

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

WHO (World Health Organization) atau Organisasi Kesehatan Dunia telah merekomendasikan penggunaan obat herbal sebagai upaya dalam pemeliharaan kesehatan masyarakat, pencegahan dan pengobatan penyakit. WHO juga telah mendukung segala upaya-upaya dalam peningkatan keamanan dan khasiat dari obat tradisional (Sari, 2006:2).

Hasil Riskesdas dari tahun 2010 menunjukkan bahwa 55,3% penduduk Indonesia menggunakan ramuan tradisional (jamu) untuk memelihara kesehatannya dan 95,6% mengakui ramuan tradisional yang digunakan sangat bermanfaat bagi kesehatan, hingga pada tahun 2018, sebesar 44,3% masyarakat di Indonesia yang menggunakan upaya kesehatan tradisional dengan menggunakan pengobatan tradisional dan obat-obatan dari bahan alami (Kemenkes, 2019).

Selain karena obat herbal dibuat dari bahan-bahan alami, masyarakat pun berpikir bahwa obat herbal lebih aman dari obat modern, pengetahuan ini diambil berdasarkan dari pengalaman dan keterampilan yang sudah digunakan sejak lama secara turun-temurun dan telah diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Sari, 2006:1).

Dari tahun ke tahun minat masyarakat terhadap obat herbal ini mulai meningkat, sementara itu masih banyak masyarakat yang masih belum memiliki pengetahuan yang memadai untuk dapat memilih obat herbal yang tepat dan aman, yang mana pengetahuan tersebut tersebut harus diketahui agar masyarakat dapat terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti terkena penipuan atau obat palsu (obat ilegal) dan obat yang mengandung Bahan Kimia Obat (BKO), menurut Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) obat herbal mengandung BKO memiliki risiko kesehatan, seperti kehilangan penglihatan dan pendengaran, stroke, serangan

jantung, kerusakan hati, bahkan kematian (BPOM, 2020).

Saat ini banyak oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab telah memalsukan obat herbal dan dijual dengan harga yang lebih murah dipasaran. Contoh kasus yang baru terjadi adalah ditemukannya barang bukti sebanyak 78.412 butir Obat Herbal tanpa izin edar atau mengandung Bahan Kimia Obat (BKO) di Rawalumbu, Bekasi pada bulan September tahun 2020, Diketahui bahwa modus operasi yang dilakukan pelaku adalah mengedarkan obat herbal ilegal melalui platform *e-commerce* (BPOM, 2020).

Jika dibiarkan, hal tersebut tentu saja kan sangat berpengaruh dan berdampak terhadap masyarakat yang tidak tahu menahu mengenai obat herbal yang benar dan sangat berbahaya jika obat herbal ilegal tersebut sampai ke tangan masyarakat. Oleh sebab itu, masyarakat harus paham terlebih dahulu sebelum memilih obat herbal yang akan dikonsumsi, serta perlu mengetahui apa tujuan, manfaat, serta keamanan obat herbal tersebut.

Untuk menyampaikan pengetahuan mengenai obat herbal tersebut kepada masyarakat bukanlah sesuatu yang mudah dilakukan, dibutuhkan suatu media informasi alternatif selain media-media konvensional. Diperlukan adanya sebuah perancangan agar dapat menghasilkan media yang bisa diterima oleh masyarakat seperti *motion graphics*.

Motion graphics dapat memberikan ilustrasi informasi yang akurat sekaligus efisien karena dibuat menggunakan visual yang tidak dapat menggambarkan situasi di dunia nyata yaitu dengan menggunakan ikon, sehingga dapat melajukan pemahaman dengan lebih baik (Putri, 2021). Serta penggunaan media *audiovisual* yang dapat diakses oleh publik melalui *platform*, seperti YouTube, Instagram, Twitter, Facebook, TikTok, dan sebagainya yang mana berdasarkan riset dari agensi *marketing* We Are Social dan *platform* manajemen media sosial Hootsuite mengungkap bahwa lebih dari separuh penduduk di Indonesia kini banyak aktif dalam menggunakan *platform* tersebut (Kompas.com, 2021).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang sudah disebutkan diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai cara memilih obat herbal yang tepat dan aman.
2. Kebanyakan masyarakat masih belum memperhatikan dan mengikuti prosedur sebelum memilih obat herbal.
3. Dibutuhkan suatu media berupa video *motion graphics* yang dapat membantu memberikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

1.3 Rumusan Masalah

Dari fenomena tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana membuat perancangan media *motion graphics* yang informatif mengenai pengetahuan dasar cara memilih obat herbal yang tepat dan dapat diterima oleh khalayak sasaran?”

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, permasalahan akan dibatasi pada aspek dibawah ini,

1.4.1 Apa (*What*)?

Perancangan media tentang cara memilih obat herbal yang tepat dan aman.

