

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA
UNTUK REMAJA



PERANCANGAN

Oleh:

INDAH RIZKI ALIFIA

NIM: 1612401024

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

Ketua Program Studi DKV / Ketua / Anggota



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

NIP 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706

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 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) sebagai upaya edukasi untuk remaja khususnya remaja di Sekolah Menengah Pertama tentang cara-cara pemberian pertolongan yang baik dan benar pertama pada kehidupan sehari-hari.

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 and immediate assistance 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. Given how important first aid is in everyday life, educational efforts are needed that not only introduce first aid methods but also to awaken and attract the public's 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 as educational effort for the adolescents, especially adolescent in junior high schools, about ways of providing good and correct first aid in everyday life.

The result of this design is a motion graphic that explains the basic of providing first aid, including what should 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 t by applying the 12 principles of multimedia design in design, 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

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

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 pemberian 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*.

c. 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 disebar?

II. PEMBAHASAN

A. Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan secara visual dengan mengelola elemen grafis yang berupa gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan *layout* dengan tujuan agar pesan dapat diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007:2)

2. *Motion graphics*

Motion Graphics merupakan percabangan seni yang menggabungkan media gerak dan media grafis sehingga menghasilkan komposisi efektif yang dapat berkomunikasi langsung dengan target audiens (Shaw, 2015: 19). *Motion graphics* adalah sebutan kontemporer yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah bidang desain yang luas dan produksi yang mencakup jenis dan citra untuk film, video, digital media termasuk animasi, *visual effect*, *film titles*, grafis televisi, iklan, presentasi multimedia, dan yang paling baru arsitektur dan *video game* (Sandhaus, 2006)

3. Pembelajaran Multimedia

Pembelajaran multimedia menurut ahli dapat didefinisikan sebagai pembelajaran dari kata-kata dan gambar dan instruksi multimedia sebagai sarana untuk memberikan kata-kata dan gambar untuk pembelajaran. Kata-kata dapat dicetak di layar maupun diucapkan sebagai narasi sedangkan gambar dapat berupa statis atau animasi.

Bull (2013) berpendapat bahwa untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif maka perlu adanya penyeimbangan antara informasi visual dan verbal. Untuk membantu para perancang menyeimbangkan visual dan verbal, Mayer (2007) menciptakan dua belas prinsip rancangan multimedia antara lain prinsip koheransi, prinsip sinyal, prinsip redundansi, Prinsip kesinambungan spasial, prinsip kesinambungan temporal, prinsip segmentasi, prinsip pra-pelatihan, prinsip modalitas, prinsip personalisasi, prinsip suara, prinsip gambar, dan prinsip perwujudan.

B. Analisis Data

Analisis pada perancangan ini menggunakan metode 5W+1H (what, who, when, where, why, how)

1. *What* (apa)

Latar belakang masyarakat yang kurang memahami pertolongan pertama karena kurangnya edukasi tentang pertolongan pertama. Oleh sebab itu, maka dirancang *motion* grafis yang berpusat pada edukasi pertolongan pertama khususnya pertolongan pertama untuk remaja atau siswa sekolah menengah pertama yang berisi info tentang dasar-dasar pertolongan pertama dan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam memberikan pertolongan pertama.

2. *Who* (siapa)

Target audiens dari perancangan adalah anak Sekolah Menengah Pertama

3. *When* (kapan)

Perancangan *motion graphic* ini nantinya akan mulai didistribusikan pada hari pertolongan pertama sedunia yang jatuh pada tanggal tanggal 11 september.

4. *Where* (dimana)

Perancangan ini nantinya dapat diakses saat kelas-kelas pembelajaran pertolongan pertama maupun di *platform-platform* penyedia layanan video seperti *Youtube*.

5. *Why* (mengapa)

Dengan *motion graphic* yang berisi informasi tak hanya dalam bentuk teks dan verbal namun juga dipadukan dengan *iconografi* sehingga informasi lebih mudah diterima oleh target audiens nantinya. *Motion graphic* yang diunggah pada *platform* penyedia layanan video online juga akan mempermudah target audiens untuk mengaksesnya,

6. *How* (bagaimana)

Teknis pembuatan *motion graphic* ini pertama-tama melalui proses studio visual yang akan nantinya akan menentukan tentang gaya visual mulai dari gaya ilustrasi, *typografi*, hingga pemilihan warna yang akan digunakan. Kemudian mulai ketahap pencarian dan pengelolaan data yang akan dimasukan, pada kasus ini adalah pengenalan pertolongan pertama tingkat dasar. Informasi-informasi yang sudah berhasil dikumpulkan kemudian disusun sebagai *storyboard* sebelum diaplikasikan dan animasikan kedalam *motion graphic*. *Motion graphic* ini lalu akan diunggah pada *platform* penyedia layanan video online dengan harapan mampu mempermudah dan mengajak target audiens dalam mempelajari pertolongan pertama.

