, arah acuan, arah gerakan, gerakan yang dipengaruhi gerakan lainnya, hubungan pergerakan dengan batas-batas frame, faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Selain itu, gerakan frame yang diciptakan oleh fisik atau simulasi kamera dapat menentukan bagaimana ruang yang dilihat dan ditafsirkan dalam *environment* digital.

2. Temporal

Pertimbangan temporal terdiri dari waktu dan *velocity*. Koreografi *motion* memerlukan pemahaman mendasar tentang bagaimana waktu diukur. Tergantung pada apakah yang sedang merancang untuk film, video, atau media digital, masing-masing format memiliki standar sendiri untuk mengukur waktu. *Velocity* adalah kecepatan di mana unsur-unsur bergerak atau berubah dari waktu ke waktu dan ruang. Ini adalah faktor yang menentukan cukup dalam mencapai dinamis, animasi manusia hidup. Seperti arah, kecepatan dapat linear atau nonlinear. Gerakan linier dapat diterapkan untuk presentasi *motion graphic* yang dimaksudkan untuk melihat cairan atau mekanis. Sedangkan gerakan nonlinear biasanya diperuntukan makhluk hidup. Dalam *motion graphic*, teknik gerakan lambat dan cepat, *reverse*, *playback*, dan *freeze-frame* yang efektif untuk menekankan dan melebih-lebihkan tindakan. Mereka juga dapat mendukung irama yang mendasari, berkontribusi terhadap suasana hati, dan mengubah pengertian kita tentang waktu obyektif dan subyektif

3. Live Action

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan ketika bekerja dengan live-action konten termasuk bentuk atau konteks proyek property film, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast*, *lighting*, *depth offield*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.

4. Typographic

Peran tipografi ekspresif kinetik adalah untuk mewakili konsep di format visual. Dapat menyampaikan emosi melalui dampak grafis yang unik dan gerakan dalam ruang.

2.2 Flat Design

Flat design merupakan salah satu jenis teknis desain. Pada saat ini *flat design* mulai marak kembali. Menurut UXPin.inc (2015:33-34)[7] yang ditulis dalam bukunya beberapa alasan mendasar yang membuat *flat design* berkembang pada saat ini, yaitu sederhana dan intuitif dan bagus untuk desain responsive dan adaptif.

Cousins (2013)[8] mengatakan bahwa ada lima prinsip dalam sebuah *flat design*, yaitu :

1. *No added effect*
Flat design menggunakan gaya 2 dimensi. Konsepnya adalah tidak ada *drop shadows*, *bevels*, *embossing*, *gradients*, atau untuk menambah kedalaman.
2. *Simple elements*
Flat design menggunakan banyak elemen yang sederhana, seperti tombol dan ikon. Desainer sering menempel bentuk sederhana, seperti persegi panjang, lingkaran atau kotak dan memungkinkan setiap bentuk untuk berdiri sendiri. Bentuk tepi bisa sangat tajam dan persegi atau mencakup kelengkungan.
3. *Focus on typography*
Karena sifat sederhana dalam *flat design* maka sebuah tipografi menjadi sesuatu yang penting. Jenis tipografi sangat berpengaruh pada sebuah desain, harus sesuai dengan tema desain secara keseluruhan.
4. *Focus on color*
Warna adalah hal yang penting dalam *flat design*. Palet warna untuk *flat design* sering mengandung lebih banyak warna. Sementara kebanyakan palet warna fokus pada dua atau tiga warna, palet *flat design* dapat menggunakan enam sampai delapan warna yang sama.
5. *Minimalist approach*
Flat design menggunakan pendekatan desain minimalis. Gunakan warna yang sederhana dan teks yang cukup. Ketika ingin menambahkan visual pilihlah fotografi.

