

Pembuatan Video *Explainer* Covid-19 Sebagai Iklan Layanan Masyarakat

Nabilullah Alfatah, AlfatahNabilullah@gmail.com, Universitas Surakarta
Sukoco, Sukoco@unsa.ac.id, Universitas Surakarta

ABSTRAKSI

Saat ini dunia sedang menghadapi masalah bersama berupa wabah penyakit baru yang disebabkan oleh virus covid-19. Indonesia termasuk salah satu negara yang terjangkit. Dalam rangka membantu menekan angka penyebaran virus covid-19 tersebut perlu dilakukan sebuah sosialisasi kepada masyarakat agar mereka paham dan dapat melakukan pola hidup sehat sehingga wabah di Indonesia khususnya cepat mereda. Maka dari itu dibuatlah sebuah media yang menyampaikan apa dan bagaimana cara masyarakat menangani virus ini. Video iklan layanan masyarakat ini tentang virus covid-19 akan menjadi sebuah media edukasi yang efisien dan menjangkau banyak orang sekaligus. Ketika Informasi tentang virus covid-19 ini dapat tersampaikan secara efektif dan efisien melalui media online, yaitu youtube.com, sebagai sarana edukasi dan penyampaian informasi mengenai covid-19 kepada pengunjung dan masyarakat secara umum.

Kata kunci: informasi, virus covid-19, video iklan layanan masyarakat

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Sebuah video iklan layanan masyarakat sebenarnya memiliki peran dan fungsi besar dalam menumbuhkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap setiap masalah yang harus mereka hadapi, yaitu masalah yang bisa menyinggung keselarasan hidup mereka. Tidak dipungkiri juga bahwa kebanyakan orang lebih suka menonton dan melihat informasi visual daripada harus membaca dan menyimpulkan sendiri tentang informasi apa yang didapat. Seperti yang dilansir oleh berita harian Tempo.com, "Sebanyak 10% masyarakat Indonesia yang umurnya di atas 10 tahun gemar membaca dan 90% penduduk gemar nonton televisi dan tidak suka membaca. Artinya, minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah," kata Kepala Kantor Perpustakaan Nasional Sri Sularsih dalam acara "Safari Gerakan Nasional Gemar Membaca" di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta (tempo.com, Rabu 28 Oktober 2015). Orang kebanyakan tidak suka membaca dan kurang tertarik dengan banyaknya informasi berupa huruf-huruf dan lebih tertarik dengan informasi berupa gerak visual dan audio seperti televisi.

Akhir tahun 2019 yang lalu menjadi sejarah baru umat manusia dalam bertahan melawan virus baru yang berbahaya, virus tersebut dikenal dengan nama virus covid-19. Termasuk Indonesia adalah salah satu negara yang terjangkit. Halaman media informasi elektronik, merdeka.com pada hari Kamis, 02 April 2020 pada lamannya

menuliskan "Pandemi virus corona (Covid-19) masih menghantui khususnya Indonesia. Sejak kasus pertama diumumkan, lonjakan pasien positif terus terjadi dan kian meningkat. Dikutip dari laman resmi kemenkes.go.id, hingga Rabu (1/4/2020), jumlah kasus positif Covid-19 mencapai 1.677. Diikuti pula dengan pasien dinyatakan sembuh sebanyak 103 dan 157 pasien lainnya meninggal dunia."

Iklan layanan masyarakat pun menjadi salah satu media yang dengan mudah menyampaikan informasi tentang virus covid-19 ini karena pesan yang dimuat dalam iklan layanan masyarakat menjadi lebih singkat dan padat. Dengan durasi video yang singkat akan tetapi memuat banyak informasi juga menjadikannya lebih mudah untuk disebarluaskan dengan berbagai platform media sosial yang ada sekarang. Sehingga lebih banyak orang yang melihat video iklan layanan masyarakat lebih banyak pula informasi tersampaikan.

Berdasarkan wawancara dengan Bpk. Drs. Sigit Prabowo, MM. selaku Kepala Bidang Pengaduan, Hukum dan Informasi RSUD Karanganyar, bahwasanya banyak pengunjung yang belum mengetahui dan memperhatikan protokol kesehatan. Contohnya pada ruang tunggu dan pendaftaran masih didapati pengunjung yang tidak menjaga jarak. Juga belum optimalnya media di RSUD sebagai sarana untuk menyampaikan edukasi dan informasi mengenai covid-19, supaya masyarakat pada umumnya mempunyai

pemahaman yang tepat mengenai pandemi virus covid-19.

