

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA
UNTUK REMAJA**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA
UNTUK REMAJA**



PERANCANGAN

Oleh:

INDAH RIZKI ALIFIA

NIM: 1612401024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA, diajukan oleh Indah Rizki Alifia NIM 1612401024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.


NIP 19801125 200812 1 003 / NIDN 0025118007

Pembimbing II / Anggota


Hesti Rahayu, S. Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001 / NIDN 0030077401

Cognate / Anggota


Drs. Arif Agung S., M.Sn.

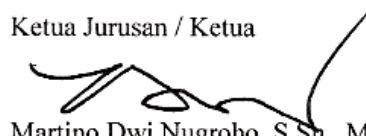
NIP 19671116 199305 1 001 / NIDN 0016116701

Ketua Program Studi DKV / Ketua / Anggota


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Limbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



*“You're ready, born ready
And all you gotta do
Is put one foot in front of you”*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'Ala atas segala limpahan rahmat ilmu serta keberkahan-Nya. Oleh karena-Nya penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini dengan baik, dimana hal tersebut menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institusi Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA.**

Tugas Akhir merupakan puncak dari pendidikan dalam menerapkan apa yang sudah diterima selama menjalani masa studi. Ilmu-ilmu yang didapatkan semasa masa kuliah diaplikasikan dalam bentuk perancangan *motion graphic* ini. Kedepannya diharapkan *motion graphic* ini dapat membantu dalam pemberian edukasi pertolongan pertama untuk masyarakat terutama siswa SMP. Hasil dari perancangan ini tentunya memiliki banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan dan terbuka akan segala kritik maupun saran yang membangun demi perbaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat kekurangan, penulis memohon maaf. Semoga bisa menjadi manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 25 Maret 2021

Penulis,



Indah Rizki Alifia

NIM 1612401024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Design.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S. S., M.A. selaku Kaprodi Design Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Bapak Kadek Primayudi, M. Sn. Selaku sekretaris Prodi DKV.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi dalam proses pembuatan perancangan ini.
6. Ibu Hesti Rahayu, S. Sn., M.A. selaku Pembimbing II yang telah sabar membimbing dan memberikan masukan untuk dalam proses pembuatan perancangan ini.
7. Bapak Kadek Primayudi S. Sn., M. Sn. Selaku dosen wali selama 4,5 tahun kuliah di DKV ISI Yogyakarta.
8. Ayah dan Mamah yang dengan sabar membimbing dan merawat saya sejak kecil
9. Patrik, Ashr, Wididi, Itek, Alya, Senpi dan Safira selaku sahabat sejak semester I yang telah mendukung serta mendengarkan keluh kesah penulis selama masa perkuliahan.
10. Untuk semua teman-teman yang sudah hadir dan memeriahkan kehidupan perkuliahan.
11. Untuk Siswa dan Siswi SMPN 2 Jakarta yang mau turut serta dalam pengumpulan data untuk perancangan ini.
12. Untuk seluruh masyarakat yang sudah mendukung kehidupan penulis selama masa perkuliahan.
13. Untuk teman-teman Kidang Alas 2016, terima kasih banyak atas kebersamaan dan saling supportnya.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Rizki Alifia

NIM : 1612401024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 25 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Indah Rizki Alifia

NIM 1612401024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Rizki Alifia

NIM : 1612401024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 25 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Indah Rizki Alifia

NIM 1612401024

ABSTRAK

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA.

Indah Rizki Alifia

1612401024

Pertolongan pertama dapat diartikan sebagai pertolongan pertama yang diberikan pada orang sakit atau terluka sampai bantuan medis profesional dapat diberikan. Tujuan dari pertolongan ini sendiri adalah menyelamatkan nyawa, mengurangi rasa sakit, mencegah penyakit atau cedera lebih lanjut dan meningkatkan pemulihan. Pertolongan pertama dapat diberikan oleh siapa saja, bahkan pada beberapa kasus pertolongan pertama dapat diberikan oleh diri sendiri. Mengingat betapa pentingnya pertolongan pertama di kehidupan sehari-hari maka diperlukan upaya edukasi terutama untuk remaja usia 12-16 tahun khususnya remaja di Sekolah Menengah Pertama tentang cara-cara pemberian pertolongan yang baik dan benar pertama pada kehidupan sehari-hari yang tak hanya mengenalkan cara-cara pemberian pertolongan pertama namun juga untuk menyadarkan dan menarik minat masyarakat tentang pertolongan pertama.