2.3 Struktur Cerita

Menurut Liz Burow (2012)[9] seorang pengajar di *Parsons School of Design* di New York mengatakan ada tiga jenis struktur cerita untuk memperpersuasif, yaitu:

1. *Pertanyaan / Tanggapan*: Berdasarkan data kuantitatif atau kualitatif dan penelitian, menimbulkan pertanyaan. Jelaskan mengapa pertanyaan ini layak ditanyakan dan mengapa hal itu penting. Menyediakan respon, atau menjawab pertanyaan ini.
2. *Masalah / Solusi*: Memperkenalkan masalah. Jelaskan 'siapa, apa, di mana, kapan, dan mengapa' sekitar masalah ini. Penawaran solusi dan menjelaskan bagaimana perubahan atau mempengaruhi laporan masalah. Membuat solusi nyata dan ditindaklanjuti.
3. *Mythbuster*: Memperkenalkan dan menjelaskan sejarah mitos atau legenda urban. Mengenalkan mitos dengan dukungan fakta, angka dan data.

2.4 Edukasi Kesehatan

Edukasi adalah penambahan pengetahuan seseorang melalui pembelajaran. Sedangkan edukasi kesehatan adalah kegiatan upaya meningkatkan pengetahuan kesehatan perorangan paling sedikit mengenai pengelolaan faktor risiko penyakit dan perilaku hidup bersih dan sehat dalam upaya meningkatkan status kesehatan peserta, mencegah timbulnya kembali penyakit dan memulihkan penyakit (BPJS Kesehatan). Dilihat dari definisi tersebut edukasi kesehatan ini penting bagi masyarakat luas. Pembekalan pengetahuan mengenai kesehatan dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang lebih baik.

Tujuan diadakannya edukasi kesehatan adalah meningkatkan pengetahuan, kemampuan, kesadaran dan pemahaman peserta terhadap pemeliharaan kesehatan serta meningkatkan aktivitas fisik melalui kegiatan olahraga sehat (BPJS Kesehatan)[10].

Pemberian edukasi bisa secara langsung atau melalui media. Contoh pemberian edukasi secara langsung bisa melalui promosi kesehatan keliling, sedangkan contoh edukasi kesehatan melalui media bisa menggunakan media cetak dan elektronik.

2.5 Psikologi Ibu

Pada saat proses menyusui dan menyapih, setidaknya ada dua jiwa yang berinteraksi yaitu antara ibu dan anak. Ibu biasanya adalah orang yang paling dekat dengan anak selain ayah. Seorang ibu yang sehat kondisi tubuhnya kemungkinan besar akan memberikan ASI saat anak yang dikandungnya telah lahir. Pemberian ASI ini akan tergantung kepada kondisi sekitar ibu. Seperti yang dikatakan oleh Kartono "...menyusui tadi tergantung pada struktur kepribadian ibu tersebut, kondisi lingkungan sosial, situasi hidup nyata, adat-istiadat setempat, keluarga, suaminya dan lain-lain" (2007:195)[11]. Jadi kejiwaan seorang ibu akan berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor pendukungnya.

2.6 Prinsip Penelitian Fenomenologi

Fenomenologi merupakan sebuah fenomena yang sudah dijadikan sebagai ideologi kalangan masyarakat tertentu. Bagi Plato (dalam Sobur 2014:iii)[12] fenomenologi merupakan Studi tentang struktur pengalaman, atau struktur kesadaran.

Menurut Moustakas (Kuswarno dalam Sobur 2014:432)[12] mengemukakan prinsip-prinsip penelitian fenomenologi sebagai berikut.

1. Merumuskan topik dan pertanyaan-pertanyaan penelitian, yang berakar pada makna biografis dan nilai-nilai. Jangan lupa, pertanyaan yang dirumuskan juga menyertakan makna-makna sosial yang

berarti karena jangan sampai pertanyaan penelitian yang sudah dibuat tidak dimengerti oleh orang lain.