III. STRATEGI DAN KONSEP KREATIF

A. Strategi Media

Motion graphic dipilih menjadi media utama karena motion graphic sebagai salah satu bentuk media pembelajaran multimedia mampu mengakomodasikan sembilan peristiwa pembelajaran yang dapat memberikan pengkondisian eksternal. Motion graphic juga merupakan media yang tepat untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip perancangan multimedia dimana perlu adanya penyeimbang informasi visual dan verbal agar dapat tercapainya penyampaian informasi yang efektif. Perancangan ini dirancang dengan menggunakan dasar 12 prinsip perancangan multimedia dengan tujuan agar perancangan ini mampu menyampaikan informasi secara optimal kepada target audiens.

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam perancangan ini diarahkan agar pembaca memiliki empati, sadar dan memahami bahwa ada tindakan-tindakan pertolongan yang bisa dilakukan oleh kita ketika menghadapi sebuah situasi yang memerlukan tindakan awal dalam menolong korban.

2. Strategi kreatif

Perancangan *motion graphic* ini adalah episode pertama series pembelajaran pertolongan pertama dari hal ini dikarenakan banyaknya informasi tentang langkah-langkah pertolongan pertama yang tidak

mungkin diberikan dalam satu motion graphic mengingat durasi yang terbatas. Adapun informasi yang akan disampaikan pada perancangan ini tak hanya terdiri dari cara pemberian pertolongan pertama pada tersedak, mimisan, dan pingsan namun juga langkah-langkah apa saja yang harus diperhatikan sebelum pemberian pertolongan pertama.

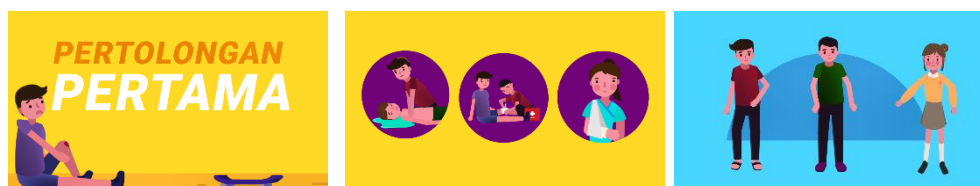
Motion graphic pada perancangan ini akan memakai gaya komunikasi interaktif antara narrator dengan karakter-karakter pada *motion graphic*. Target audiens nantinya akan disajikan kisah Rudi yang mengalami beberapa kejadian yang membutuhkan pertolongan pertama. Hal ini bertujuan untuk mempermudah target audiens untuk memahami konteks informasi yang diberikan oleh narrator seperti apa yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan. *Iconografi* juga nantinya akan digunakan untuk membantu audiens untuk memvisualisasikan informasi. Motion graphic ini juga akan terhubung dengan media sosial yang bisa diakses oleh audiens untuk mendapatkan keterangan lebih lanjut.

Motion graphic ini nantinya akan menggunakan gaya visual *flat design* yang berisi tentang informasi dasar cara-cara pemberian pertolongan pertama dasar yang dapat diaplikasikan pada orang lain maupun diri sendiri dan tindakan apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan dalam menghadapi situasi darurat yang membutuhkan pertolongan pertama. Pemberian informasi nantinya akan diberikan dengan format *storytelling* yang menceritakan karakter utama yang menghadapi berbagai kejadian darurat yang dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang membutuhkan pertolongan pertama.