Maka dari itu perlu dibuat sebuah iklan layanan masyarakat yang menyampaikan permasalahan dan cara masyarakat umum ikut menekan jumlah sebaran virus tersebut, menyampaikan apa dan bagaimana cara masyarakat menghadapi virus covid-19 ini, menyampaikan pentingnya mawas dan peduli dengan kebersihan lingkungan serta diri. Dengan memanfaatkan fasilitas Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Karanganyar berupa TV lokal yang ada di setiap ruang tunggu dan tempat para pengunjung rumah sakit berkumpul mengantre menjadikan iklan layanan tersebut tersampaikan secara efektif, efisien dan dapat menjangkau orang banyak sekaligus.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, yang menjadi pokok permasalahan yaitu : Pengunjung RSUD Kabupaten Karanganyar masih ada yang belum paham mengenai virus covid-19.

3. BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan pembahasan pada penelitian ini, maka disusun sebuah batasan Penjelasan tentang apa itu virus covid-19.

- 1) Bagaimana virus covid-19 bisa menjangkit manusia.
- 2) Apa saja indikasi apabila terjangkit virus covid-19.
- 3) Bagaimana cara penanggulangan dan pemutusan mata rantai virus covid-19 sesuai dengan protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah..

4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan video iklan layanan masyarakat ini adalah dihasilkannya sebuah video iklan layanan masyarakat yang dapat menjadi saran edukasi tentang covid-19.

5. METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan ini penulis mengambil beberapa hal yang dianggap penting yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya. Adapun metode penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

5.1. Metode Pengumpulan Data

- 1) Observasi
- 2) Wawancara

- 3) Kepustakaan

5.2. Metode Pengembangan

- 1) Analisis
- 2) Perancangan
- 3) Pembuatan
- 4) Uji Coba

6. TINJAUAN PUSTAKA

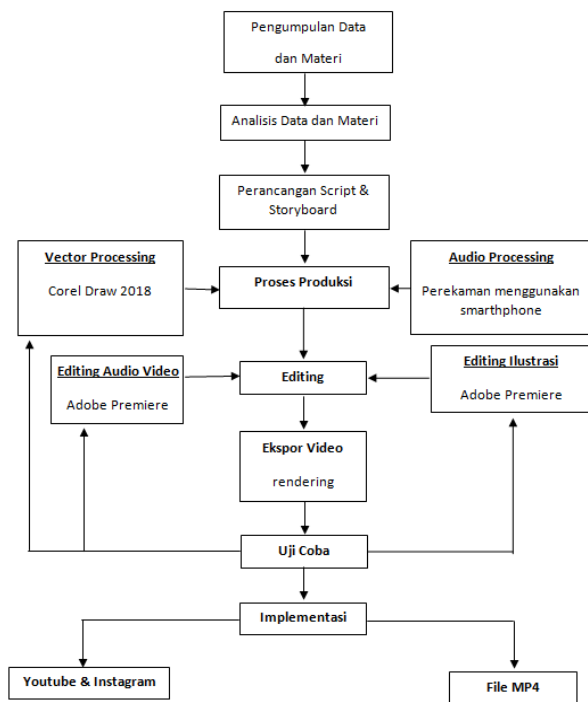
Penelitian dari Rismayani, Agum Wiranto R. dan Andy faiz alfandy (2019) yang berjudul "Perancangan Video Explainer Animasi 2D Menggunakan Konsep Flat Design Untuk Informasi Alur Pendaftaran Badan Hukum Calon Driver Grab PT. Lintas Muda Cemerlang" dihasilkan sebuah video explainer 2D yang menerangkan alur pendataan driver grab menggunakan konsep flat design. Proses pembuatan model animasi flat design menggunakan software Corel draw X7 dan Pentool SAI, sedangkan proses motion animasi dan compositanya menggunakan software After Effect CS6.