2. Melakukan peninjauan yang komprehensif literatur-literatur (telaah dokumen) secara profesional. Maksud profesional di sini adalah melakukan telaah dokumen tanpa pandang bulu. Tidak profesional misalnya peneliti tidak menjadikan referensi untuk karena tidak simpati kepada penulisnya. Mencantumkan sumber rujukan juga salah satu indikasi profesionalitas dalam melakukan telaah dokumen.
3. Membuat seperangkat kriteria untuk melakukan lokasi dan peran yang sesuai bagi peserta penelitian (asisten peneliti dan informan).
4. Membekali asisten penelitian dengan serangkaian instruksi mengenai sifat alamiah dan tujuan dari penelitian. Selain itu juga membuat kesepakatan untuk perolehan informasi, termasuk izin penelitian, menjamin kerahasiaan hasil penelitian, serta etika dan menentukan tanggung jawab peneliti utama dan asisten peneliti, serta konsisten dengan prinsip-prinsip penelitian.
5. Mengembangkan serangkaian pertanyaan dan topic, sebagai panduan dalam proses wawancara (formal dan informal).
6. Memimpin dan merekam proses wawancara perorangan, terutama yang berhubungan langsung dengan tujuan penelitian, serta menentukan perlu tidaknya wawancara tambahan.
7. Mengorganisasikan dan menganalisis data, memfasilitasi pengembangan deskripsi tekstural dan struktural individu, menggabungkan deskripsi tekstural masing-masing informan, menggabungkan deskripsi struktural masing-masing informan, dan mensintensiskan makna atau esensi dari rangkuman deskripsi tekstural maupun struktural.

3. Metode Penelitian

Pengumpulan data dalam perancangan ini dilakukan beberapa cara, yaitu observasi, wawancara, studi literatur, dan kuiseioner. Penulis melakukan perbandingan karya sejenis dengan landasan teori yang digunakan untuk mendapatkan hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan *motion graphic*.

Pendekatan yang digunakan untuk perancangan ini memakai pendekatan fenomenologi. Menurut Moustakas dalam Creswell (1994)[13] ada enam poin tahap dalam analisis. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data.

1. Mendeskripsikan pengalaman personal dengan fenomena.
2. Membuat daftar pertanyaan dan melakukan wawancara.
3. Mengklasifikasikan informasi.
4. Menulis deskripsi tektural.
5. Menulis deskripsi struktural.
6. Menulis deskripsi dari penggabungan tekstural dan stuktural.

4. Data Khayalak Sasaran

Ibu di Kota Bandung dengan rentang usia 20-30 tahun, tidak mengetahui manfaat ASI bagi ibu dan ibu yang menyapih anaknya dengan cara singkat. Status ekonomi menengah keatas.

5. Konsep Perancangan

5.1 Konsep Pesan (Ide Besar)

Perancangan *motion graphic* ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai manfaat yang didapat bagi ibu jika ia menyusui anaknya, sehingga memunculkan rasa bahwa menyusui itu mempunyai dampak besar bagi ibu dan anak dari segi kesehatan dan emosional. Ketika ibu menyadari bahwa menyusui mempunyai manfaat untuk dirinya sendiri diharapkan akan menaikan presentase anak yang mendapatkan ASI. Selain itu diharapkan melalui *motion graphic* ini pula ibu dapat melakukan penyapihan secara bertahap pada anak, didukung dengan komunikasi yang baik pada anak.

5.2 Konsep Kreatif

Untuk membuat pesan dari *motion graphic* ini tersampaikan maka menggunakan pendekatan psikologi ibu. Dalam pembuatan visual disesuaikan dengan psikologi ibu perkotaan pada saat ini yakni ingin segala sesuatunya mudah, cepat, dan *simple* (sederhana). Maka dari itu bentuk-bentuk visual yang muncul adalah bentuk – bentuk sederhana, berkonsep *flat design*. Selain itu penggunaan warna pun berpengaruh pada emosional ibu, dipilihlah warna-warna cerah untuk menunjukan kelembutan dan disesuaikan dengan perancangan *motion graphic* ini. Narasi yang dibawakan pun disesuaikan dengan bahasa-bahasa yang digunakan ibu usia 20-30 tahun pada masa kini. Tidak terlalu baku dan tidak bertele-tele.

