



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAHAYA PENULARAN
PENYAKIT *TOXOPLASMA* SEBAGAI UPAYA EDUKASI *PET OWNER*
DI SURABAYA**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Akram Prima Pratama

17420100070

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAHAYA PENULARAN
PENYAKIT *TOXOPLASMA* SEBAGAI UPAYA EDUKASI *PET OWNER* DI
SURABAYA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Akram Prima Pratama
NIM : 17420100070
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAHAYA PENULARAN PENYAKIT *TOXOPLASMA* SEBAGAI UPAYA EDUKASI *PET OWNER* DI SURABAYA

Dipersiapkan dan disusun oleh

Akram Prima Pratama

NIM: 17420100070

Telah diperiksa, dibahas, dan diuji oleh Dewan Penguji

Pada: Rabu, 25 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701


II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101


Penguji:

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA

NIDN: 0716127501


Universit
as
Dinamika

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.08
13:16:14 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.08
14:12:15 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed

by Universitas

Dinamika

Date: 2023.02.08

15:17:53 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

*JANGAN TAKUT MEMBUAT KESALAHAN, TAKUTLAH JIKA KITA TIDAK
BELAJAR DARI KESALAHAN.*

-HAEMIN SUNIM-

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

“Saya Persembahkan kepada orang tua saya, sahabat, dan teman-teman yang sudah menemani dan membantu dari awal hingga akhir”

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Akram Prima Pratama**
NIM : **17420100070**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC BAHAYA
PENULARAN PENYAKIT TOXOPLASMA SEBAGAI
UPAYA EDUKASI PET OWNER DI SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 25 Januari 2023



Akram Prima Pratama
NIM : 17420100070

ABSTRAK

Indonesia adalah negara peringkat pertama se-Asia yang gemar dalam memelihara hewan peliharaan terutama kucing. Hewan peliharaan seperti kucing tidak jauh dari yang namanya penyakit. *Toxoplasma* adalah penyakit yang disebabkan oleh parasit bersel tunggal yaitu *toxoplasma gondii*. Penyakit ini dapat ditemukan pada hewan berdarah panas terutama kucing karena hanya pada kucing parasit *toxoplasma* ini dapat berkembang biak. Penelitian-penelitian yang baru dilakukan pada 2019-2020 menyimpulkan bahwa dari hasil pemeriksaan lab terbukti sebagian *Pet Owner* kucing di Surabaya terinfeksi *toxoplasma* karena kebersihan diri yang tidak dijaga dan kurang perhatiannya pada lingkungan mereka. Oleh sebab itu pentingnya memberikan pemahaman terhadap masalah ini adalah untuk menciptakan suatu lingkungan yang sehat sehingga terhindar dari parasit *toxoplasma*, salah satu cara untuk memberikan edukasi tersebut adalah melalui *video Motion graphic*. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, studi literasi dan dokumentasi. Kata kunci yang ditemukan adalah "*Honest*" memiliki arti menyukai lembut, suka mengikuti suasana hati, penuh perhatian. Keyword tersebut akan digunakan dalam seluruh konsep perancangan karya termasuk *video motion graphic* berjudul "Yuk Kenalan dengan *Toxoplasma!*" yang berisikan informasi mengenai pengertian, proses penularan, faktor penyebab, dampak dan cara pencegahan penyakit *toxoplasma*. Media pendukung yang digunakan antara lain, *feeds instagram*, stiker, *x-banner*, dan poster. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu *pet owner* dan masyarakat dalam mengenal penyakit *zoonosis* yang ada pada hewan peliharaan khususnya kucing, dan bagaimana pencegahan penyakit yang bisa dilakukan.

Kata Kunci : *Kucing, Toxoplasma, PetOwner, Motion graphic*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian berjudul “Perancangan Motion Graphic Bahaya Penularan Penyakit Toxoplasma Sebagai Upaya Edukasi Petowner di Surabaya” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

1. Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segala rejeki dan ridho-Nya.
2. Keluarga peneliti yang selalu mendukung peneliti baik secara moril maupun material
3. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing I yang sudah sabar memberi saran dan masukan dalam mengerjakan penelitian Tugas Akhir ini.
5. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Dosen Pembimbing II yang sudah sabar memberikan saran dan masukan dalam mengerjakan penelitian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh narasumber dan partisipan baik dari instansi maupun perorangan yang telah memberikan informasi kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini
7. Sahabat dan teman penulis terutama Fathur, Adit, Arroyan, Bella, Iin, Amel, Bening yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian laporan ini.
8. Terimakasih juga ditujukan kepada hewan peliharaan penulis Lexy, Shiro, Annesa, Meylas yang sudah memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Surabaya, 25 Januari 2023

Akram Prima pratama

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Toxoplasma	7
2.1.1 Penularan <i>Toxoplasma</i> pada Manusia	8
2.1.2 Dampak <i>Toxoplasma</i> Pada Manusia	8
2.1.3 Pencegahan <i>Toxoplasma</i> Pada Pemilik Hewan.....	9
2.3 Kucing	10
2.3.1 Jenis Jenis Kucing	10
2.4 Ilustrasi	13
2.4.1 <i>Digital Painting</i>	13
2.5 Teori Warna.....	14
2.6 Tipografi.....	14
2.7 Video	15
2.8 <i>Video explainer</i>	16
2.9 Motion Graphic	16
2.10 <i>Storyboard</i>	16
2.11 <i>Storyline</i>	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Jenis Penelitian	18
3.2 Unit Analisis.....	18
3.3 Teknik Pengumpulan Data	19

3.3.1	Observasi.....	19
3.3.2	Wawancara.....	19
3.3.3	Studi Literasi	19
3.4	Teknik Analisis Data	20
3.4.1	Reduksi Data	20
3.4.2	Penyajian Data	20
3.4.3	Penarikan kesimpulan	20
3.4.4	SWOT	20
3.5	Alur Desain.....	21
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1	Hasil dan Analisis Data	22
4.1.1	Hasil Observasi	22
4.1.2	Hasil Wawancara	25
4.1.3	Hasil Studi Literasi.....	28
4.2	Reduksi Data Hasil Analisis Data	30
4.3	Kesimpulan Hasil Data.....	37
4.4	Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning.....	39
4.4.1	Analisis Segmentasi	39
4.4.2	Analisis Targeting	40
4.4.3	Analisis Positioning	40
4.5	Analisis Unique Selling Propositioning	40
4.6	Analisis SWOT.....	41
4.7	<i>Keyword</i> atau <i>Key Communication Message</i>	42
4.8	Perancangan Karya.....	44
4.8.1	Konsep Perancangan Karya	44
4.8.2	Tujuan Kreatif	44
4.8.3	Strategi Kreatif	45
4.8.4	Implementasi Media.....	60
BAB V	PENUTUP	71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kucing Ras Persia	10
Gambar 2. 2 Kucing Ras Anggora	11
Gambar 2. 3 Kucing Ras Maine Coon	11
Gambar 2. 4 Kucing British Shorthair	12
Gambar 2. 5 Kucing Bengal.....	12
Gambar 2. 6 Kucing Sphynx.....	13
Gambar 3. 1 Alur perancangan desain	21
Gambar 4. 1 Color pallete Mood <i>Power-clasing</i>	45
Gambar 4. 2 Contoh font <i>Made Tommy</i>	46
Gambar 4. 3 Contoh font <i>Peace Sans</i>	46
Gambar 4. 4 Alternatif Desain Kucing Pemandu 1.....	47
Gambar 4. 5 Alternatif Desain Kucing Pemandu 2.....	48
Gambar 4. 6 Alternatif Desain Kucing Pemandu 3.....	48
Gambar 4. 7 Sketsa Media Pendukung	49
Gambar 4. 8 Desain Karakter	60
Gambar 4. 9 <i>Scene 1, 2023</i>	60
Gambar 4. 10 <i>Scene 2, 2023</i>	61
Gambar 4. 11 <i>Scene 3A dan 3B, 2023</i>	61
Gambar 4. 12 <i>Scene 4A dan 4B, 2023</i>	62
Gambar 4. 13 <i>Scene 5A dan 5B, 2023</i>	62
Gambar 4. 14 <i>Scene 6A – 6D, 2023</i>	63
Gambar 4. 15 <i>Scene 7A – 7C, 2023</i>	63
Gambar 4. 16 <i>Scene 8A – 8C, 2023</i>	64
Gambar 4. 17 <i>Scene 9A – 9B, 2023</i>	65
Gambar 4. 18 <i>Scene 10A dan 10B, 2023</i>	65
Gambar 4. 19 <i>Scene 11, 2023</i>	66
Gambar 4. 20 <i>Scene 12 dan 13, 2023</i>	66
Gambar 4. 21 Desain Poster, 2023.....	67
Gambar 4. 22 Desain <i>x-banner</i>	67
Gambar 4. 23 Desain Stiker, 2023	68

Gambar 4. 24 Desain *Feeds Instagram*, 2023..... 69
Gambar 4. 25 Akun Media Sosial, 2023 69



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari banyaknya hewan peliharaan, kucing merupakan salah satu hewan yang sangat digemari di Indonesia. Pada tahun 2018 dilansir dalam (sumber: liputan6.com, Maris 2021) *Rakuten Inisight* melakukan survei online tentang hewan yang paling banyak dipelihara di Asia. Survei melibatkan 97 ribu responden dari 13 negara dari Asia terutama Indonesia. Hasil menyebutkan bahwa Indonesia menduduki peringkat pertama se-Asia dengan nilai sekitar 47% orang memelihara hewan peliharaan terbanyak kucing. Banyaknya kucing yang dipelihara menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sangat gemar dan suka memelihara hewan terutama kucing. Banyaknya jenis kucing yang bisa kita pelihara seperti jenis kucing-kucing ras antara lain Anggora, Persia, Siam, *Sphynx*, Bengal, dan Maine Coon. Jumlah kucing-kucing ras tersebut diperkirakan hanya ada sekitar 1% dari seluruh kucing di dunia, sisanya merupakan kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau bisa dibilang kucing kampung.