Motion graphic dipilih sebagai media karena sebagai media audio visual *motion graphic* mampu memberikan informasi yang tak hanya singkat dan padat pada para remaja namun juga menyenangkan sebagai salah satu upaya meningkatkan minat masyarakat pada pertolongan pertama. Perancangan ini dibuat dengan dasar metode perancangan 12 prinsip perancangan multimedia menurut Richard Mayer (2007).

Hasil dari perancangan ini adalah *motion graphic* yang menjelaskan tentang dasar-dasar pemberian pertolongan pertama termasuk apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat memberikan pertolongan pertama serta beberapa cara pemberian pertolongan pertama sederhana yaitu pertolongan pertama pada korban tersedak, mimisan dan pingsan.

Kesimpulan dari perancangan bahwa *motion graphic* mampu menjadi salah satu media edukasi pembelajaran yang tak hanya memberikan informasi namun juga dapat menarik minat siswa untuk mempelajari pertolongan pertama.

Kata kunci: pertolongan pertama, *motion graphic*, media edukasi, remaja

ABSTRACT

MOTION GRAPHIC AS FIRST AID EDUCATIONAL MEDIA FOR ADOLESCENTS

Indah Rizki Alifia

1612401024

First aid can be defined as the first aid given to a sick or injured person until professional medical assistance can be provided. The purpose of this relief itself is to save lives, reduce pain, prevent further illness or injury and promote recovery. First aid can be given by anyone, even in some cases first aid can be given by oneself. Considering how important first aid is in everyday life, educational efforts are needed, especially for adolescents aged 12-16 years or more specifically those whose in junior high schools, about ways of providing good and correct first aid in everyday life which do not only introduce methods. giving first aid but also to raise awareness and attract public interest about first aid.

Motion graphics were chosen as media because as an audio-visual media, motion graphics are able to provide information that is not only short and information rich to teenagers but also as a fun approach as an effort to increase public interest in first aid. This design is made on the basis of the design method of 12 multimedia design principles by Richard Mayer.

The result of this design is a motion graphic that explains the basics of providing first aid, including what is and should not be done when giving first aid as well as several ways of providing simple first aid, namely first aid to victims of choking, nosebleeds and fainting.

The conclusions of this design is motion graphics can become one of the educational media that not only provides the informations but can also attract students interest in learning first aid.

Keywords: first aid, motion graphic, educational media, teen

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Lingkup perancangan	4
E. Manfaat perancangan	5
F. Metode Perancangan	5
G. Metode Analisis Data	6
H. Skematika Perancangan	7
BAB II	8
IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS	8
A. Data Objek Perancangan	8
1. Objek Pertolongan Pertama	8
2. Data Objek Sekolah Menengah Pertama	13
B. Studi Pustaka	14
1. Kajian Literatur	14
2. Landasan Teori	18
C. Identifikasi Problematika Perancangan	37
D. Analisis Data	41
E. Kesimpulan Analisis	43
F. Usulan Pemecahan Masalah	43
BAB III	44
KONSEP PERANCANGAN	44

A. Konsep Media.....	44
1. Tujuan Media	44
2. Strategi Media.....	45
B. Konsep Kreatif.....	47
1. Tujuan Kreatif.....	47
2. Strategi kreatif.....	47
3. Isi Pesan (<i>What To Say</i>).....	48
4. Strategi Penyajian Media	48
C. Materi Program.....	51
D. Program Kreatif.....	51
1. Pra Produksi.....	51
2. Produksi	59
3. Pasca Produksi	61
BAB IV	63
VISUALISASI	63
A. Studi Visual	63
1. Studi Visual Ilustrasi	63
a. Referensi Karakter Siswa SMP	63
b. Refrensi Ibu Rumah Tangga	65
c. Referensi Kakek	65
d. Referensi Tenaga Medis	66
e. Referensi Logo Palang Merah.....	67
f. Referensi Pertolongan Pertama	67
2. Studi Visual Layout.....	69
B. Proses Program Visual.....	70
1. Ilustrasi	70
a. Karakter.....	70
b. Background	74
2. <i>Storyboard</i>	75
3. Proses Animasi.....	84
C. Final Design.....	85
1. Motion graphic.....	85
2. Media pendukung.....	96
a. Poster Infografis	96
b. Media sosial	98
c. Web Banner	99
d. Buku saku.....	100
3. Poster Pameran	100