Materi yang ditampilkan dalam *motion graphic* ini mengenai dua hal yaitu manfaat menyusui bagi ibu dan cara menyapih secara bertahap. Materi yang muncul lebih awal adalah materi mengenai manfaat menyusui bagi ibu, dikarenakan disesuaikan dengan prilaku yang dilakukan oleh ibu. Ibu pasti

akan lebih dulu memberikan ASI pada anak atau melakukan proses menyusui dan setelah dalam waktu kurun waktu kurang lebih 2 tahun barulah melakukan aktivitas menyapih. Penjabaran informasi dalam *motion graphic* ini bukan hanya menggunakan bentuk-bentuk *icon* tetapi ditambah dengan *teks* dan narasi lewat *voice over*. Konsep ini dimaksudkan agar semua kalangan ibu yang memiliki keterbatasan dalam pendengaran bisa mengambil informasi melalui visual yang ditayangkan dan bagi ibu yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan bisa mengambil informasi melalui audio.

5.3 Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini berupa *motion graphic*. *Motion graphic* bisa dilihat melalui media elektronik. Media elektronik keberadaanya begitu dekat dengan ibu dikota, seperti televisi, laptop, dan *smart phone*. *Motion graphic* ini bisa ditempatkan di televisi rumah sakit atau puskesmas sehingga ibu yang sedang menunggu antrian bisa melihat informasi tersebut. Bisa juga di *publish* di akun Asosiasi Ibu Menyusui Indonesia sehingga bagi ibu yang sedang mencari informasi lewat sosial media pun bisa mendapatkan informasi ini. Bisa juga ditampilkan saat Asosiasi Ibu menyusui Indonesia sedang melakukan penyuluhan disebuah tempat. Itulah beberapa alasan mengenai pemilihan media *motion graphic*.

5.4 Konsep Visual

Pemilihan jenis huruf pada *motion graphic* ini dilihat dari kenyamanan dan kejelasan huruf. *Font* yang dipilih adalah Arial Rounded MT Bold yang merupakan huruf sans serif. Font ini terkesan simple dan tidak kaku karena sudut-sudut dari font tersebut dibuat tumpul.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 5.1 Font Arial Rounded MT Bold

(sumber : pribadi)

Selain itu font yang digunakan adalah Bubblebody Neue Trial (Normal) jenis font sans serif. Sudut dari font ini sama yaitu tumpul cenderung melengkung.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 5.2 Font Bubblebody Neue Trial (Normal)

(sumber : pribadi)

Pemilihan font ini didasarkan dari analisis karya sejenis yang sebelumnya telah dilakukan. Warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan beberapa macam warna.

Warna yang digunakan diambil dari hasil kuisioner yang telah dilakukan. Dalam kesatuan *motion graphic* dibagi menjadi tiga bagian yang pertama benuansa biru, yang kedua bernuansa pink, dan yang ketiga bernuansa coklat. Dan ketiganya memiliki artian tersendiri.

Biru : Sendu dan mendalam
Pink : Sensitivitas dan muda.
Coklat : Kedekatan hati, bijaksana, dan sopan.

Berikut adalah warna-warna yang digunakan dalam *motion graphic* ini

												Background
												Properti
												Karakter

Tabel 5.1 Warna

(sumber : pribadi)

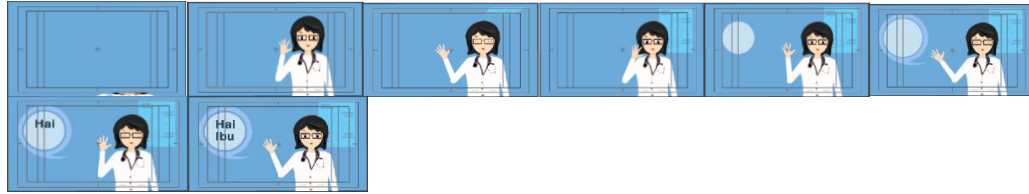
Untuk ilustrasi yang ditampilkan dalam perancangan ini menggunakan ilustrasi vektor dengan konsep *flat design*. Bentuk yang ditampilkan adalah bentuk-bentuk penyederhanaan sebuah objek. Penyederhanaan bentuk ini diharapkan informasi dapat tertangkap baik walaupun dengan waktu kemunculan yang tidak begitu lama cenderung cepat.