Hewan peliharaan tidak jauh dari yang namanya penyakit. Beberapa penyakit bisa dikategorikan tidak menular dan menular atau yang bisa disebut dengan *zoonosis*. Dilansir dari WHO *zoonosis* adalah sebagai salah satu penyakit yang alamiah dapat menular antara hewan dan manusia atau sebaliknya. Hewan peliharaan seperti kucing mempunyai potensi yang besar terkena penyakit yang bisa mengakibatkan *zoonosis*. Penyakit yang dapat menyerang kucing dan beresiko *zoonosis* adalah Penyakit seperti *rabies*, *scabies*, *toxoplasmosis/toxoplasma*, cacingan (infeksi cacing), *dermatomikosis/Tinea*, *Campylobacteriosis*, dan *salmonellosis* (Yuliarti, 2010). Penyakit *toxoplasma* merupakan yang cukup umum dapat ditemukan di Indonesia (Joseph, 2021).

Toxoplasma adalah penyakit yang disebabkan oleh parasit protozoa bersel tunggal yaitu *toxoplasma gondii* (Yuliarti, 2010). Penyakit ini dapat ditemukan pada hampir semua hewan berdarah panas seperti mamalia dan salah satunya ditemukan ada pada kucing. Pada tubuh kucing, *toxoplasma gondii* mengalami stadium seksual untuk menghasilkan telur (*oosit*) yang kemudian dikeluarkan

melalui feses kucing. Kucing bertindak sebagai *hospes* definitif (induk semang sejati) karena hanya dalam usus kucing parasit ini melakukan siklus hidup seksualnya dan menghasilkan telur. Seekor kucing dapat mengeluarkan 10 juta telur sehari dan dapat bertahan pada feses selama dua minggu. Hal ini menjadi penyebab penyebaran parasit tersebut ke makhluk hidup lain terutama manusia bila lingkungan (tanah) atau makanan terkontaminasi feses kucing jika tidak dicuci dengan bersih (Ellora, 2018).

Toxoplasma menjadi penyakit yang harus diperhatikan baik oleh laki-laki dan perempuan sebab dapat menyebabkan masalah serius pada kesehatan. *Toxoplasma* dapat ditularkan kepada manusia secara kongenital (dari ibu ke anak) dan secara nonkongenital (perolehan). Noya (2018) menjelaskan *toxoplasma gondii* harus lebih diwaspadai terutama bagi ibu yang sedang mengandung. Kerena parasit ini dapat tertular pada calon bayi dan berpotensi mengakibatkan keguguran. Dampak serius dari infeksi parasit ini pada janin diantaranya seperti *hydrocephalus*, infeksi mata, epilepsi, abortus, hingga bisa menyebabkan kematian (Feng Meng Qing, et al, 2015). *Toxoplasma* yang terinfeksi tidak melalui kongenital memiliki kemungkinan 80-90% tidak menimbulkan gejala pada orang sehat. Tetapi penyakit ini bisa diketahui melalui pemeriksaan darah. Ketika *toxoplasma* ini dinyatakan akut dampak yang akan diberikan antara lain peradangan hati, demam tinggi, anemia ringan, hingga peradangan otak yang terjadi dibeberapa penderita (Yuliarti, 2010).

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk meneliti banyaknya peredaran *toxoplasma* lewat perantara kucing di daerah Surabaya, Krihariyani, Woelansari, dan Kurniawan (2015) mengenai jumlah individu yang terbukti positif parasit *toxoplasma gondii* pada ibu di Rangkah 6 Surabaya menyatakan bahwa dari 40 responden sampel, 26 ibu (57,5%) ibu di daerah tersebut dinyatakan terinfeksi *toxoplasma gondii* dengan 30% dari responden ibu-ibu tersebut diantaranya memelihara kucing dengan jumlah lebih dari 2 ekor. Prayuni Dwi Agustin dan J Mukono dari Departemen Kesehatan Lingkungan Fakultas kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga Surabaya (2015) melakukan penelitian terhadap kucing sebagai perantara penyakit *toxoplasma* di Surabaya. Penelitian dilakukan kepada 50 responden, 25 pemelihara kucing dan 25 responden bukan pemelihara kucing di

kecamatan Mulyorejo. Hasil penelitian mengungkap bahwa prevalensi *toxoplasmosis* pada pemelihara kucing mencapai 52% dan pada bukan pemelihara kucing sebesar 48%.

Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Rachmawati (2019) dilakukan pada komunitas pemelihara kucing Bungkul Cat Lovers (BCL). Dari hasil yang didapatkan melewati uji serologi menyebutkan, 19 sampel yang diambil 6 orang diantaranya terdiagnosis positif. Penyebab dari hasil positif tersebut adalah *hygiene* perorangan berupa kebiasaan cuci tangan yang sangat kurang dan faktor kebersihan dari lingkungan yang kurang. Sampel yang dinyatakan negatif masih memiliki kemungkinan terkena *toxoplasma*, hal ini dilihat berdasarkan hasil responden 8 orang memiliki tingkat kebersihan yang baik dan 5 orang memiliki kebersihan yang buruk. Dari jumlah semua sample 19 orang, menunjukkan bahwa 57,9% responden komunitas pemelihara kucing Bungkul Cat Lovers kurang atau tidak terbiasa membersihkan tempat tinggal mereka. Faktor lingkungan tempat tinggal sangat mempengaruhi potensi untuk tercemar oleh parasite *toxoplasma* ini. Penelitian terbaru lainnya yang dilakukan Wina Marthalia dan Lilis Sulistyorini (2020) yang dilakukan pada anggota oraganisasi pembiak kucing di Surabaya. Penelitian mengambil sampel dengan teknik *random sampling* didapatkan 19 orang. Pemeriksaan *toxoplasma* dilakukan dengan metode antigen. Hasil dari pemeriksaan 19 orang pembiak kucing, 11 diantaranya mengalami infeksi kronis *toxoplasma*. Faktor yang menjadi penyebab infeksi antara lain adalah lingkungan yang tidak bersih dan kebersihan diri dari pembiak kucing yang masih kurang. Peneliti melakukan pengisian kuisisioner singkat tentang pengetahuan para petowner mengenai *toxoplasma*. hasil dari 50 responden mengatakan bahwa 52% mereka tidak tahu tentang penyakit ini dan dampak yang disebabkan oleh *toxoplasma* bila seorang terinfeksi mengatakan bahwa 60% menjawab tidak mengetahui atau tidak tahu.

Hal ini membuktikan bahwa pengaruh kucing pada penyebaran parasit ini sangatlah penting dan perlu diketahui khususnya para *pet owner*. Sari dan Sumadarja (2017) menjelaskan bahwa *toxoplasma* di Indonesia saat ini masih merupakan penyakit yang kurang dipandang atau dianggap remeh. Penyebab hal ini

karena penyakit ini masih dianggap bersifat simptomatis dan tidak menimbulkan dampak yang fatal untuk orang yang memiliki sistem kekebalan imun yang baik.

Oleh sebab itu para *pet owner* harus mempertimbangan kesiapannya dalam berinteraksi atau merawat hewan khususnya kucing. Pentingnya memberikan pemahaman penyakit *toxoplasma* kepada *pet owner* dan edukasi pencegahan terhadap masalah ini sangatlah penting agar menciptakan suatu lingkungan yang sehat sehingga terhindar dari penyakit *toxoplasma* yang dapat menyerang *pet owner* dan masyarakat khususnya Surabaya.

Salah satu cara untuk memberikan edukasi yang menarik adalah melalui video *Motion graphic*. Octavia dan Fadilla (2017) menjelaskan, *motion graphic* merupakan media informasi yang tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman dan edukasi melalui video yang berisikan ilustrasi berupa animasi dalam melakukan pendekatan kepada target sasaran *audients*. Ilustrasi adalah sarana yang tepat dalam menyampaikan sebuah pesan yang ada dalam sebuah informasi visual. Gambar berfungsi untuk menarik perhatian orang, memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan, sarana pengekspresian, gambaran singkat sebuah tulisan atau cerita dan sebagai nilai keindahan dalam perwajahan (witabora, 2012). Teknik ilustrasi yang akan digunakan dalam *motion graphic* adalah digital painting. Deka (2012:13) menjelaskan bahwa digital painting merupakan gambar yang dibuat secara digital dengan menggoreskan kuas digital pada alat yang akan menghasilkan sebuah garis, gambar, dan warna. Keunggulan dari teknik ini adalah warna yang dihasilkan pada objek lebih jelas, rata, dan mudah dalam mencari pilihan warna sehingga memudahkan dalam proses editing. Elemen pendukung ilustrasi pada motion akan menampilkan beberapa jenis dari kucing seperti kucing Anggora, Persia, Bengal, Maine Coon dan beberapa kucing dengan motif yang berbeda-beda, sehingga gambar ilustrasi seperti kucing dapat ditampilkan dengan lebih detail. Dalam video *Motion graphic* akan menampilkan penjelasan seputar penyakit *toxoplasma* melalui perantara kucing dan cara pencegahan penyakit yang dikemas dengan konsep *video explainer* bedurasi sekitar 1-3 menit. Menurut Rolip Saptamaji (2019) *video explainer* adalah video animasi singkat yang berfokus pada penjelasan tentang ide dengan cara yang simple, mudah, dan menggunakan bahasa yang lugas dan menyenangkan dengan visual menarik.

Sehingga diharapkan dapat menarik minat para *pet owner* yang akan melihatnya dan mempraktikkan apa yang sudah dijelaskan dalam *video explainer* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah maka didapatkan rumusan masalah “Bagaimana Merancang *Motion graphic* Bahaya Penularan Penyakit *Toxoplasma* sebagai Upaya Edukasi *Pet owner* di Surabaya”.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah dibuat, maka terdapat batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Isi *motion graphic* berfokus edukasi kepada *pet owner* pada *toxoplasma* yang ada pada kucing dan bagaimana cara pencegahan penyakit tersebut.
2. Perancangan *Motion graphic* menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh audients yaitu *pet owner* dan masyarakat di Surabaya.
3. Edukasi pencegahan Penyakit *Toxoplasma* melalui kucing.
4. Ilustrasi yang ada dalam *Motion graphic* menggunakan teknik *digital painting*.
5. *Motion graphic* berjenis *video explainer* berdurasi 4 menit.
6. Media pendukung yang akan digunakan untuk promosi kepada masyarakat adalah *x-banner*, stiker, *feeds instagram*, dan poster.