4. Katalog.....	101
5. <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	103
BAB V.....	104
PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
WEBTOGRAFI.....	109
LAMPIRAN.....	111

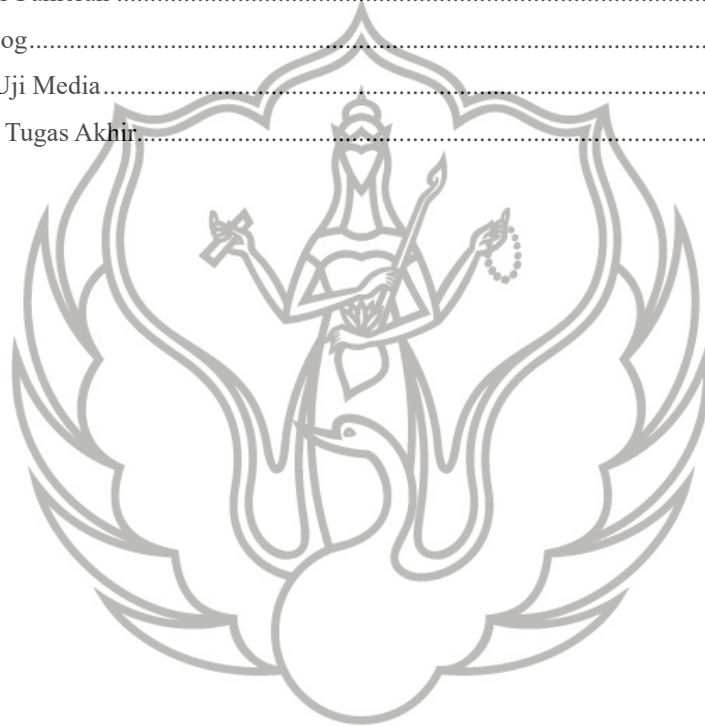


DAFTAR GAMBAR

Gb. 1 Rantai perilaku bertahan hidup.....	9
Gb. 2 Tangkapan layar video Pertolongan Pertama Pada Luka Bakar,	15
Gb. 3 Tangkapan layar video Pertolongan Pertama Pada Luka Iris,	16
Gb. 4 Tangkapan layar video Pertolongan Pertama Pada Tersedak,.....	17
Gb. 5 Ilustrasi dengan gaya vector art flat design,	18
Gb. 6 Penggunaan komposisi warna tetradic dalam ilustrasi,	20
Gb. 7 Font Soumatic Rounded	21
Gb. 8 Komposisi dalam desain, work together, Erics.....	21
Gb. 9 Cara Kerja Thaumatrope	23
Gb. 10 Ilustrasi Cinematographe.....	24
Gb. 11 Viking Eggeling, Symphonie Diagonale, 1921.....	25
Gb. 12 Saul bass, Vertigo's tittle sequence, 1950.....	26
Gb. 13 Contoh Storyboard	28
Gb. 14 Diagram Tentang Pengetahuan Pertolongan Pertama.....	37
Gb. 15 Diagram Tentang Pernah Mendapatkan Pendidikan Tentang Pertolongan Pertama	38
Gb. 16 Diagram Tentang Sumber Pendidikan Pertolongan Pertama	38
Gb. 17 Diagram Tentang Ketertarikan Mempelajari Pertolongan Pertama	39
Gb. 18 Diagram Tentang Informasi Hoax Pertolongan Pertama	39
Gb. 19 Diagram Tentang Kepercayaan Diri Dalam Pemberian Pertolongan Pertama	40
Gb. 20 Desain karakter.....	50
Gb. 21 Colour Palette Tetradic	58
Gb. 22 Seragam SMP.....	63
Gb. 23 Ibu rumah tangga.....	65
Gb. 24 Kakek tua dengan tongkat	65
Gb. 25 Kakek tua dengan tongkat.....	65
Gb. 26 Petugas PMI.....	66
Gb. 27 Petugas PMI.....	66
Gb. 28 Petugas PMI	67
Gb. 29 Logo Palang Merah Indonesia	67
Gb. 30 Heimlich Maneuver.....	68
Gb. 31 Pertolongan Pertama Pada Mimisan.....	68
Gb. 32 Pertolongan Pertama Pada Korban Pingsan	69
Gb. 33 Komposisi layout dengan gaya ilustrasi flat design	69
Gb. 34 Komposisi layout dengan gaya ilustrasi flat design	70
Gb. 35 Desain Karakter Rudi	71
Gb. 36 Desain Karakter Petugas PMI	71
Gb. 37 Desain Karakter Pendukung	73
Gb. 38 Background Luar Rumah	74
Gb. 39 Background Dalam Rumah	74
Gb. 40 Storyboard.....	84
Gb. 41 Proses Animasi	84
Gb. 42 Media utama.....	96
Gb. 43 Poster Infografis	97
Gb. 44 Instagram Story	98
Gb. 45 Instagram Post.....	99
Gb. 46 Web Banner	99
Gb. 47 Buku Saku	100
Gb. 48 Poster Pameran.....	101
Gb. 49 Katalog Pameran	102
Gb. 50 Graphic standard manual.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	111
A. Survei.....	111
B. Media Pendukung.....	116
1. Handbook.....	116
2. Instagram Story.....	123
3. Instagram Feed.....	124
4. Web Banner.....	125
5. Poster	125
6. Graphic Standard Manual	127
7. Poster Pameran	134
8. Katalog.....	135
C. Respon Uji Media.....	136
D. Pameran Tugas Akhir.....	137