5.5 Konsep Motion

Agar informasi bisa disampaikan dengan efektif maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

1. Spatial

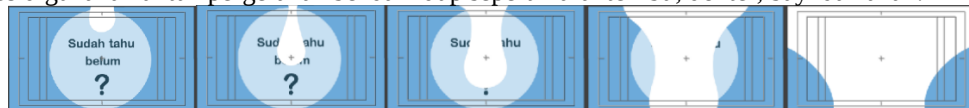
Mempertimbangkan posisi, ukuran, dan arah gerakan, agar elemen visual bergerak selaras tidak saling tumpang tindih. Untuk transformasi spasial menggunakan kombinasi sehingga menghidupkan sifat posisi, skala, dan rotasi.



Gambar 5.3 Contoh transformasi spasial

(sumber : pribadi)

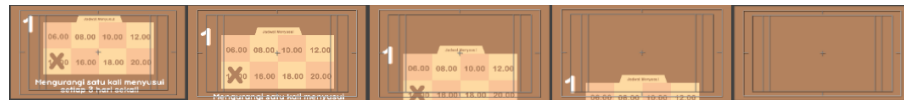
Posisi objek yang akan bergerak harus diperhatikan jangan sampai objek melewati batas garis. Sedangkan untuk perpindahan elemen menggunakan dua metode yaitu *motion path* dan *arcs*. *Motion path* digunakan untuk pergerakan benda mati seperti pergerakan transisi tetesan air susu sedangkan *arcs* digunakan untuk pergerakan benda hidup seperti karakter ibu, dokter, bayi dan anak.



Gambar 5.4 Contoh *motion path* transisi air susu

(sumber : pribadi)

Selain itu mobilitas *frame* juga harus diperhatikan. Untuk mengubah suasana hati dan ruang penonton digunakanlah gerakan dasar kamera yaitu *panning*. *Panning* digunakan untuk transisi tiap poin materi yang dipaparkan.



Gambar 5.5 Contoh *panning* saat pergantian materi

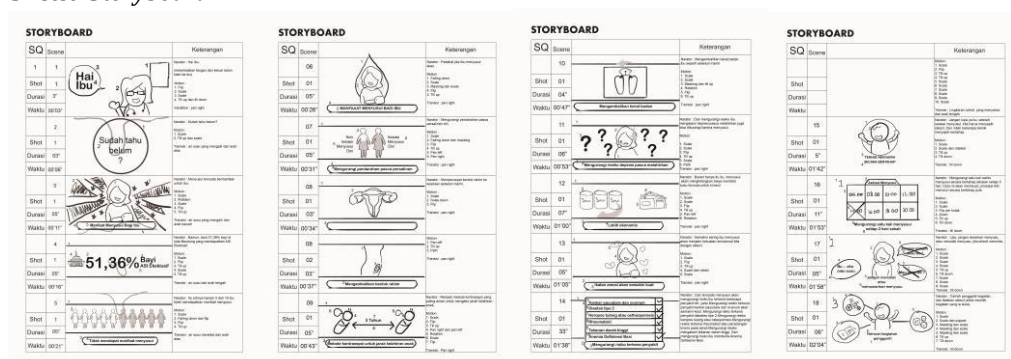
(sumber : pribadi)