3. Isi Pesan (*What To Say*)
Kecelakaan maupun keadaan darurat adalah kondisi yang dapat terjadi kapan saja dan dimana saja oleh karena itu penting untuk mengetahui pertolongan pertama agsar siap dalam menghadapi kondisi darurat ini. Selain mengetahui langkah apa yang harus dilakukan dalam pemberian pertolongan pertama, target audiens juga harus mengetahui tentang kesalahan-kesalahan apa yang bisa dilakukan dalam pemberian pertolongan pertama karena tak jarang kesalahan-kesalahan ini justru memperburuk keadaan sehingga penting untuk memberikan edukasi untuk meluruskan informasi yang kurang tepat tentang pemberian pertolongan pertama.
4. Gaya Visual
Gaya Visual yang dipakai dalam perancangan ini adalah gaya desain flat. Gaya visual ini akan diaplikasikan juga pada penggunaan iconografi yang dapat membantu target audiens memahami informasi kunci yang dijelaskan oleh narator sehingga mempercepat penyampaian informasi.

IV. VISUALISASI

A. Media Utama





<https://www.youtube.com/watch?v=YDN9JGgouOY>

Gb 1 Media utama

B. Media pendukung



Gb 2 Media pendukung

V. KESIMPULAN DAN SARAN

C. Kesimpulan

Perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi pertolongan pertama ini berawal dari permasalahan atas sedikitnya media pembelajaran yang mampu mengkomodifikasi pembelajaran pertolongan pertama dimana contoh dari cara pengaplikasian langkah-langkah pertolongan pertama sangat diperlukan. Media pembelajaran konvensional yang sering digunakan di sekolah-sekolah seperti buku juga kurang efektif untuk meningkatkan minat siswa untuk mempelajari pertolongan pertama.

Melihat permasalahan yang ada maka perancangan ini mencoba menawarkan solusi media yang mampu mengkomodifikasi pembelajaran pertolongan pertama. *Motion graphic* yang merupakan media utama dalam perancangan ini dapat menjadi media yang mengkomodifikasi kebutuhan penyampaian informasi berupa animasi tentang cara-cara pemberian pertolongan pertama yang tidak bisa direalisasikan dalam media cetak. Penggunaan gaya *flat design* dalam *motion graphic* ini merupakan salah satu upaya penyederhanaan visual yang bertujuan agar target audiens lebih mudah menerima dan menangkap informasi yang diberikan.

Data yang dimuat dari berbagai sumber seperti buku-buku panduan pertolongan pertama dan juga artikel-artikel kedokteran yang berkaitan dengan pertolongan pertama dengan tujuan untuk menjaga keakuratan data yang dimuat. Data ini kemudian dianalisa dengan metode 5W+1H sehingga mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada sebelum kemudian dioleh agar menjadi sesederhana mungkin tanpa mengurangi keakuratannya dengan tujuan untuk memudahkan siswa untuk mencerna informasi yang dimuat. Sebagai upaya memaksimalkan informasi yang disampaikan pada perancangan ini maka dibuat pula media lainnya yang menjadi pendamping seperti poster infografis, Instagram, poster dan juga E-book buku saku. Media-media ini juga berfungsi untuk memperluas jangkauan media utama sehingga siswa SMP yang menjadi target audiens utama terutama target audiens yang ingin mempelajari pertolongan pertama secara otodidak dapat lebih mudah untuk menemukan video *motion graphic* diluar pembelajaran dalam kelas.

Adapun dalam proses perancangan ini ada beberapa kendala yang ditemukan seperti banyaknya materi pertolongan pertama sehingga tidak memungkinkannya untuk merangkum semua materi dalam sebuah *motion graphic*, oleh sebab itu perancangan ini membutuhkan video lanjutan yang mencakup materi-materi yang tidak dapat dimuat diperancangan. Kendala lain yang ditemui dalam perancangan ini adalah minimnya sumber buku acuan *motion graphic* dalam Bahasa Indonesia dan juga tidak adanya pedoman resmi penulisan tugas akhir tentang *motion graphic* atau animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bull, Prince, *Cognitive Constructivist Theory of Multimedia: Designing Teacher-Made Interactive Digital: Jurnal Creative Education*, Th.IV/09, September 2013
- International Federation of Red Cross and Red Crescent Societies. (2016) *First Aid 2016 Guideline*, Geneva: Red Cross
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Mayer, Richard, *Research-Based Principles for Designing Multimedia Instruction*, Th.III/01, November 2007
- Sandhouse, Louise, *Los Angeles in Motion A Beginner's Guide form Yesteday to Tommorow*: SEGD Design, no.11, Januari 2006
- Shaw, Austin. (2015) *Design for Motion: Motion Design Techniques & Fundamentals*, New York: Focal Press