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Badan Pusat Statistik Indonesia pada tahun 2019 mencatat telah terjadi 116,411 kecelakaan dengan keterangan jumlah korban tewas sebanyak 25.671, korban luka berat 12.475, dan korban luka ringan 137.342. Korban luka ringan paling banyak terjadi pada kecelakaan domestik. Kecelakaan domestik sendiri adalah kecelakaan yang terjadi di rumah, luka seperti luka bakar, terkilir, tersayat pisau, patah tulang atau mungkin serangan jantung sering terjadi di ranah rumah tangga. Menurut Yulianingsih (2017) pada bukunya yang berjudul “*Self Help Emergency*” Ada beberapa penyebab terjadinya kecelakaan rumah tangga, salah satunya karena kedaruratan medis, yaitu keadaan yang tidak normal yang biasa terjadi pada manusia, seperti kejang, tidak sadar, mengamuk, dan sebagainya. Penyebab lain dari kecelakaan rumah tangga adalah murni kecelakaan, misalnya luka parut, memar, terpotong atau terbakar. Luka-luka ini sebenarnya merupakan luka yang dapat ditangani dengan pengetahuan dasar pertolongan yang tepat.

Menurut *International Red Cross* dalam “*International First Aid and Resuscitation Guidelines*”, Pertolongan pertama dapat diartikan sebagai pertolongan pertama yang diberikan pada orang sakit atau terluka sampai bantuan medis profesional dapat diberikan. Tujuan dari pertolongan ini sendiri adalah menyelamatkan nyawa, mengurangi rasa sakit, mencegah penyakit atau cedera lebih lanjut dan meningkatkan pemulihan. Pertolongan pertama dapat diberikan oleh siapa saja, bahkan pada beberapa kasus pertolongan pertama dapat diberikan oleh diri sendiri.

Banyak kasus-kasus kecelakaan khususnya pada masyarakat awam yang pada akhirnya berakhir fatal karena kesalahan dalam penanganan korban atau bahkan terlambatnya pemberian pertolongan. Memang dalam pelaksanaannya pertolongan pertama harus dilakukan secara tepat dengan pengetahuan yang mumpuni karena dapat beresiko memperparah kondisi korban jika ditangani dengan salah. Ketidaktahuan dan rasa takut untuk

memberikan pertolongan menjadi faktor utama yang mencegah orang untuk memberikan pertolongan pertama. Data dari survei yang pernah dilakukan di sekolah di DKI Jakarta pada tahun 2020 ada 50 % dari 154 koresponden yang menyatakan bahwa pernah mendapatkan informasi yang keliru tentang pertolongan pertama, padahal pengetahuan pertolongan pertama yang baik dan benar sangat penting diajarkan pada anak mengingat korban yang rawan mengalami kecelakaan domestik adalah anak-anak. Selain anak, banyak orang tua yang tidak memahami dan mengetahui tentang pertolongan pertama padahal orang tua diharuskan untuk memahami pertolongan pertama karena selain sebagai pelindung utama anak, orang tua juga harus dapat mengajarkan pertolongan pertama kepada anak-anak mereka.