Penelitian dari Fikri Aziz (2016) dari Universitas Budi Luhur Jakarta yang berjudul "Perancangan Video Explainer Makin Pinter.com Melalui Animasi 2D Sebagai Media Promosi" dihasilkan sebuah video promosi dengan metode yang digunakan adalah animasi 2D atau vector flat design. Adapun software yang digunakan untuk membuat model animasi dalam bentuk vector adalah Adobe Illustrator sedangkan untuk proses *motion* animasi nya menggunakan Adobe After Effect. Karena dalam penelitiannya mengalami kesulitan berupa pemilihan karakter untuk *Voice Over* maka peneliti yang bersangkutan menggunakan voice over dari sebuah situs generator online yang bebas lisensi. Dalam penelitian Aziz Fikri ini terdapat kelebihan pada alat berupa software dan hardware yang lebih *up to date* sehingga hasil output nya pun bisa mengikuti trend dan terlihat lebih menarik, contohnya untuk pembuatan vector flat design peneliti menggunakan Adobe Illustrator yang banyak digunakan vector artist dalam dan luar negeri diimbangi dengan proses animasi dan compositanya yang menggunakan Adobe After Effect.

Penelitian dari Irwan Saputra (2014) dari Universitas AMIKOM Yogyakarta yang berjudul "Implementasi Animasi 2D Dan Video Explainer Pada Iklan Televisi Sedekah Buku" menghasilkan sebuah iklan televisi berupa video *explainer*, metode yang digunakan pun juga menggunakan flat design 2D. Software yang digunakan cukup

kompleks dan bervariasi yaitu proses design animasi menggunakan Corel draw X5 untuk kemudian di finishing di Adobe Photoshop CS6, proses editing audio menggunakan Adobe Audition CS6 dan proses motion serta composi tnya menggunakan Adobe After Effect CS6. Hasil iklan video *explainer* yang peneliti buat berformat AVI, video codec Intel IYUV Codec penerapannya ditampilkan disebuah stasiun TV lokal RBTV Yogyakarta.