1.4 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang *motion graphic* bahaya penyakit *toxoplasma* sebagai upaya pencegahan dan edukasi untuk *pet owner* di Surabaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi, referensi pengetahuan, dan masukan serta menambah wawasan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian kedepannya dengan pembahasan yang serupa. Hasil penelitian diharapkan juga dapat membantu *pet owner* dan masyarakat dalam mengenal penyakit *zoonosis* yang ada pada hewan peliharaan khususnya kucing,

dan bagaimana pencegahan penyakit yang bisa dilakukan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Catharina Miranda Audrey dengan judul “Perancangan *Motion graphic* Mengenai Informasi Pencegahan Parasit *Toxoplasma Gondii* pada Ibu Hamil di Jawa Timur”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa edukasi parasit *toxoplasma gondii* di Jawa Timur masih belum maksimal dan perlu adanya edukasi khususnya pada ibu hamil. Peneliti tersebut membuat sebuah media informasi berbentuk *Motion graphic* dalam penyampaian edukasi kepada *audiens* sehingga diharapkan dapat mengedukasi ibu-ibu hamil yang ada di Jawa Timur.

Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah target *audiens* peneliti akan berfokus pada daerah Surabaya khususnya para pemilik kucing atau para *pet owner*. Edukasi penyakit *toxoplasma* juga akan berfokus pada bagaimana penyebaran dan bahaya yang diakibatkan melalui perantara hewan kucing. Sehingga perancangan video *Motion graphic* akan menggunakan objek yang berbeda pula mengikuti target *audiens* yaitu berbentuk *video explainer*.

2.2 Toxoplasma

Menurut Nurheti Yulianti (2010) dalam buku *Hidup Sehat Bersama Kucing Kesayang*, *toxoplasma* adalah penyakit yang disebabkan oleh parasit protozoa ber sel tunggal yaitu *Toxoplasma gondii*. Penyakit ini dapat ditemukan pada hewan-hewan berdarah panas seperti mamalia terutama kucing. Parasit ini cenderung lebih banyak ditemukan pada kotoran kucing atau pada daging yang belum sepenuhnya matang dan sudah terkontaminasi. Penyakit ini akan lebih serius bila terkena pada seseorang yang berimun rendah dan pada wanita hamil parasit ini bisa menular kepada janin yang berefek pada kesehatannya kelak saat lahir atau masih dalam kandungan.

2.1.1 Penularan *Toxoplasma* pada Manusia

Penularan penyakit *toxoplasma* ini pada manusia banyak terjadi melalui makanan yang terkontaminasi atau tercemar material infeksius yang berasal dari kotoran (feses) kucing. Pada tubuh kucing, *toxoplasma gondii* dapat mengalami stadium seksual untuk menghasilkan oosit atau telur di dalam usus kucing kemudian oosit tersebut akan terbawa lewat feses yang dikeluarkan oleh kucing. Karena kucing adalah satu-satunya hewan yang menjadi tempat bertelur endoparasit ini. Seekor kucing menurut Yuliarti (2010) dapat mengeluarkan 10 juta ookista (bulatan kista besar berisi dua kista kecil yang akan mengeluarkan parasit aktif) sehari. Oosit yang terdapat dalam tinja kucing ini bisa tahan dalam berbulan-bulan, tahan terhadap disinfektan, pembekuan dan pengeringan. Parasit hanya bisa mati apabila dipanaskan pada suhu 70 celcius selama 10 menit.

Kebiasaan hidup yang kurang bersih khususnya para *pet owner* akan semakin memudahkan penularan penyakit ini. Material aktif dari feses kucing mudah sekali menyebar apabila dibiarkan ditempat terbuka. Makanan dan air dapat tercemar apabila tidak dibersihkan dan dijaga dengan baik. Kebiasaan tidak mencuci tangan juga merupakan salah satu penyebab juga penyakit ini dapat menular. Infeksi juga bisa ditularkan melalui daging-daging yang belum matang menurut dr. willy (2018) dan subroto (2006).

2.1.2 Dampak *Toxoplasma* Pada Manusia

Toxoplasma dapat ditularkan secara *kongenital* (dari ibu kepada anak) dan secara *nonkongenital* (perorangan). Pengaruh lebih serius didapatkan pada penularan secara kongenital pada wanita hamil.

Menurut Rahmawati (2019) parasit *toxoplasma gondii* yang menginfeksi ibu hamil lebih memiliki resiko yang lebih besar terhadap janin atau bayi yang sedang dikandung. Infeksi yang diketahui pada awal kehamilan, memiliki resiko menyebabkan keguguran pada bayi. Hal ini karena pada tahap awal kehamilan janin masih pada tahap perkembangan, organ-organ pada bayi belum terbentuk secara penuh. *Toxoplasma* akan masuk kedalam tubuh ibu yang hamil dan kemudian tersalurkan melalui plasenta menuju tempat berkembangnya janin. Janin yang berhasil selamat, memiliki resiko penyakit yang sangat serius ketika sudah lahir.

Penyakit-penyakit tersebut antara lain: lahir prematur, retinokoroiditis (radang lapisan koroid dan retina mata), pengapuran jaringan otak, anemia, dan menyebabkan penyakit kuning atau jaundice.

Penularan secara nonkongenital jarang sekali menimbulkan gejala klinis. Periode inkubasi penyakit ini pada orang yang sehat adalah 1-2 minggu, sehingga gejala mungkin dapat diatasi selama waktu tersebut. Namun pada fase akut, sejumlah orang dapat menunjukkan gejala klinis seperti penyakit flu dan kesakitan pada otot. Beberapa kasus lain bisa mengakibatkan kerusakan seperti peradangan otak, mata, dan organ lain bila tidak ditanggapi dengan serius (Yuliarti, 2010).

2.1.3 Pencegahan *Toxoplasma* Pada Pemilik Hewan

Dalam buku karangan Yuliarti “Hidup Sehat Bersama Kucing Kesayang”, pencegahan *toxoplasma* pada para pemilik hewan dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Bersihkan kandang secara teratur setiap hari
2. Cuci tangan dengan sabun setelah kontak dengan kucing
3. Ganti dan bersihkan alas kandang setiap hari dengan air dan antiseptik. *Toxoplasma* tidak akan berkembang menjadi infeksi dalam waktu 1 sampai 2 hari
4. Berikan pakan kucing komersial untuk mencegah penularan dari daging. Bila meramu makanan sendiri, maka harus memastikan bahwa daging matang dengan sempurna.
5. Jangan biarkan kucing berburu tikus maupun serangga.
6. Jangan biarkan kucing peliharaan berkeliaran diluar rumah dan bermain dengan kucing liar. Untuk menghindari penyakit yang dibawa oleh kucing tersebut.
7. Lengkapi fasilitas kandang kucing seperti pemberian kassa untuk mencegah masuknya serangga seperti lalat. Sediakan kotak pasir lengkap dengan tutup agar binatang asing seperti serangga tidak masuk.
8. Jangan memungut kucing liar dengan status kesehatan yang tidak jelas untuk dipelihara dirumah.
9. Bimbing anak-anak jika bermain dengan kucing agar memperhatikan kebersihan.

10. Setelah membersihkan kandang baiknya kotoran/ feses kucing dibakar atau dipendam dalam tanah, jangan dibuang sembarang seperti disungai atau ke selokan.

2.3 Kucing

Dalam bahasa latin kucing adalah *felis silvestris catus*, sejenis karnivora. Kata “kucing” merujuk kepada kucing yang telah dijinakan, tetapi dapat merujuk juga pada “kucing besar” seperti singa, harimau, dan macan.

Dalam buku mun “Panduan Lengkap Kucing” menjelaskan kucing sudah ada sekitar 50 tahun silam. *Miacis* dipercaya sebagai nenek moyang kucing, binatang liar yang mirip musang hidup pada masa Eosen. *Miacis* mengalami perkembangan evolusi dan terbagi menjadi 3 kelompok yaitu *Panthera*, *Acinonyx*, dan *Felis*. *Felis* adalah sejenis kucing kecil, salah satunya *african wild cat (felis sylvestris)* yang merupakan cikal bakal dari kucing modern yang bisa kita lihat saat ini.

2.3.1 Jenis Jenis Kucing

Jenis-jenis kucing diambil dari buku Muhammad A. Suwed dan Rodame M. Napitupulu, tahun (2011) dengan judul “Panduan Lengkap Kucing”, hal 47-80. Banyaknya jenis jenis kucing yang ada didunia, maka peneliti memutuskan memilih beberapa jenis-jenis kucing yang unik dan banyak terdapat di Indonesia sebagai refrensi karya. Berikut beberpa jenis kucing :

1. Persia



Gambar 2. 1 Kucing Ras Persia

(Sumber foto : <https://www.whiskasindonesia.com/jenis-jenis-kucing/persian>)

Kucing yang berasal dari Persia (Iran). Masuk ke Eropa pada abad ke-16. Memiliki bulu yang panjang dan tebal serta sifat tenang, anggun, dan manja.

Menurut masyarakat Persia kono kucing ini merupakan simbol keagungan dan kekayaan sehingga kucing ini dikenal juga dengan kucing bangsawan.

2. Anggora



Gambar 2. 2 Kucing Ras Anggora

(Sumber Foto : Unsplash Nataline ANDRE / <https://unsplash.com/photos/a8-vQ2Fefig>)

Kucing yang berasal dari kota Angora (Ankara, Turki). Memiliki tubuh yang langsing, panjang, lentur dan luwes, serta berkepala bentuk lancip (segi tiga). Kucing dengan sifat anggun dan gemulai, mempunyai bulu yang tebal dan panjang dengan telinga lebar.

3. Maine Coon



Gambar 2. 3 Kucing Ras Maine Coon

(Sumber Foto : <https://www.whiskasindonesia.com/jenis-jenis-kucing/maine-coon>)

Kucing yang berasal dari Amerika Serikat negara bagian Maine. Kucing ini terbentuk secara alamiah dialam. Memiliki bulu yang tebal dan panjang, aktif, mudah untuk diurus. Kucing ini memiliki tubuh yang besar dari kucing-kucing ras lainnya.

4. British Shorthair



Gambar 2. 4 Kucing British Shorthair

(Sumber Foto : <https://www.whiskasindonesia.com/jenis-jenis-kucing/british-shorthair>)

Kucing yang berasal dari Inggris. Pada tahun 1889 kucing ini diakui sebagai kucing ras. Mempunyai bulu yang pendek, padat, dan tebal, bentuk kepalanya yang bulat dan lebar dengan pipi yang penuh kucing ini terlihat sangat mengemaskan dan lucu. Ciri-ciri tersebut yang kemudian menjadikan british shorthair ini terkenal dan menjadi banyak ikon diberbagai tempat.