Data dari survei yang pernah dilakukan di sekolah di DKI Jakarta pada tahun 2020 menunjukkan bahwa hanya 38.3% dari mereka memiliki kepercayaan diri dalam memberikan pertolongan pertama atau menjadi orang yang memberikan pertolongan pertama, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat atau lebih tepatnya siswa SMP masih beranggapan bahwa pertolongan pertama hanya bisa dilakukan oleh tenaga medis profesional saja. Pada pertolongan pertama memang ada beberapa tindakan harus mendapatkan pelatihan khusus seperti *Cardiopulmonary Resuscitation* (CPR) namun sebagian besar tindakan pertolongan pertama dapat dipelajari tanpa memerlukan pelatihan khusus. Rasa takut dan ragu adalah faktor utama yang membuat masyarakat menjadi pasif pada kondisi darurat hingga menurunkan tingkat kemungkinan korban untuk selamat dan pulih. Hal ini tentu dapat dihindari jika masyarakat mau dan berani untuk memberikan pertolongan pertama. Oleh sebab itu dibutuhkan dorongan dan juga pengertian bahwa pertolongan pertama itu bisa dilakukan oleh siapa saja asalkan mengikuti cara-cara pertolongan pertama yang tepat.

Sebagai tempat penyaluran ilmu utama, selama ini sekolah telah menjadi tempat utama dari siswa mempelajari pertolongan pertama, akan tetapi tak jarang pembelajaran ini tidak maksimal karena materi biasanya hanya disajikan dengan media cetak yaitu buku. Alternatif lain dari siswa mempelajari pertolongan pertama adalah dari kegiatan

ekstrakurikuler seperti Pramuka atau Palang merah Remaja (PMR), pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler ini memang lebih efektif karena siswa diberikan peragaan secara langsung tentang cara-cara memberikan pertolongan pertama namun tidak semua siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler ini. Data dari survei yang pernah dilakukan di sekolah di DKI Jakarta pada tahun 2020 menunjukkan bahwa 35.1% siswa belajar pertolongan pertama dari pembelajaran di sekolah, dan 34.4% mendapatkan pembelajaran pertolongan pertama melalui program ekstrakurikuler sedangkan sisanya mempelajari pertolongan pertama dari otodidak maupun orang tua. Melihat besarnya jumlah rasio siswa yang mempelajari pembelajaran pertolongan pertama di sekolah maka dibutuhkan media edukasi yang mampu mengakomodasi pembelajaran berbasis audio dan visual sehingga siswa mampu melihat teknik dan cara-cara mengaplikasikan pertolongan pertama yang baik dan benar.

Motion graphic dipilih sebagai media pembelajaran audio visual karena memenuhi kriteria audio dan visual yang dibutuhkan dalam pembelajaran ini. *Motion graphic* adalah percabangan dari seni desain grafis dan animasi yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi sedangkan menurut Beare (2016) *motion graphic* dapat diartikan sebagai koreografi dari susunan elemen grafis yang digunakan untuk memberikan suatu informasi. Selain mampu menggabungkan unsur audio dan visual dalam pemberian informasi, *motion graphic* juga mampu memberikan informasi yang lebih ringkas kepada target *audiens*. Kelebihan lain dari *motion graphic* adalah kemudahan akses, karena *motion graphic* dapat didistribusikan melalui media digital seperti internet maupun DVD sehingga target *audiens* dapat mengakses media *motion graphic* tanpa terikat waktu maupun tempat. Kemudahan akses ini sangat penting karena dapat mengakomodasi pembelajaran baik yang bersifat resmi seperti di sekolah-sekolah maupun pembelajaran yang bersifat otodidak. Perancangan *motion graphic* ini nantinya akan menceritakan tentang kejadian sehari-hari yang sering terjadi di sekolah maupun di rumah yang butuh penanganan pertolongan pertama untuk