7. ALUR PENELITIAN



Gambar 1. Alur penelitian

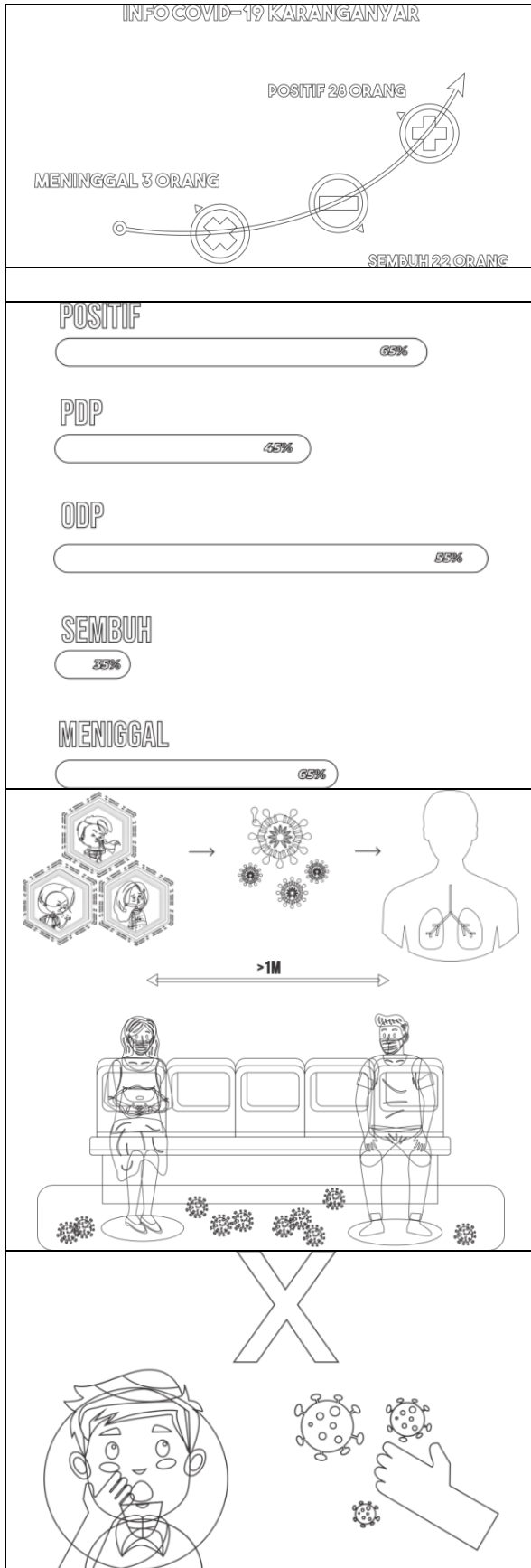
8. ANALISIS

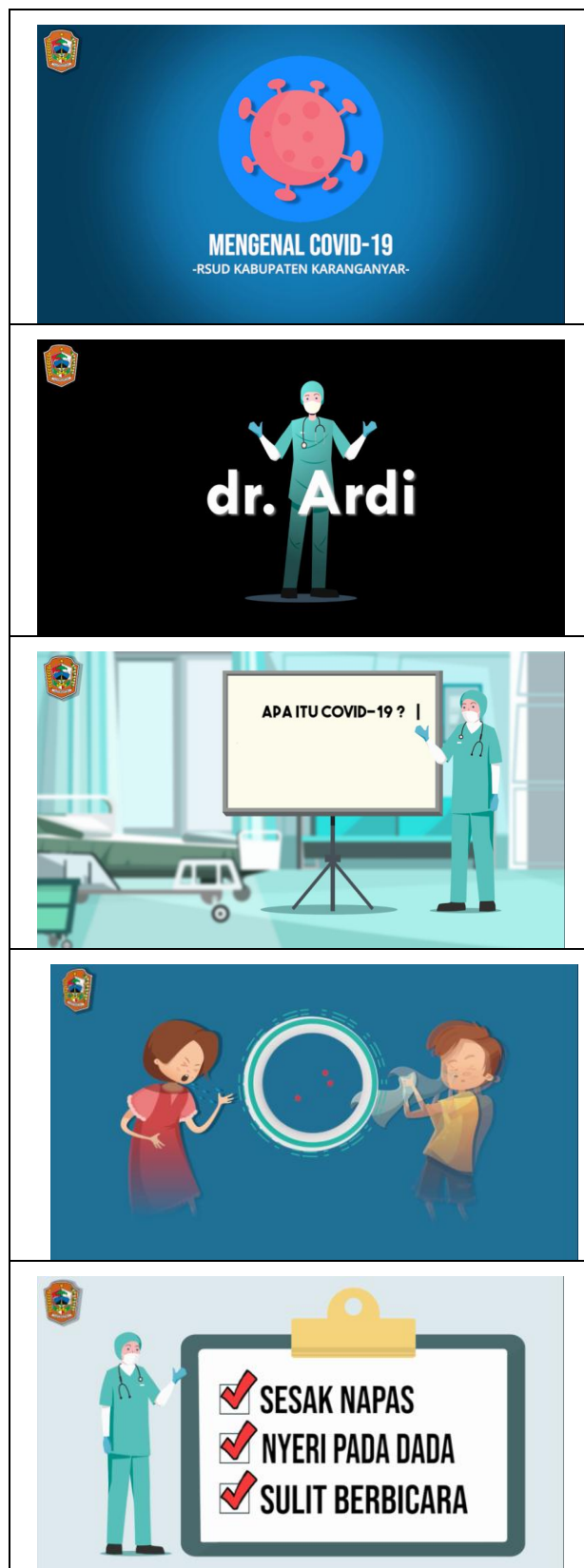
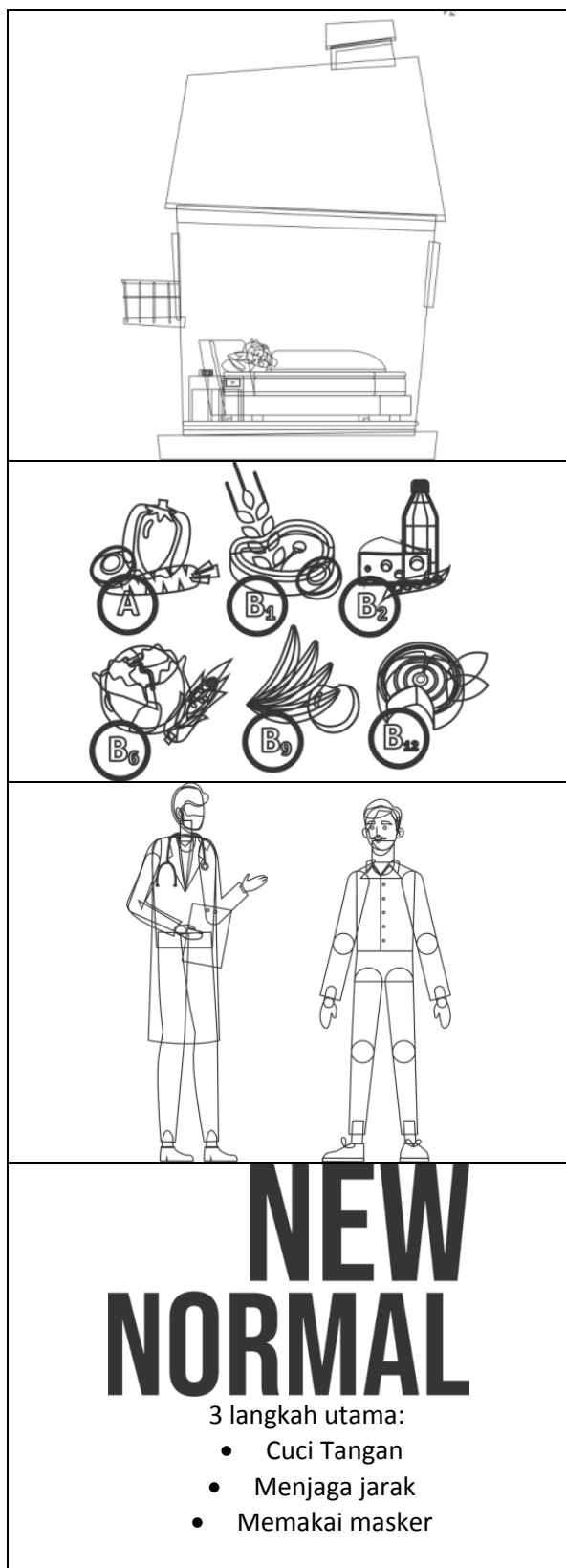
Kasus covid-19 di Kabupaten Karanganyar semakin tinggi dan RSUD Karanganyar dengan fasilitas TV lokal di area rumah sakit belum memiliki media edukasi mengenai covid-19 ini. Oleh karena itu RSUD Karanganyar meminta untuk dibuatkan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi mengenai covid-19 berikut dengan segala protokol kesehatan di era new normal yang mudah untuk dipahami dan menarik segala kalangan masyarakat secara umum.