5. Bengal



Gambar 2. 5 Kucing Bengal

(Sumber Foto : Unsplash Igor Karimov /<https://unsplash.com/photos/cjJYr-m2H9U>)

Ras yang ditemukan dari hasil persilangan antara kucing Abyssinian, shorthair Amerika, Burma, kucing Mesir, dan macan tutul Asia. Memiliki bulu pendek dan pola seperti macan tutul menjadikan kucing ini sangat unik. Ras kucing ini sangat istimewa karena merupakan satu-satunya ras kucing domestik yang berasal langsung dari kucing macan tutul asia.

6. Sphynx



Gambar 2. 6 Kucing Sphynx

(Sumber Foto : Unsplash Kanashi / <https://unsplash.com/photos/BqIWI6FS240>)

Kucing dengan nama lain Canadian hairless (nama sebelum sphynx) adalah ras dengan kucing yang mempunyai bulu sangat pendek. Bulu mereka sangat halus hingga menyerupai lapisan tipis bulu pada kulit. Kucing ini sangat pintar dan aktif, memiliki sifat setia sehingga mudah untuk disayang. Sphynx merupakan kucing dengan kebutuhan perhatian yang lebih, karena harus lebih sering dibersihkan dan dimandikan untuk membersihkan kotoran yang ada pada kulit mereka.

2.4 Ilustrasi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2007), ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk memperjelas paparan isi dari sebuah buku atau karangan, dan sebagai penghias. Ilustrasi adalah sebuah desain visual yang menyampaikan pesan kepada penonton. Ilustrasi memiliki tujuan untuk dapat menjelaskan suatu cerita, puisi, tulisan, atau juga informasi lainnya agar para pembaca lebih mengingat inti dari konsep gagasan yang ingin disampaikan oleh pembuat karena adanya stimulasi secara visual (Putra dan Laktoro, 2012). Ilustrasi dibagi menjadi berbagai jenis yaitu bentuk naturalis, ilustrasi dekoratif, ilustrasi kartun, ilustrasi karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan (Soedarso, 2014).

2.4.1 Digital Painting

Deka (2012:13) menjelaskan bahwa digital painting merupakan gambar yang dibuat secara digital dengan menggoreskan kuas digital pada alat yang akan menghasilkan sebuah garis, gambar, dan warna. Beberapa kelebihan dalam teknik

ini antara lain warna yang dihasilkan lebih jelas, rata, dan mudah dalam mencari pilihan warna sehingga memudahkan dalam proses editing.

2.5 Teori Warna

Warna adalah elemen desain grafis yang kuat dan provokatif dalam desain. Steven Bleicher (2012: 12) menjelaskan bahwa warna merupakan hasil dari respon pengelihatan terhadap rangsangan cahaya yang kemudian menghasilkan sebuah sensasi dan membentuk suatu persepsi. Landa (2014) menjelaskan dalam buku “*Graphic Design Solution*” elemen pada warna dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Dalam setiap penempatan dan penggunaannya, warna dapat memberikan pengaruh tertentu pada seseorang. Pengaruh yang diberikan bergantung pada konteks desain, budaya membaca, kondisi pencahayaan, dan lain-lain menurut Gordon (2010). Oleh karena itu peneliti menentukan warna yang sesuai dengan target yang akan menjadi audiens dari *motion graphic* perancangannya, yaitu *pet owner* dan masyarakat pecinta kucing yang ada di Surabaya.

2.6 Tipografi

Tipografi adalah suatu proses membentuk rancangan yang membuat bahasa dapat dilihat oleh mata (Cullen, 2012). Pembuatan *Motion graphic* tidak ketinggal juga akan menggunakan kata-kata dan pesan yang menarik penonton. Dengan menempatkan tipe huruf pada ruang yang tersedia maka memudahkan desainer untuk mempertimbangkan tipe huruf (*typeface*) apa yang tepat (Landa, 2014; hal 70).

Landa (2014) juga menjelaskan dalam bukunya bahwa terdapat 8 jenis kategori tipografi, yaitu:

1. Old style/ Humanist

Jenis huruf ini memiliki karakteristik huruf serif yang elemennya melengkung dan stress yang ada pada umumnya sedikit menyimpang. Contoh font ini yaitu Times New Roman.

2. Tradisional

Jenis huruf yang berkarakteristik modern dan oldstyle seperti font Century dan Baskerville.

3. Modern

Huruf yang strukturnya tebal kontras seperti conth Bodoni dan Walbaum.

4. Slab Serif

Jenis font yang memiliki struktur garis yang tebal. Contoh font ini adalah American Typewriter, Memphis ITC, Bookman dan Clarendon.

5. Blackletter / Gothic

Memiliki ciri khas garis yang tebal dan condensed. Contoh font ini yaitu Algerian.

6. Sans Serif

Font yang diperkenalkan pada abad ke-19, tidak memiliki bagian serif dan beberapa jenis memiliki garis tebal tipis. Contoh dari jenis font ini yaitu Futura, Helvetica, Universal dan Humanist.

7. Script

Font ini merupakan jenis font yang menyerupai tulisan tangan. Ciri khas dari font script adalah pada tulisan yang tampak tersambung yang menghubungkan huruf satu dengan yang lainnya. Contoh seperti Brush Script dan Snell Roundhand Script.

8. Dixplay

Jenis huruf yang paling umum digunakan pada keperluan penelitian judul. Huruf ini umumnya dapat dikategorikan ke kategori lainnya.

2.7 Video

Menurut KBBI, video merupakan suatu rekaman gambar hidup atau tayangan gambar yang bergerak disertai dengan suara. Video berasal dari bahasa latin video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan), dapat melihat (munir, 2012). Azhar Arsyad (2011:49) mengatakan bahwa video merupakan suatu gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

2.8 Video explainer

Rolip Saptamaji (2019) menjelaskan *video explainer* adalah video animasi singkat yang berfokus pada penjelasan tentang ide dengan cara yang simple, mudah, dan menggunakan bahasa yang lugas dan menyenangkan dengan visual menarik. Keuntungan dalam *video explainer* antara lain yaitu, menjelaskan ide yang rumit dengan singkat, memaksimalkan kehadiran digital, meningkatkan potensi konversi, dan mempercepat *awareness* pada audients. Di dalam perancangan video motion yang akan dibuat oleh peneliti ini bertujuan untuk memberikan *awareness* dan pencegahan kepada *pet owner* terhadap penyakit *Toxoplasma*

2.9 Motion Graphic

Dalam buku Eksploring *Motion graphic* oleh Gallagher & Paldy (2007), *Motion graphic* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan ritme untuk mengkomunikasikannya. *Motion graphic* dengan menggunakan alur dan elemen grafis yang baik dapat menyampaikan cerita atau ide. Target audiens akan terarah pada solusi *Motion graphic* yang disampaikan dari alur dan komponen visual yang kuat (landa, 2014).

Motion graphic memiliki tujuan utama adalah untuk menambahkan makna pada suatu media, sehingga media yang diinformasikan akan tersalurkan dengan baik. Menurut lankow et al. (2016) mengatakan bahwa *Motion graphic* menjadi sarana media untuk memaksimalkan suatu data infografis menjadi lebih menarik dan baik.

2.10 Storyboard

Storyboard adalah rangkaian gambar yang dibuat secara berurutan sehingga menjadi sebuah deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan obyek multimedia serta perilakunya (Sutopo, 2003:35-36). Pembuatan *Storyboard* dalam perancangan ini agar pesan yang disampaikan oleh peneliti disetiap *scene* lebih mudah dan jelas.

2.11 Storyline

Storyline adalah panduan kerja dalam proses pembuatan sebuah informasi berisi konsep naskah. *Storyline* dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembukaan atau pendahuluan, kemudian bagian tengah yang terdiri dari konflik, komplikasi, dan klimaks, terakhir bagian yang membahas mengenai penyelesaian. (William Kenny, 1966:13).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Topik penelitian yang akan diteliti berdasarkan keadaan yang dialami sehari-hari maka peneliti menggunakan metode kualitatif. Data yang didapat akan dicari berdasarkan wawancara, observasi, studi literasi yang sudah dianalisa.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis pada penelitian merupakan kesatuan yang merujuk pada objek atau target dalam penelitian. Objek penelitian yang ada pada penelitian ini adalah penyakit *toxoplasma* yang ditularkan melalui kucing peliharaan. Penelitian ini berfokus pada bagaimana kucing dapat menularkan penyakit *toxoplasma* dan bagaimana cara mengatasi penyakit *toxoplasma* yang disebabkan oleh kucing peliharaan, sehingga hal tersebut dijadikan peneliti sebagai objek utama dalam penelitian ini.

Dalam mengumpulkan data dibutuhkan yang namanya pengambilan sampel untuk sebuah penelitian. Wilayah penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wilayah kota yaitu kota Surabaya. Peneliti akan melakukan observasi lapangan untuk mencari data yang ada diluar. Rumah *pet owner* dan tempat pengembangbiakan atau penangkaran kucing didaerah Surabaya menjadi lokasi untuk mengumpulkan data mengenai bagaimana kesiapan dan pengetahuan dalam menghadapi penyakit *toxoplasma* pada kucing. Rumah sakit hewan atau tempat praktik dokter hewan daerah Surabaya juga menjadi lokasi untuk melakukan wawancara mencari data mengenai penyakit *toxoplasma* yang dapat ditularkan lewat kucing.

Subjek penelitian dapat berupa individu, kelompok atau masyarakat. Dalam penelitian ini subjek penelitian yang dipilih peneliti antara lain;

1. *Pet owner* Surabaya
2. Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS)
3. Dokter Hewan

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memberikan hasil yang maksimal untuk mendapatkan data yang relevan dalam suatu penelitian, penelitian yang dilakukan peneliti ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

3.3.1 Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan melakukan pengamatan pada objek yang sedang diteliti. Untuk mendapatkan data yang nyata dilapangan maka memerlukan observasi langsung dengan lingkungan yang akan diteliti. Peneliti akan melakukan observasi pada rumah *pet owner* bernama Bahrudin Yoga dengan jumlah kucing yang dimiliki 4 ekor, berlokasi di Jl. Hayam Wuruk No. 80 Surabaya dan *home care* kucing Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) di JL. Ketintang Baru VII Surabaya. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mencari tahu perilaku *pet owner* dalam berinteraksi dengan kucing dan bagaimana kesiapan *pet owner* dalam merawat serta memelihara kucing peliharaan mereka sudah baik atau tidak.