mengajarkan dan juga meningkatkan minat remaja untuk mempelajari pertolongan pertama.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah, bagaimana merancang *motion graphic* sebagai media edukasi pertolongan pertama bagi remaja?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan dari rumusan masalah maka tujuan dari perancangan ini adalah, merancang *motion graphic* sebagai media edukasi pertolongan pertama pada kecelakaan pada tingkat dasar untuk masyarakat awam yang dapat meningkatkan kesadaran target audiens tentang pertolongan pertama serta menjadi sumber informasi bagi target audiens.

D. Batasan Lingkup perancangan

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan dari penelitian dapat terfokus kepada topik dari objek penelitian maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini akan berfokus seputar pengenalan dan edukasi tentang pertolongan pertama pada kecelakaan tingkat dasar yaitu pertolongan pertama yang dapat dilakukan oleh semua orang.
2. Pertolongan pertama yang difokuskan adalah pertolongan pertama yang terjadi di lingkungan sekolah maupun ranah domestik yang biasa melibatkan anak remaja.
3. Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat awam yaitu yang tidak memiliki dasar pertolongan pertama dan belum terlatih.
4. Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat Indonesia.
5. Target audiens dengan jangkauan remaja yang duduk dibangku sekolah menengah pertama (SMP) yaitu dalam rentang usia 12-15 tahun. Usia remaja dipilih karena pada fase ini anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga mudah diberikan edukasi dan pelatihan pertolongan

pertama. Fase ini juga dipilih karena pada fase ini masyarakat pertama kali dikenalkan dan diberikan pendidikan pertolongan pertama secara formal.

E. Manfaat perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam penyampaian informasi dengan media *motion graphic*.

2. Bagi Institut

Menjadi bahan referensi dan ilmu dalam Desain Komunikasi Visual tentang *motion graphic*.

3. Bagi Lembaga

Sebagai media edukasi tentang pertolongan pertama pada kecelakaan.

F. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer didapatkan dari hasil survei yang dilakukan pada remaja yang duduk di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari kajian literatur yang membahas tentang pertolongan pertama, baik dari media cetak seperti buku, jurnal, maupun artikel dan media digital seperti situs-situ internet yang berhubungan dengan materi perancangan.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Survei

Survei dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa SMP untuk mendapatkan informasi tentang data tingkat pengetahuan mereka tentang tentang pertolongan.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka pertama kali dilakukan untuk mengetahui tentang langkah-langkah penanganan pertolongan pertama yang tepat sesuai

dengan panduan pertolongan pertama yang dikeluarkan oleh palang merah. Studi pustaka juga digunakan untuk mencari data dan informasi lainnya tentang perancangan. Sumber pustaka ini dapat diperoleh dari buku, skripsi, jurnal, serta informasi yang berasal dari *website* maupun *blog*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Menggunakan alat tulis, alat perekam seperti kamera, *voice recorder*, *smartphone*, dan laptop.

G. Metode Analisis Data

Setelah tahap pengumpulan data maka tahap selanjutnya adalah menganalisis dan mengolah data-data yang telah diperoleh. Metode analisis yang akan digunakan 5W+1H (*what, when, who, why, where, + how*) untuk menganalisis, mengkaji, dan membahas data-data yang telah didapatkan.

1. *What* (Apa)

Apa masalah yang menjadi dasar dari perancangan *motion graphic* pembelajaran pertolongan pertama?

2. *When* (Kapan)

Kapan *motion graphic* pembelajaran pertolongan pertama dapat didistribusikan?

3. *Who* (Siapa)

Siapa target audiens dari perancangan *motion graphic* pembelajaran pertolongan pertama?

4. *Why* (Mengapa)

Mengapa perancangan *motion graphic* pembelajaran pertolongan pertama dibuat?

5. *Where* (Dimana)

Dimana perancangan *motion graphic* pembelajaran pertolongan pertama akan disebarakan?.

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana strategi kreatif dalam memecahkan masalah ini?

H. Skematika Perancangan