1.4.2 Mengapa (*Why*)?

Pengetahuan masyarakat yang masih belum memadai untuk dapat memilih dan menggunakan produk secara tepat, benar dan aman.

1.4.3 Siapa (*Who*)?

Ditujukan untuk kalangan masyarakat dari umur 36-45 tahun. khususnya masyarakat belum mengetahui pantangan apa aja dan cara yang aman jika ingin membeli dan mengonsumsi obat herbal untuk kesehatan.

1.4.4 Bagaimana (*How*)?

Dibuatkan sebuah erancangan media informasi yang menarik berdasarkan hasil analisis.

1.4.5 Tempat (*Where*)?

Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat luas diberbagai daerah wilayah Indonesia.

1.4.6 Kapan (*When*)?

Penelitian dan perancangan ini dilakukan pada tahun 2020-2021.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini dibuat adalah merancang media *motion graphics* untuk menginformasikan sekaligus mengedukasi masyarakat di Indonesia agar masyarakat dapat lebih memahami dan waspada terhadap obat herbal ilegal serta memberitahukan bagaimana cara memilih obat herbal yang tepat.

1.5.2 Manfaat

1. Manfaat bagi penulis
Menambah wawasan tentang bagaimana perancangan media informasi dengan menggunakan pendekatan visual yang sesuai.
2. Manfaat bagi Masyarakat
Meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengetahuan dasar mengenai apa yang harus dilakukan sebelum memilih obat herbal yang akan dikonsumsinya, sehingga masyarakat tidak asal mengkonsumsi obat herbal dan menghindari hal yang tidak diinginkan.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data, penulis menggunakan tiga aspek visual (Soewardikoen, 2019:42), yaitu:

1. Aspek Imaji, yaitu karya bentuk visual. Di dalamnya terdapat komponen visual yang berupa ilustrasi, warna, dan tipografi.
2. Aspek Pembuat, yaitu seorang desainer. Melaksanakan pembuatan visualnya. Data dalam aspek ini menguraikan bagaimana karya visual dirancang dan dibuat.
3. Aspek Pemirsa, yaitu pengamat serta target sasaran yang dituju oleh pembuat karya visual.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah secara tidak langsung, yang dilakukan secara online untuk mencari data-data tertentu untuk memperkuat data hasil wawancara dari narasumber.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur yang dilakukan kepada ahli/narasumber sebagai salah satu instrumen penting dalam arah perancangan. Narasumber dalam perancangan ini merupakan seorang yang bekerja di dalam lembaga BPOM, apoteker, ahli *motion graphics* dan pengguna obat herbal.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka berupa data dan informasi yang bisa didapatkan melalui buku, jurnal, artikel internet dan dokumen yang berkaitan dengan topik permasalahan terkait dan latar belakang perancangan.

4. Kuesioner

Kuesioner sederhana dilakukan terhadap target sasaran sebagai data pendukung perancangan *motion graphics* serta pengetahuan masyarakat mengenai obat herbal. Kuesioner disebarluaskan secara daring dengan target seluruh kalangan masyarakat.