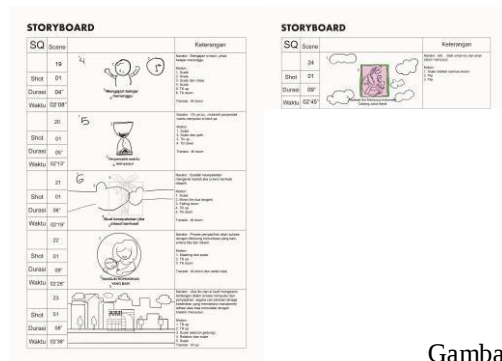
2. Temporal

Dalam pembuatan *motion graphic* ini haruslah ada ukuran waktu pada setiap pergerakan. Walaupun target *audience* dari *motion graphic* ini adalah seorang ibu pergerakan tidak dibuat lambat, karena *motion graphic* ini akan ditampilkan berulang tetapi pergerakan dibuat tidak terlalu cepat pula dikhawatirkan ibu tidak menangkap materi yang disampaikan.

6. Hasil Perancangan

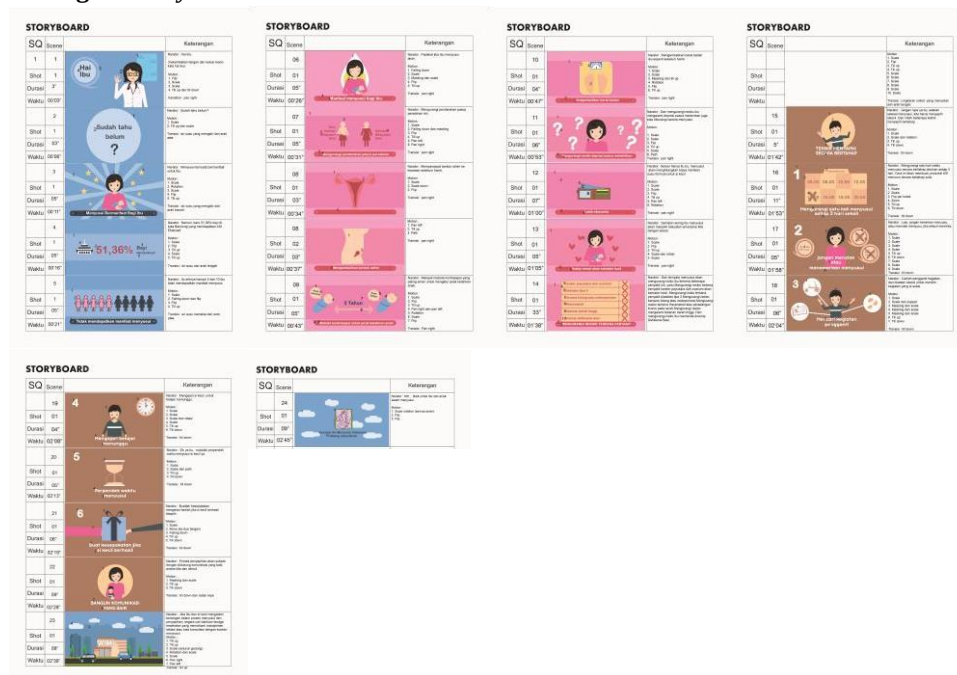
6.1 Sketsa Storyboard





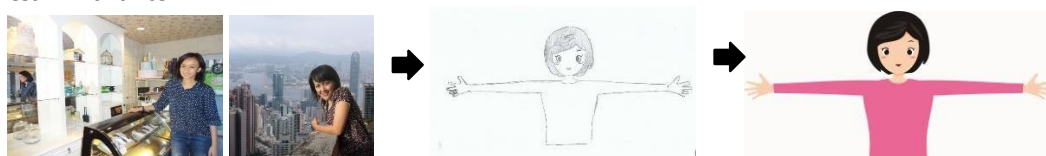
Gambar 6.1 Sketsa Storyboard
(sumber : pribadi)

6.2 Digital Storyboard



Gambar 6.2 Digital Storyboard
(sumber : pribadi)