3.3.2 Wawancara

Untuk mendapatkan data yang beragam maka peneliti melakukan wawancara dengan narasumber sesuai dengan profesi dan keahlian yang akan peneliti teliti. Narasumber yang dipilih dalam penelitian ini adalah dokter hewan, dan Komunitas Cat Lovers Surabaya Timur (CLST). Wawancara yang dilakukan pada dokter hewan akan berfokus pada apa yang dimaksud dengan penyakit *toxoplasma*, penularan yang diakibatkan oleh hewan peliharaan kucing. Wawancara juga akan dilakukan kepada komunitas pecinta kucing yang berfokus mencari tahu pemahaman seputar penyakit *toxoplasma* dan bagaimana cara berinteraksi dengan hewan peliharaan mereka. Wawancara juga dilakukan pada seorang desainer motion grafis untuk mencari informasi mengenai motion grafis yang baik dan benar sesuai dengan kaidah dan penjelasan para ahli.

3.3.3 Studi Literasi

Studi literasi digunakan peneliti untuk dapat menyelesaikan topik permasalahan yang ada untuk meningkatkan kualitas data penelitian. Pencarian data

dilakukan pada buku, jurnal, dan website yang sesuai dengan topik permasalahan. Penelitian ini menggunakan beberapa literasi yang di antaranya :

1. Buku Hidup Sehat Bersama Kucing Kesayangan karangan Nurheti Yuliarti
2. Buku Panduan Lengkap Kucing karangan Muhammad A. Suwed, dan Rodame M. Napitupulu

3.4 Teknik Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam data kualitatif dibagi menjadi tiga teknik, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman (Gunawan, 2015). Ketiganya akan digunakan selama penelitian berlangsung.

3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah analisa data dengan menggolongkan, mengarahkan, serta membatasi data yang akan menjadi pendukung didalam penelitian sehingga reduksi data memperjelas hasil pengamatan agar data tidak meluas dalam.

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data adalah hasil dari reduksi data yang dituangkan kedalam bentuk tulisan atau uraian, bagan, grafik, dan gambar, bertujuan agar data yang diperoleh terorganisasikan dengan baik serta mempermudah dalam pengamatan dan penarikan kesimpulan

3.4.3 Penarikan kesimpulan

Merupakan hasil dari analisa data yang didapatkan setelah melalui reduksi data dan penyajian data sehingga data yang didapatkan berupa temuan dapat ditarik kesimpulannya hingga mendapat *keywords* atau jawaban permasalahan.

3.4.4 SWOT

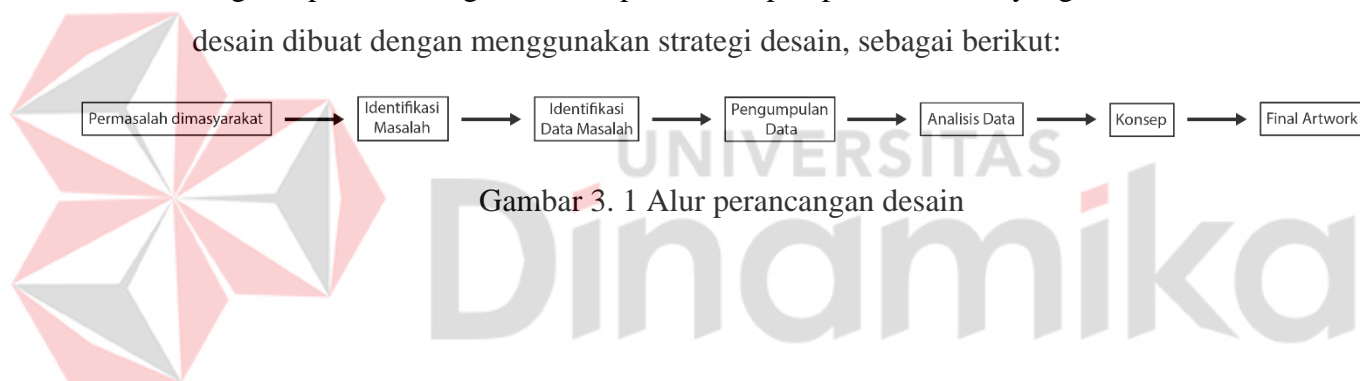
Istiqomah, I., & Adriyanto, I. (2018) menjelaskan SWOT adalah analisis yang mengandalkan beberapa faktor yaitu kekuatan (*strengths*), kelemahan

(*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) yang tujuannya untuk merumuskan suatu strategi.

Matrik SWOT adalah instrumen untuk menyusun faktor-faktor yang menggambarkan dengan jelas mengenai peluang dan ancaman serta kekuatan dan kelemahan. Adapun strategi matrik menggabungkan SO (memaksimalkan kekuatan dan memanfaatkan peluang). WO (meminimalkan kelemahan dan memaksimalkan peluang), ST (memanfaatkan kekuatan untuk mengatasi ancaman). WT (meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman). Strategi matrik SWOT akan digabungkan untuk menarik suatu kesimpulan.

3.5 Alur Desain

Perancangan alur desain dibutuhkan sebagai upaya untuk menjaga langkah-langkah penelitian agar tidak lepas dari topik permasalahan yang dibuat. Alur desain dibuat dengan menggunakan strategi desain, sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Alur perancangan desain

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti terhadap perancangan karya yang dibuat dengan judul Perancangan *Motion graphic* Bahaya Penularan Penyakit *Toxoplasma* Sebagai Upaya Edukasi *Pet owner* Di Surabaya. Yang meliputi analisis data sampai dengan proses pembautan karya motion yang akan diuraikan pada bab ini.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Pada pembahasan sebelumnya peneliti telah menentukan proses pengambilan data yang terdiri dari: observasi, wawancara, dan studi literasi. Perancangan tersebut dibuat oleh peneliti berdasarkan data dan hasil analisa peneliti yang akan dijabarkan lebih lanjut dibawah ini.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti berlokasi di 2 tempat yang berbeda, yaitu di rumah Bahrudin Yoga di Jl. Hayam Wuruk No. 80 Surabaya dan *home care* kucing Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) di Jl. Ketintang Baru VII Surabaya. Kedua lokasi itu bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat tentang perilaku *pet owner* dan kesiapannya untuk memelihara kucing.

Pada tanggal 13 Juni 2023 sekitar jam 1 siang, peneliti melakukan observasi pada saah satu *pet owner* yang berlokasi di Jl. Hayam Wuruk No.8 Surabaya, bernama Bahrudin Yoga seorang pekerja. Laki-laki berusia 23 tahun ini, memiliki 4 ekor kucing dirumahnya. Rata-rata kucing yang dimiliki berusia 3 tahun dan 5-6 bulan dengan jenis ras *Persia mix*. Kucing-kucing tersebut dipelihara dengan bebas berkeliaran di rumah. Rumah yang cukup luas membuat kucing-kucing tersebut bebas bergerak dan bermain. Di rumah, Bahrudin Yoga tinggal sendiri. Ia merawat kucing-kucing tanpa dibantu siapa pun. Meskipun Bahrudin bekerja, ia tetap menyempatkan untuk mengurus kucing-kucingnya tersebut. Dalam memelihara kucing Bahrudin Yoga menyediakan tempat sendiri untuk kucing-kucingnya mulai dari tempat makan, tempat minum, tempat kotoran, shampoo, sisir dan kandang.

Ketika memiliki waktu senggang Bahrudin sering mengajak bermain kucing-kucingnya dengan benda sederhana yang ada disekitarnya. Sering kali juga kucing yang masih berusia beberapa bulan belum terbiasa, akhirnya masih sering mengotori rumah dan membuang kotoran sembarangan tidak pada tempat (*litter box*) yang disediakan.

Makanan yang diberikan kepada kucing-kucingnya tersebut adalah makanan konvensional olahan yang dijual di *pet shop* berjenis *dry food*, dan diberikan setiap hari secara rutin sebanyak 2x sehari, yaitu pagi dan malam hari.

Perilaku kucing-kucing Bahrudin Yoga sangat aktif, mereka suka sekali bermain, berlarian di dalam rumah dari ujung hingga ujung rumah hal tersebut menunjukkan kucing-kucing tersebut sehat, jika ada yang sakit biasanya akan suka berdiam diri dan tidur. Tetapi hal tersebut tidak ditunjukkan kucing-kucing Bahrudin Yoga selama dilakukan observasi oleh peneliti di rumah Bahrudin Yoga.

Dari hasil observasi yang dilakukan ternyata Bahrudin masih belum sepenuhnya merawat kucing-kucing tersebut dengan benar, hal ini disebabkan oleh kesibukkan Bahrudin Yoga yang lebih banyak diluar rumah dibandingkan di dalam rumah. Akibatnya kebersihan tempat tinggal dan perawatan kucing sering terabaikan. Penyakit menjadi lebih rawan menyerang kucing tersebut dan *pet owner*nya itu sendiri. Ketika kucing-kucing tersebut sedang sakit Bahrudin biasanya mencari informasi pengobatan melalui internet, baik nama obat atau cara penanganan pertama sebelum dibawa ke dokter hewan. Media yang biasanya digunakan Bahrudin untuk mencari informasi melalui sebuah video seperti dari youtube.com, tiktok.com dan media lainnya. Karena menurut Bahrudin melalui video dapat menjelaskan secara detail baik dari segi visual dan audio dengan lebih baik, terlebih lagi mengenai informasi penyakit. Menurut Bahrudin lebih mudah mencari obat terlebih dahulu melalui internet kemudian membelinya di *pet shop*, atau dapat juga ditunjukkan gejala yang ditunjukkan dari contoh gambar yang ada di internet. Karena tidak memungkinkan membawa kucing yang sedang sakit kesana kemari.

