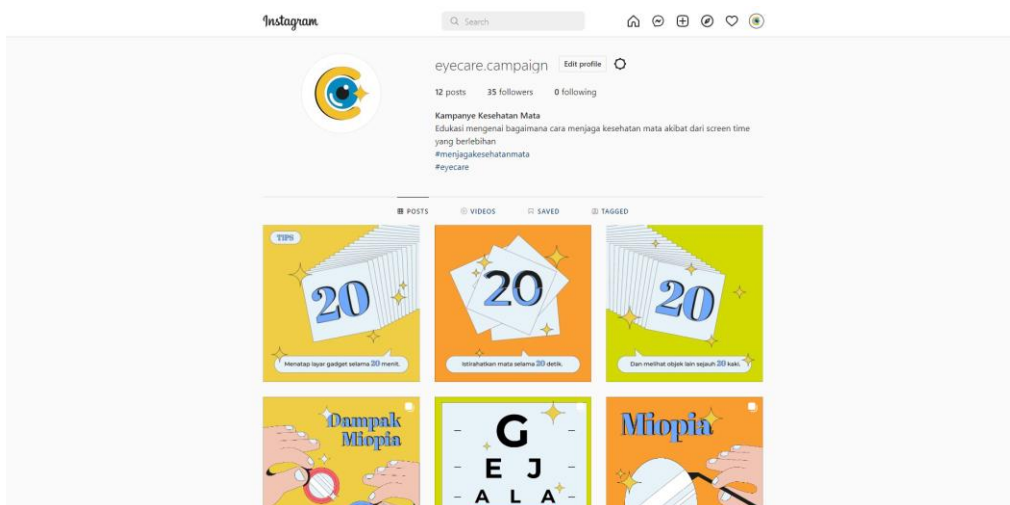


b. Media Pendukung



Gambar 4 Media pendukung berupa akun dan feed Instagram

C. Kesimpulan

Pandemi Covid-19 tidak hanya mengakibatkan virus corona merugikan manusia tetapi juga memberikan dampak pada permasalahan lain yaitu mengenai kesehatan mata, yang mana akibat dari pandemi ini masyarakat tidak dapat beraktivitas sebagaimana mestinya serta lebih banyak waktu di habiskan di dalam rumah. Dengan diterapkannya sistem PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang dilakukan pada bulan April 2020 sampai pada kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) di Indonesia, aktivitas masyarakat sangat di batasi dan hanya dapat melakukan aktivitas secara daring di rumah, ini mengakibatkan meningkatnya prevalensi *screen time* pada masyarakat. Untuk memecahkan permasalahan tersebut perancang terinspirasi untuk membentuk suatu media yang dapat memberikan edukasi kepada masyarakat luas mengenai tips bagaimana menjaga kesehatan mata sehingga dapat membantu masyarakat untuk menjaga kesehatan mata mereka. Pemilihan media animasi dipilih karena animasi dapat menjangkau masyarakat luas baik itu anak-anak maupun dewasa, selain itu di karenakan pandemi Covid-19 yang mengakibatkan pelarangan aktivitas di luar ruangan maka media animasi menjadi pilihan karena dapat dilihat di mana saja dan kapan saja dengan perantara internet yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat.

Proses awal perancangan diawali dengan mencari berbagai macam data melalui jurnal mengenai bahaya dari *screen time* yang berlebihan sampai pada akibat

yang ditimbulkan dari kebiasaan tersebut, dilanjutkan dengan penyaringan data yang sudah di dapat sehingga di dapatkan beberapa data mengenai bahaya *screen time* seperti mengakibatkan gangguan mata yaitu miopia serta bahaya miopia bila tidak di tangani dengan baik, dengan ditemukannya banyak data perancang dapat memberikan informasi secara akurat dalam perancangan tersebut sesuai dengan khalayak sasaran yang di tuju. Perancang juga mencari data sekunder berupa angket yang disebarakan melalui google form, dari angket tersebut perancang mendapatkan data bahwa sebagian besar khalayak sasaran belum tahu cara untuk menjaga kesehatan mata.

Dengan data-data yang telah diperoleh, perancang mulai memproduksi animasi tersebut, dalam perancangan ini maka dibuatlah naskah cerita terlebih dahulu dengan menyesuaikan khalayak sasaran maasing-masing yaitu anak-anak, remaja dan dewasa, isi dari animasi tersebut akan menggunakan komunikasi persuasif dimana para khalayak sasaran akan di tunjukkan dampak dari *screen time* yang berlebihan lalu diajak untuk menjaga kesehatan mata dengan menggunakan tips 20:20:20 sebagai cara untuk mengatasi persoalan tersebut. Karakter dari setiap animasi juga disesuaikan dengan khalayak sasaran dan juga menyesuaikan kegiatan mereka selama di rumah. Gaya animasi yang digunakan adalah gaya animasi vektor serta animasi motion untuk menyesuaikan dengan khalayak sasaran yang merupakan anak-anak sampai orang dewasa. Setelah produksi selesai maka dilanjutkan dengan pasca produksi di mana memasukkan *backsound*, *voice over* dan *sound effect* dan menyesuaikan scene dengan suara yang di masukkan tersebut agar animasi terlihat lebih hidup.

D. Daftar Pustaka

- Adnyana Yasa, G. P., Satyasusmaya Narpaduhita, K. A., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 147.
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY. 10-11.
- Ilyas. (2012). *Ilmu Penyakit Mata Edisi 4*. Jakarta: Balai Penerbit FK UI.
- Khurya, K. R., & Prayoga, D. (2021). Kelelahan Mata Selama Pandemi Covid-19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 516.

- Nafrin, I. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 458.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Pellegrini, M., Bernabei, F., Scordia, V., & Giannaccare, G. (2020). *May home confinement during the COVID-19 outbreak worsen the global of myopia?*
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7197632/>.
- Permatasari, D. (2021). Kebijakan Covid-19 Dari PSBB Hingga PPKM Empat Level.
<https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/kebijakan-covid-19-dari-psbb-hingga-ppkm-empat-level>.
- Ruslan, R. (2007). *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta.
- Worldometer. (2021, October 1). Corona Virus Cases.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*. Focal Press.