1.6.3 Analisis

1. Analisis Konten

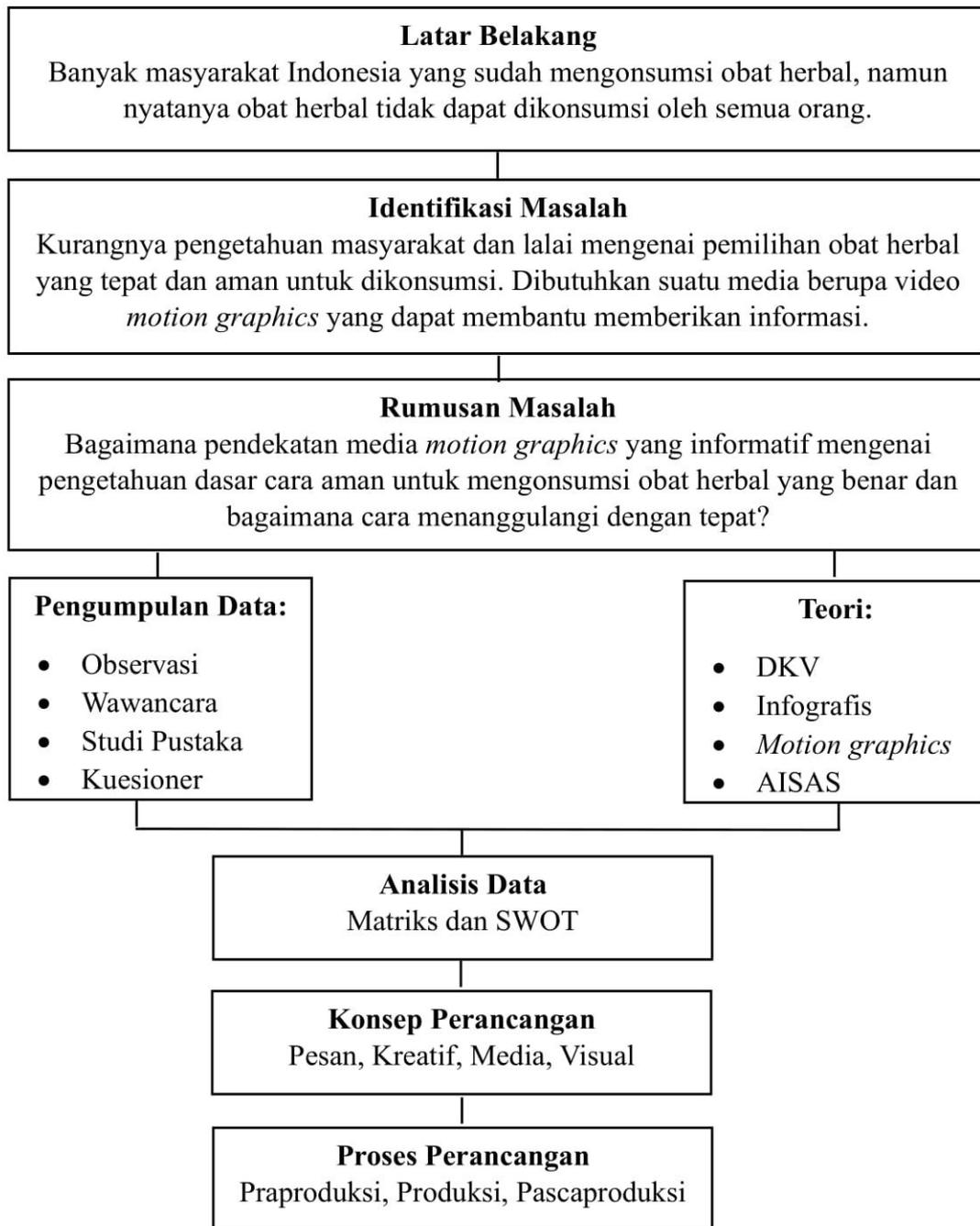
Analisis konten merupakan hal yang empiris (berdasarkan pengamatan) serta merupakan prosedur untuk memperhitungkan representasi visual dan verbal. Menggunakan kategori nilai pada variabel seperti ukuran, komposisi, tipe huruf, sosok yang akan muncul dalam karya, dan sebagainya (Soewardikoen, 2019:83).

2. Analisis Visual

Analisis visual merupakan tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar. Untuk menganalisis karya visual dapat dibagi menjadi empat mendasar (Soewardikoen, 2019:89), yaitu:

- A. Deskripsi (*Description*), yaitu mengidentifikasi suatu karya visual, kemudian informasi yang didapatkan nantinya akan menjadi petunjuk tentang arti dan maksud dari karya tersebut.
- B. Analisis (*Analysis*), tahap ini ditunjang oleh landasan teori yang akan berkaitan dengan pembahasan masalah.
- C. Interpretasi (*Interpretation*), yaitu juga merupakan cara menerapkan pemikiran tentang makna atau sesuatu yang terkandung dalam sebuah karya visual, sehingga interpretasi merupakan tahapan yang paling imajinatif, kreatif dan juga akan saling berhubungan dengan tahapan lainnya.
- D. Penilaian (*Judgment*), yaitu merupakan pendapat atau penetapan nilai-nilai tentang apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan, dianalisis, dan diinterpretasikan.

1.7 Kerangka Pemikiran



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Dokumen Pribadi

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara mengumpulkan data dan analisis, kerangka pemikiran, serta kerangka pemikiran yang berhubungan dengan topik yaitu cara memilih obat herbal yang tepat.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori akan memuat dasar teori mengenai teori obat tradisional, *motion graphics*, dan komunikasi sebagai dasar yang relevan dalam membuat laporan penelitian, kerangka teori.

BAB III DATA DAN ANALISIS PEMIKIRAN

Dalam bab data dan analisis pemikiran akan mengurai hasil pencarian data secara terstruktur, dari data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner dan analisis konten, analisis visual, analisis matriks, serta penarikan kesimpulan mengenai obat herbal dan *motion graphics*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan keseluruhan proses konsep yang telah dirancang, mulai dari konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media, hingga konsep visual, dalam rangka menjawab tujuan dari perancangan mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi mengenai informasi yang harus disampaikan untuk masyarakat mengenai cara memilih obat herbal yang tepat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab penutup akan menjelaskan kesimpulan dari laporan penelitian dan saran yang berkaitan dengan topik yaitu perancangan *motion graphics* untuk Edukasi Cara Memilih Obat Herbal yang Tepat.