Observasi selanjutnya berlokasi di JL. Ketintang Baru VII Surabaya. *Home care* Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS). Peneliti mendapatkan informasi komunitas tersebut dari sebuah facebook yang kemudian

datang secara langsung untuk melakukan observasi. Awal mula terbentuknya komunitas ini adalah banyaknya kekerasan, terlantar dan populasi kucing yang semakin bertambah. Komunitas ini didirikan oleh 3 orang, yang kemudian banyak bergabung para *resquers* dan menjadi sebuah komunitas. Total anggota komunitas saat ini ada 11.805 orang yang berisikan laki-laki dan perempuan dengan usia rata-rata 19-30 tahun. Perjalanan *home care* dibentuk pada tahun 2016 (kurang lebih 6 tahun) dengan jumlah kucing yang ada di *Home care* Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) saat ini berjumlah kurang lebih 30 kucing, dengan kondisi sehat dan beberapa masih memerlukan perawatan. *Home care* sendiri memiliki aturan dan ketentuan untuk setiap perawatan dan pemeliharaan baik untuk kucing yang sakit maupun yang tidak sakit. Kegiatan rutin *Home care* Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) dilaksanakan pada hari minggu salah satu kegiatannya adalah *street feeding* di beberapa daerah sekitar Surabaya.

Perawatan yang dilakukan *Home care* Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) sama seperti perawatan kucing pada umumnya, yang membedakan ada pada kondisi kucing dan keadaan kucing ketika di *Home care* tersebut. Perawatan dilakukan oleh anggota Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) sebagai bentuk peduli mereka terhadap hewan terutama kucing, salah satunya dengan memperkerjakan *cap shelter*.

Komunitas Penyelamatan Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) menerapkan sistem *Take and Release* untuk kucing yang masih membutuhkan perawatan dan *Take Treatment Release* untuk kucing yang butuh perawatan tenaga ahli. Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) sangat setuju dengan adanya sterilisasi pada kucing, hal ini bertujuan untuk mengurangi populasi dengan menekan perkembangbiakannya. Jadi meskipun kucing yang di *release* kembali ke masyarakat mereka sudah disterilkan. Perawatan yang diberikan setiap harinya sama seperti pada umumnya, yaitu membersihkan shelter 2x sehari (pagi dan sore), menjaga kebersihan, Tidak kontak langsung dan selalu mencuci tangan setelah membersihkan shelter atau membuat kontak. Makanan kucing-kucing yang ada disana juga dijaga dengan baik dengan membuat makanan sendiri berupa pudding ayam yang diberikan sehari sekali pada pagi hari.

Kucing yang mereka rawat nantinya dapat dipelihara atau adopsi oleh para sukarelawan atau orang yang memang ingin memelihara kucing dengan baik. Selain itu mereka juga memberikan informasi dan sosialisasi kepada calon pemilik kucing-kucing tersebut agar tidak ada lagi hewan yang diterlantarkan dan dapat menjaga kucing tersebut dengan baik. Beragam edukasi juga Komunitas Penyelamatan Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS) lakukan melalui *sharing section* pada postingan facebook atau grup. Sering kali komunitas tersebut membagikan postingan berupa gambar dan video singkat mengenai penyakit, perilaku dan cara memelihara kucing dengan baik.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara digunakan oleh peneliti untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan selama membuat perancangan video *motion graphic*. Data tersebut membutuhkan beberapa narasumber terpercaya antara lain: dokter hewan, dan Komunitas Cat Lovers Surabaya Timur (CLST) dalam waktu yang disesuaikan dengan para narasumber.

Dokter Laurensius Sabation adalah seorang dokter hewan yang sudah bekerja selama kurang lebih selama 10 tahun masa praktek dengan pengalaman yang sudah tidak diragukan lagi dengan hingga ke menempuh pendidikan ke negara Malaysia.

Dokter Laurensius berusia saat ini berusia 30 tahun menjalankan praktik kerja pada sebuah klinik di Surabaya.

Dokter hewan bernama Drh. Laurensius Sabation kebetulan pernah menemukan kasus penyakit *toxoplasma* pada *pet owner*. Menurut informasi dari *pet owner* bahwa istrinya yang sedang mengandung mengalami keguguran dan positif terkena penyakit *toxoplasma*. Hal ini tidak ada kaitannya dengan kucing sebagaimana mitos yang beredar di masyarakat. Setelah ditelusuri akibat dari penyakit *toxoplasma* yang sedang diderita oleh *pet owner* tersebut berasal dari makanan mentah yang sering dikonsumsi. Dokter Laurensius juga menjelaskan bahwa makanan mentah dari sapi, babi, kerbau bisa beresiko menyebabkan penyakit *toxoplasma*.

Isu-isu yang beredar di masyarakat hanya memfokuskan pada kucing sebagai hewan yang dapat menularkan penyakit *toxoplasma* terutama pada perempuan,

akibatnya banyak orang yang percaya dengan isu tersebut tanpa mengetahui lebih dalam dan dengan sengaja membuang kucing tersebut agar terhindar dari penyakit *toxoplasma*. Yang perlu diperhatikan sebenarnya adalah selalu menjaga kebersihan lingkungan dan kesehatan *pet owner* itu sendiri. Berdasarkan data prevalen yang didapatkan oleh dokter Laurensius pernah dilakukan pemeriksaan *Toxoplasma* sebanyak 3x di Surabaya pada kucing dan 4x di Bekasi pada kucing dan hasil semuanya negatif.

Toxoplasma yang sudah menyerang kucing sebenarnya dapat dilihat dari kesehatan kucing yang tidak akan nampak seperti kucing sehat pada umumnya, karena kucing jika terkena penyakit akan secara alami mengalami penurunan stamina.

Dokter Laurensius cara ampuh untuk menghindari *toxoplasma* atau penyakit lainnya seperti: cuci tangan, jaga kebersihan kandang+tempat makan, jaga kebersihan lingkungan kucing. Dokter Laurensius juga menyebutkan bahwa yang harus diberikan edukasi adalah *pet owner* atau masyarakat sehingga tidak ada lagi kucing-kucing yang menjadi korban dengan sengaja dibuang dan ditinggalkan. Menurut dokter Laurensius saat ini gadget dan internet menjadi media yang paling dekat dengan masyarakat dan *pet owner*. Terkadang mereka lebih mempercayai apa yang dikatakan di internet dari pada meminta bantuan tenaga ahli. Salah satunya seperti video explainer yang ada di Youtube, video tiktok, atau media interaktif lainnya dengan berbagai ilustrasi yang menarik. Mereka lebih mudah percaya dan tertarik dengan media seperti itu dan mudah sekali dijangkau oleh semua kalangan kapan pun dan dimana pun.

Wawancara kedua dilakukan peneliti melalui sosial media yaitu whatsapp dengan pendiri atau pencetus Cat Lovers Surabaya Timur (CLST). Wawancara dilakukan secara pribadi melalui personal chat menanyakan perihal kegiatan CLST dan pengetahuan mengenai *Toxoplasma*. Tujuan dibentuknya CLTS ini adalah dari sebuah forum Komunikasi & sharing, dimana antar member dan admin. Wadah forum yang dipilih adalah grup Facebook karena dapat menjangkau orang lebih banyak dan lebih mudah digunakan oleh segala usia. Selain itu forum sering digunakan sebagai media edukasi juga antar sesama anggota. Tujuan kedua adalah mempermudah teman-teman yang lainnya melaporkan jika ada kucing yang

membutuhkan bantuan seperti sakit, tabrak lari, dan lain-lain di facebook tersebut. Anggota CLTS saat ini tidak lain adalah *followers* di grup facebook sedangkan pengurusnya hanya ada 2 orang. Jumlah anggota saat ini ada 2.274 anggota laki-laki dan perempuan rata usia 19 sampai 30 tahun.

Sebagai sebuah komunitas yang sering dilihat oleh pecinta kucing grup facebook yang mereka gunakan bisa dibilang kurang update namun, sebisa mungkin mereka memberikan tanggapan yang cepat ketika ada yang ingin meminta bantuan atau hanya sekedar meminta saran dan pendapat.

Selama CLTS melakukan kegiatan, belum pernah dan hampir tidak pernah menemukan kasus *toxoplasma* (kucing yang menderita *toxoplasma*), tetapi tidak juga melalaikan penyakit *toxoplasma* tersebut. Terkadang CLTS juga memposting tentang bahaya *Toxoplasma* dan caraantisipasi dengan menjaga kebersihan tempat tinggal, tempat liter box kucing serta kucing itu sendiri melalui sebuah postingan facebook atau video sederhana yang dibuat oleh anggota dan pengurus komunitas.

Menurut CLTS cara yang menarik minat masyarakat dan *pet owner* dalam mengedukasi mereka adalah dengan melalui media sosial yang digemari dan berwarna dan bergambar, dengan begitu ketertarikan bukan hanya dari isi edukasi yang disampaikan tetapi juga dari visual yang ditampilkan.

Wawancara ketiga dilakukan oleh peneliti melalui media telekomunikasi via telephone pada tanggal 12 September 2023. Desainer yang telah bergelut dengan dunia desain sejak tahu 2008 yang dimulai dari pendidikan sekolah hingga ke jenjang karir profesi. Total selama 8 tahun bekerja. Ia bernama Tsani yang berprofesi sebagai *freelance motion graphic* desainer berusia 25 tahun. Sudah tidak terhitung sudah berapa jumlah animasi yang telah dibuat oleh Tsani mulai dari project pemerintahan hingga privat sektor, salah satu yang pernah dikerjakan adalah PJB, Kementerian Kominfo, Kementerian Kesehatan, Kementerian Sosial, BPK, Kementar, Kemenparagraf, Kemenlu, Astra, Redmi Poco, BRI, Telkom.

Menurut Tsani Animasi terdiri dari 2 yaitu Animasi 2D dan 3D yang memiliki banyak sekali turunan dibawahnya. Animasi yang menonjolkan estetika desain, trend adalah animasi motion grafis, jadi animasi yang dibuat bukan berdasarkan 12 prinsip animasi. Tahapan yang diperlukan dalam membuat animasi ada 3 berdasarkan teori yang diketahui Tsani, yaitu: *Aseting*, *Animating*, dan

Compositing. Animating ini adalah inti dari pembuatan animasi dimana *brain stroaming* dilakukan hingga ke proses *storyboard* dan *storyline*.

Menyesuaikan warna dan font juga tidak kalah pentingnya dalam proses pembuatan animasi. Pallet warna didapatkan dari teori warna dengan maksimal 3 warna yang dipakai. Sedangkan untuk font sebaiknya menggunakan font yang mudah dibaca dan tegas. Durasi yang dibutuhkan dalam 1 video animasi lebih baik diantara 1-4 menit idealnya, agar tidak terlalu panjang dan pesan yang dapat tersampaikan dengan baik. Ilustrasi yang digunakan dalam motion grafis adalah ilustrasi yang sederhana, bukan mengandalkan detail yang kompleks sehingga dapat tercipta motion grafis yang bagus, dan dapat menarik *first impression target audiensnya*.