9. DESAIN (Storyboard)

Tabel 1. Storyboard

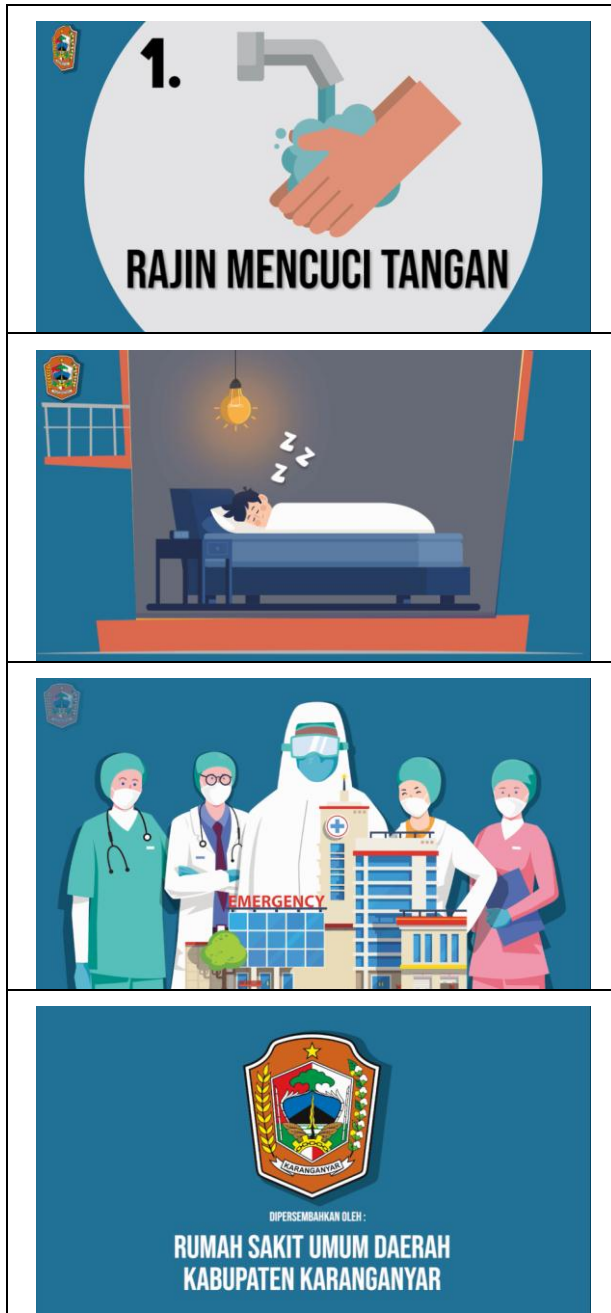






10. IMPLEMENTASI

Tabel 2. Printscren hasil video



11. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembuatan video *explainer* covid-19 di RSUD Karanganyar, adalah :

- 1) RSUD Karanganyar telah memiliki media edukasi dan informasi berupa video *explainer* covid-19 akan tetapi video yang telah dibuat belum dapat diimplementasikan di TV lokal ruang antre RSUD karena sebab teknis dan birokrasi pihak rumah sakit.
- 2) Oleh karena itu, video diimplementasikan pada beberapa media sosial dan penonton merasa mendapat pemahaman yang baik dan mudah tentang virus covid-19 dari video

tersebut dengan hasil 73,3% responden menyatakan demikian.

12. SARAN

Penulis memberikan saran antara lain :

- 1) Bagi penulis mengenai pembuatan video *explainer* yang berbasis vector harus memperhatikan kesiapan resource hardware dan software dengan baik.
- 2) Penulis juga menyarankan pada penelitian selanjutnya untuk menyiapkan kemungkinan terjadinya masalah implementasi di instansi pemerintahan terkait, mengingat adanya aturan teknis dan birokrasi yang cukup ketat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, Fikri. (2016). *Perancangan Explainer Video MAKINPINTER.COM Melalui Animasi 2D Sebagai Media Promosi. Tugas Akhir. Universitas Budi Luhur, Jakarta.*
- Darmawan, Deni. (2014). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung, PT Remaja Rosdakarya.*
- Nisa, Naima Khoiru. (2015). *Strategi Kreatif Iklan Layanan Masyarakat (ILM) Dalam Pemasaran Sosial. Jurnal Interaksi, UNDIP Universitas Diponegoro, Semarang, h. 158*
- Nopriyanti. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi. Universitas Sriwijaya, Palembang, h. 224*
- Nuraini, Tantiya Nimas (2020, 02 April). *Kronologi Munculnya Covid-19 di Indonesia hingga Terbit Keppres Darurat Kesehatan. Dikutip 01 Desember 2020 dari Merdeka.com : <https://www.merdeka.com/trending/kronologi-munculnya-covid-19-di-indonesia-hingga-terbit-keppres-darurat-kesehatan-kl.html>.*
- Purwanto, Budi (2015, 28 Oktober). *90 Persen Orang Indonesia Doyan Nonton Ketimbang Baca Buku. Dikutip 01 Desember 2020 dari Tempo.co : <https://nasional.tempo.co/read/713809/90-persen-orang-indonesia-doyan-nonton-ketimbang-baca-buku>.*
- Rismayani, Agum wiranto R., Andi Faiz Alfandy. (2019). *Perancangan Video Explainer Animasi 2D Menggunakan Konsep Flat Design Untuk Informasi Alur Pendaftaran Badan Hukum Calon Driver Grab Pt. Lintas Muda Cemerlang. Jurnal*

- Masyarakat Telematika dan Informasi. STMIK Dipanegara Makassar, Makassar.*
- Sadiman. (2010). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.*
- Saputra, Irwan. (2014). Implementasi Animasi 2D dan Video Explainer pada Iklan Televisi Komunitas Sedekah Buku. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, STMIK AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta, h. 06*
- Sari, Melizza Purnama. (2012). Efektivitas Iklan Layanan Masyarakat di Televisi dalam Mempengaruhi Sifat Khalayak. Skripsi Sarjana, UI Universitas Indonesia, Depok, h. 03*
- Suyanto, Muhammad.(2005). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta. Andi Offset, h. 20*