6.3 Desain Karakter



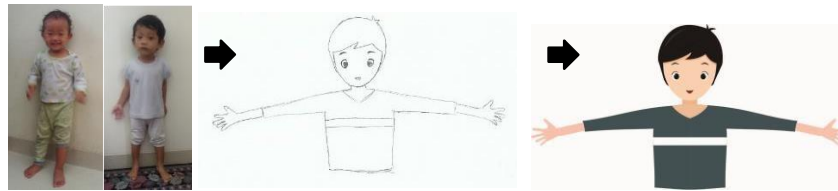
Gambar 6.3 Karakter ibu
(sumber : pribadi)



Gambar 6.4 Karakter dokter
(sumber : pribadi)



Gambar 6.5 Karakter bayi
(sumber : pribadi)



Gambar 6.6 Karakter anak
(sumber : pribadi)

7. Kesimpulan

ASI merupakan makanan terbaik bagi bayi. Manfaat ASI bukan hanya baik untuk anak tetapi baik juga untuk ibu. Banyak manfaat yang akan didapat jika ibu menyusui anaknya. Menyusui mempunyai manfaat dari segi psikologis dan kesehatan. Sayangnya masih ada ibu yang kurang paham akan hal itu. Data yang ada menunjukkan bahwa hanya setengah dari keseluruhan anak di Kota Bandung yang mendapatkan ASI eksklusif.

Motion graphic edukasi kesehatan mengenai ASI ini bisa menjadi salah satu media informasi bagi ibu muda usia 20-30 tahun di Kota Bandung. Dari hasil analisis data maka dapat ditentukan materi yang disampaikan yaitu mengenai manfaat menyusui dan cara menyapih secara bertahap. Penggayaan yang dipilih yaitu *flat design* dan warna yang dipilih adalah warna cerah. Konsep yang ditawarkan dalam *motion graphic* ini adalah penjabaran informasi yang bukan hanya menggunakan bentuk visual tetapi ditambah dengan teks dan narasi lewat *voice over*. Konsep ini dimaksudkan agar semua kalangan ibu yang memiliki keterbatasan dalam pendengaran bisa mengambil informasi melalui visual yang ditayangkan dan bagi ibu yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan bisa mengambil informasi melalui audio.

Daftar Pustaka

- [1] Indonesia, K. K. (2012). *Profil Kesehatan PerProvinsi*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. Diakses pada http://www.depkes.go.id/?act=page&pg=profil_kesehatan_provinsi (20 September 2015)
- [2] Kesehatan, D. (n.d.). *Profil Kesehatan Provinsi Jawa Barat*. Departemen Kesehatan.
- [3] Monika, F. (2014). *Buku Pintar Asi dan Menyusui*. Jakarta: Noura Books.
- [4] MelindaCare. (2013, 01 28). *Cara Salah Menyapih Bayi*. Melinda Hospital: <http://melindahospital.com/artikel/2286/Cara-Salah-Menyapih-Bayi.html> (20 September 2015)
- [5] Lankon, J., Ritchie, J., & Croocks, R. (2014). *Infografis Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Krasner, j. (2008). *Motion Graphic Design Applied Historic and Aesthetics*. Oxford: Elsevier.
- [7] UXPin. (2015). *Elegant Web UI Design Technique : Flat Design & Colors*. UXPin Inc.
- [8] Cousins, C. (2013, Mei 28). Diakses pada <http://designmodo.com/>
- [9] Burow, L. (2012). *How to Turn Static Visualization Into A Succesful Animation*. Diakses pada <http://blog.visual.ly/how-to-turn-a-static-visualization-into-a-successful-animation/>
- [10] Kesehatan, B. (2014, 02 25). *Manlak JKN-BPJS Kesehatan*. Diakses pada BPJS Kesehatan: <http://bpjs-kesehatan.go.id/bpjs/index.php/arsip/categories/OQ/manlak-jkn-bpjs-kesehatan> (20 Oktober 2015)
- [11] Kartono, L. K. (2007). *Psikologi Wanita 2 Mengenal Wanita Sebagai Ibu dan Nenek*. Bandung: Mandar Maju.
- [12] Sobur, A. (2014). *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung: Rosda.
- [13] Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih Di Antara Lima Pendekatan (Edisi Ke-3)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.