Tsani juga mendetailkan beberapa turunan motin grafis seperti *video explainer*. Dalam *video explainer* harus menjelaskan proses atau prosedural dari tujuan yang ingin disampaikan pembuat. Durasi sekitar 2-4 menit. Isi *video explainer* yang baik adalah yang menjelaskan problem, menawarkan solusi, bagaimana permasalahan itu bekerja, dan penyelesaian dengan solusi.

Dari berbagai proyek yang sudah pernah Tsani dikerjakan adalah motion grafis dalam bentuk video explainer. Peminat motion grafis masih sangat digemari dari berbagai *sector* pemerintahan hingga *sector* perusahaan. Tujuan penggunaannya juga beragam mulai dari yang berisikan penjelasan mengenai suatu program hingga promosi/iklan. Menurut Tsani dilihat dari visual dan isi dari motion grafis berbentuk video explainer, cocok untuk audiens berusia remaja hingga dewasa, yaitu 19-30 tahun. Dimana aktivitas mereka sangat berkaitan dengan teknologi dan audio visual.

4.1.3 Hasil Studi Literasi

Peneliti membutuhkan data-data yang nantinya akan digunakan dalam perancangan karya, salah satunya melalui studi literasi yang didapatkan dari informasi berupa buku dari naraumber berpengalaman antara lain :

Buku yang ditulis oleh Nurheti Yulianti dengan total 110 halaman yang diterbitkan oleh PT Gramedia Pustaka ada tahun 2010. Buku ini berisikan berbagai informasi mulai dari cara memilih kucing yang baik hingga penyakit dan

pencegahannya yang di tulis dalam kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Peneliti juga mendapatkan informasi mengenai ciri-ciri kucing yang sehat sebagai berikut :

- a) Matanya jernih dan bersih, tidak ada leleran dan perubahan lain.
- b) Buka mulutnya, tidak ada luka, gigi kucing tampak bersih, tidak ada lubang dan karang.
- c) Bulu halus, rata dan mengkilap
- d) Nafsu makan baik
- e) Tidak keluar leleran keruh atau berwarna dari lubang-lubang alami.
- f) Dubur bersih, tidak ada kotoran yang menandakan diare
- g) Kaki kuat, tidak bengkok, tidak pincang
- h) Dada lebar dan dalam
- i) Tingkah laku ceria, lincah dan tidak lesu
- j) Tidak ada luka-luka di tubuhnya
- k) Kulit lentur, jika dicubit mudah kembali ke asalnya, tidak ada kelainan, seperti kulit kering, berketombe, kemerahan, perubahan warna, kerompeng-kerompeng dan sebagainya.
- l) Tidak ada bagian tubuh yang cacat
- m) Bulu tidak mengandung parasit seperti kutu, capak, dan tungau.

Selain itu ternyata tidak baik memberikan kucing makanan yang sembarangan karena dapat membawa penyakit atau alergi terhadap kucing yang diperlihara tersebut, beberapa jenis pakan yang sebaiknya dihindari untuk diberikan kepada kucing, seperti Daging mentah, ikan mentah, putih telur mentah, hati mentah, tulang, Dog Food, Ikan tuna, coklat, sisa pakan manusia.

Dalam buku ini dijelaskan bagaimana cara pencegahan untuk berbagai penyakit yang diderita kucing termasuk penyakit *toxoplasma* dengan pencegahan secara umum, pada pemilik hewan, maupun pada ibu hamil. Yang membedakannya ada pada perlakuan membersihkan *shelter* kucing, untuk ibu hamil sebaiknya dibantu oleh orang lain agar kontak langsung menjadi lebih kecil dan disarankan untuk selalu memeriksa kanduangan kepada ahli untuk mengetahui kondisi kesehatan ibu dan kandungannya.

Nurheti sebagai peneliti buku memberikan tips untuk yang ingin tetap hidup sehat bersama kucing-kucing kesayangan seperti: a) menerapkan pola hidup sehat, b) Menjaga kebersihan kandang dan lingkungan, c) karantina kucing yang sakit, d) Menjaga kesehatan pribadi, e) Pola makanan bergizi dan sehat.

Buku yang diterbitkan oleh Muhammad A. Suwed dan Rodame M. Napitupulu pada tahun 2011 dan diterbitkan oleh penerbit swadaya berisikan total 233 halaman dengan beragam informasi mengenai kucing mulai dari sejarahnya hingga cara membiakkan kucing.

Kucing adalah hewan yang punya kemampuan luar biasa dengan struktur badan dan juga sistem tubuh yang sangat baik, bahkan lebih dari manusia seperti sirkulasi, reporsuksi, pencernaan, pernapasan, hingga struktur tulang. Kucing dapat hidup secara mandiri, dengan cara beradaptasi pada lingkungannya.

Ada begitu banyak jenis kucing di dunia, yang ada di Indonesia sendiri ada 2 macam kucing yang biasa kita kenal dengan nama kucing kampung dan kucing ras. Selain 2 macam tersebut ada banyak jenis kucing lainnya didunia, beberapa diantaranya yang adalah jenis kucing unik yang banyak terdapat di Indonesia, antara lain Persian, Anggora, Main coon, British Shorthair, dan Bengal. Kucing dapat menjadi teman sekaligus hewan peliharaan bagi mereka yang kesepian. Tak jarang orang yang tinggal sendiri memiliki kucing lebih dari satu dirumahnya sebagai tempat bermain dan mengobrol. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum memutuskan memelihara kucing, karena adanya kucing dapat mempengaruhi pola kehidupan pemiliknya dan mengubah kebiasaan juga. Oleh karena itu merawat kucing dibutuhkan tanggung jawab agar kucing yang diperlihara tidak diterlantarkan.

Kucing memiliki insting untuk mencari tahu kemana pun dan kapan pun dia mau, sebagai pemilik harus selalu waspada dan mengetahui apa saja yang dimakan atau perilaku pada kucing tersebut, karena mereka bisa saja terluka tanpa sepengetahuan kita bahkan hinngga terkena penyakit.

4.2 Reduksi Data Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Observasi telah dilakukan pada *pet owner* yang berlokasi di Jl. Hayam Wuruk No. 8 Surabaya, bernama Bahrudin Yoga, laki-laki berusia 23 tahun. *Pet owner* tersebut memiliki 4 ekor kucing ras berjenis Persia Mix berusia 3 tahun dan 5-6 bulan. Bahrudin memelihara kucing-kucing tersebut seorang diri tanpa bantuan siapapun dengan aktivitas Bahrudin sebagai seorang pekerja swasta. Setiap hari Bahrudin bekerja dari pagi hingga malam dan hanya libur pada *weekend*. Tiap harinya Bahrudin memberi makan kucing-kucing tersebut dengan makanan konvensional berupa *dry food* sebanyak 2x sehari yaitu pagi dan malam. Dengan kesibukannya Bahrudin, ia masih menyempatkan bermain dengan kucing-kucingnya. Bahrudin juga menyediakan kandang, *litter box*, tempat makan, minuman dan kebutuhan lainnya. Namun sering kali untuk kucing yang masih kecil belum terbiasa dengan keadaan sehingga masih sering berkeliaran dan membuat kotor. Pernah juga kucing-kucing tersebut membuang kotoran tidak pada tempat *litter box*nya. Saat itu terjadi Bahrudin baru dapat membersihkannya ketika pulang bekerja. Kucing peliharaan Bahrudin sangat lincah dan aktif, jika mereka murung dan malas beraktivitas kemungkinan besar yang terjadi kucing tersebut sedang sakit atau terserang virus. Media yang biasanya digunakan Bahrudin untuk mencari informasi melalui sebuah video seperti dari [youtube.com](https://www.youtube.com), [tiktok.com](https://www.tiktok.com) dan media lainnya. Karena menurut Bahrudin melalui video dapat menjelaskan secara detail baik dari segi visual dan audio dengan lebih baik, terlebih lagi mengenai informasi penyakit.. Menurut Bahrudin lebih mudah mencari obat terlebih dahulu melalui internet kemudian membelinya di *pet shop*, atau dapat juga ditunjukkan gejala yang ditunjukkan dari contoh gambar yang ada di internet.

Pada observasi lainnya yaitu *Home care* Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya (KPKTS). Peneliti melakukan observasi pada lokasi *Home care* dimana awal mula terbentuknya *home care* berasal dari group *facebook* yang tergabung dari beberapa *resquesrs*. Total anggota komunitas saat ini ada 11.805 orang yang berisikan laki-laki dan perempuan dengan usia rata-rata 19-30 tahun. Berdiri pada awal tahun 2016 hingga saat ini dengan jumlah kucing yang sedang ada di penangkaran berjumlah kurang lebih 30 hewan dengan usia kucing yang beragam. Latar belakang dari dibentuknya *Home care* Komunitas

penyelamat kucing terlantar Surabaya adalah banyaknya kekerasan, kucing terlantar dan populasi kucing yang semakin bertambah. Perawatan yang dilakukan oleh *Home care* Komunitas Penyelamat Kucing Terlantar Surabaya hampir sama seperti perawatan kucing pada umumnya, dengan membersihkan kandang secara rutin, melakukan vaksinasi dan merawat kucing-kucing yang sakit. Mereka melakukan 2 metode dalam proses penyelamatan kucing yang pertama ada *Take and release* dan yang kedua adalah *take treatment Release*. Jika kondisi kucing sedang sakit parah biasanya kucing tersebut akan mendapatkan perawatan TTR untuk menstabilkan kondisinya dan akan di *release* ketika sudah sembuh. Makanan yang ada di *homecare* juga sangat dijaga, hal itu sebagai bentuk peduli *home care* terhadap kucing-kucing yang mereka selamatkan dengan cara memberikan mereka *wet food* yang diolah sendiri dari daging ayam. *Home care* Komunitas Penyelamat Kucing terlantar Surabaya sangat *pro steril* sehingga kucing-kucing yang mereka *release* sudah melakukan sterilisasi. Kucing juga bisa diadopsi oleh suka relawan dengan syarat umum yaitu tidak diperjual belikan. Dalam laman facebook tersebut *homecare* juga sering membagikan info-info atau *sharing section* salah satunya tentang penyakit *toxoplasma* sehingga masyarakat lebih peduli dengan adanya segala jenis penyakit yang dapat menyerang *pet owner* dan kucing itu sendiri. Sering kali komunitas tersebut membagikan postingan berupa gambar dan video singkat mengenai penyakit, perilaku dan cara memelihara kucing dengan baik.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan peneliti di 2 tempat berbeda, yang pertama dilakukan wawancara dengan seorang dokter hewan (*vet*) untuk mengetahui lebih dalam mengenai penyakit *toxoplasma* dan pencegahan yang dilakukan terhadap penyakit *toxoplasma*. Isu-isu yang beredar di masyarakat hanya memfokuskan pada kucing sebagai hewan yang dapat menularkan penyakit *toxoplasma* terutama pada perempuan hamil, akibat dari isu yang beredar banyak orang yang membuang kucing tersebut tanpa mengetahui kondisi kucing dan kebenaran mitos yang terjadi. Menurut dokter Laurensius penyakit *toxoplasma*

tidak hanya dibawa oleh hewan kucing melainkan juga dapat berasal dari makanan mentah dari daging sapi, babi, kerbau yang belum matang. Dokter Laurensius menjelaskan hal yang perlu diperhatikan dengan baik itu adalah kesehatan lingkungan dan kesehatan *pet owner* itu sendiri. Cara mereka menjaga kesehatan dan pola hidup adalah kunci utama untuk tersebarnya penyakit *toxoplasma* tersebut. *Toxoplasma* yang telah menyerang kucing sebenarnya dapat dilihat dari kesehatan kucing. Kucing yang terkena penyakit *toxoplasma* tidak akan nampak seperti kucing sehat pada umumnya, karena kucing jika terkena *toxoplasma* secara alam akan mengalami penurunan stamina. Pola hidup yang baik untuk menghindari *toxoplasma* seperti: mencuci tangan, jaga kebersihan kandang+tempat makan, jaga kebersihan lingkungan kucing. Dokter Laurensius menjelaskan mengenai penyakit *toxoplasma* ini yang harus diedukasi adalah *pet owner* dan masyarakat itu sendiri sehingga tidak ada lagi kucing-kucing yang menjadi korban dan dengan sengaja dibuang dan dilerantarkan. Pada wawancara kedua yaitu pada Cat lovers Surabaya Timur (CLST). Tujuan dari dibentuknya komunitas ini adalah untuk mempermudah teman-teman yang ingin melaporkan jika ada kucing yang membutuhkan bantuan seperti sakit, tabrak lari, dan lain-lainnya di facebook. Anggota saat ini dari komunitas ini adalah followers dari grup facebook komunitas Cat Lovers Surabaya Timur. Jumlah anggota saat ini ada 2.274 anggota laki-laki dan perempuan rata usia 18 sampai 30 tahun. CLTS juga memposting tentang bahaya *Toxoplasma* dan cara antisipasi dengan menjaga kebersihan tempat tinggal, tempat liter box kucing serta kucing itu sendiri melalui sebuah postingan facebook atau video sederhana yang dibuat oleh anggota dan pengurus komunitas. Menurut CLTS cara yang menarik minat masyarakat dan *pet owner* dalam mengedukasi mereka adalah dengan melalui media sosial yang digemari dan berwarna dan bergambar, dengan begitu ketertarikan bukan hanya dari isi edukasi yang disampaikan tetapi juga dari visual yang ditampilkan. Animasi terdiri dari 2 yaitu Animasi 2D dan 3D yang memiliki banyak sekali turunan dibawahnya. Animasi yang menonjolkan estetika desain, trend adalah animasi motion grafis, jadi animasi yang dibuat bukan berdasarkan 12 prinsip animasi. Tahapan yang diperlukan dalam membuat animasi ada 3 berdasarkan teori yang diketahui Tsani, yaitu:

Aseting, Animating, dan Compositing. Animating ini adalah inti dari pembuatan animasi dimana brain stroaming dilakukan hingga ke proses storyboard dan storyline. Menyesuaikan warna dan font juga tidak kalah pentingnya dalam proses pembuatan animasi. Pallet warna didapatkan dari teori warna dengan maksimal 3 warna yang dipakai. Sedangkan untuk font sebaiknya menggunakan font yang mudah dibaca dan tegas. Durasi yang dibutuhkan dalam 1 video animasi lebih baik diantara 1-4 menit idealnya, agar tidak terlalu panjang dan pesan yang dapat tersampaikan dengan baik. Ilustrasi yang digunakan dalam motion grafis adalah ilustrasi yang sederhana, bukan mengandalkan detail yang kompleks sehingga dapat tercipta motion grafis yang bagus, dan dapat menarik first impression target audiensnya. Dalam video explainer harus menjelaskan proses atau prosedural dari tujuan yang ingin disampaikan pembuat. Durasi sekitar 2-4 menit. Isi video explainer yang baik adalah yang menjelaskan problem, menawarkan solusi, bagaimana permasalahan itu bekerja, dan penyelesaian dengan solusi. Dari berbagai projek yang sudah pernah Tsani dikerjakan adalah motion grafis dalam bentuk video explainer. Peminat motion grafis masih sangat digemari bari berbagai sector pemerintahan dan hingga sector perusahaan. Tujuan penggunaanya juga beragam mulai dari yang berisikan penjelasan mengenai suatu program hingga promosi/iklan. Menurut Tsani dilihat dari visual dan isi dari motion grafis berbentuk video explainer, cocok untuk audiens berusia remaja hingga dewasa, yaitu 19-30 tahun. Dimana aktivitas mereka sangat berkaitan dengan teknologi dan audio visual.

c. Studi Literasi

Studi literasi yang didapatkan peneliti berasal dari buku yang berjudul Hidup sehat bersama kucing kesayangan karya Nurheti dan panduan lengkap Kucing karya Muhammad A. Suwed dan Rodame M. Napitupulu. Dari kedua buku tersebut didapatkan informasi mengenai ciri-ciri kucing yang sehat, makanan yang seharusnya tidak diberikan kepada kucing karena dapat membawa alergi atau penyakit pada kucing salah satunya daging mentah. Ada begitu banyak jenis kucing di dunia, yang ada di Indonesia sendiri ada 2 macam kucing yang biasa kita kenal dengan nama kucing kampung dan kucing ras. Selain 2 macam tersebut ada banyak jenis kucing lainnya didunia, beberapa diantaranya yang

adalah jenis kucing unik yang banyak terdapat di Indonesia, antara lain Persian, Anggora, Main coon, British Shorthair, dan Bengal. Kucing dapat hidup secara mandiri, dengan cara beradaptasi pada lingkungannya. Buku ini juga menjelaskan dengan lengkap berbagai penyakit yang dapat diderita kucing seperti *toxoplasma*, tidak hanya itu didalam buku juga dijelaskan cara pencegahan secara umum termasuk untuk ibu hamil yang sering menjadi mitos dimasyarakat. Kucing memang dikenal memiliki kemampuan luar biasa dengan struktur badan dan sistem tubuh yang sangat baik. Tetapi sebagai seorang yang sudah memutuskan untuk memelihara kucing, seharusnya memiliki tanggung jawab penuh untuk merawat dengan baik. Karena kucing selalu ingin mencari tahu kemana pun dan kapan pun dia mau akibatnya sering kali bisa terluka tanpa sepengetahuan kita.

2. Penyajian data

Dari hasil data yang sudah tersaji diatas meliputi observasi, wawancara, dan studi literasi. Peneliti dapat menyimpulkan beberapa olahan data sebagai berikut yang nantinya akan disimpulkan.

- a. *Pet owner*, requires dan pecinta kucing adalah laki-laki dan perempuan berusia rata-rata 19-30 tahun. Berprofesi sebagai pekerja swasta yang bekerja pagi hingga malam dan hanya libur saat weekend.
- b. *Pet owner*, dan Komunitas pecinta kucing menyediakan kandang, liter box, tempat makan, minuman dan kebutuhan lainnya. Mereka melakukan perawatan dengan membersihkan kandang secara rutin, melakukan vaksinasi dan merawat kucing yang sakit. Yang perlu diperhatikan dengan baik itu adalah kesehatan lingkungan dan kesehatan *pet owner*.
- c. Pola hidup yang baik untuk menghindari *toxoplasma* seperti: mencuci tangan, jaga kebersihan kandang+tempat makan, jaga kebersihan lingkungan kucing.
- d. Isu-isu yang beredar di masyarakat hanya memfokuskan pada kucing sebagai hewan yang dapat menularkan penyakit *toxoplasma* terutama pada perempuan hamil.
- e. Penyakit *toxoplasma* tidak hanya dibawa oleh hewan kucing melainkan juga dapat berasal dari makanan mentah dari daging sapi, babi, kerbau yang

belum matang. Daging mentah dapat membawa alegi atau penyakit pada kucing jika diberikan kepada kucing.

- f. Berbagai penyakit yang dapat diderita kucing seperti *toxoplasma* ini harus diedukasi adalah *pet owner* dan masyarakat.
- g. Komunitas dibuat berawal dari kekerasan, kucing terlantar dan populasi kucing yang semakin bertambah.
- h. Di Indonesia sendiri ada 2 macam kucing yang biasa kita kenal dengan nama kucing kampung dan kucing ras. Selain 2 macam tersebut ada banyak jenis kucing lainnya didunia, beberapa diantaranya yang adalah jenis kucing unik yang banyak terdapat di Indonesia, antara lain Persian, Anggora, Main coon, British Shorthair, dan Bengal. Kucing memang dikenal memiliki kemampuan luar biasa dengan struktur badan dan sistem tubuh yang sangat baik
- i. Kucing peliharaan sangat lincah dan aktif, sedangkan kucing yang sedang sakit akan murung dan malas beraktivitas. Kucing yang terkena penyakit *toxoplasma* tidak akan nampak seperti kucing sehat pada umumnya. Kucing dapat hidup secara mandiri, dengan cara beradaptasi pada lingkungannya.
- j. Kucing makan dengan makanan konvensional berupa *dry food* dan *wet food*
- k. Dalam memelihara kucing tidak mempengaruhi siap dan tidaknya memelihara kucing melainkan rasa tanggung jawab penuh untuk merawat dengan baik. Karena kucing selalu ingin mencari tahu kemana pun dan kapan pun dia mau akibatnya sering kali bisa terluka tanpa sepengetahuan kita.
- l. Media yang biasanya digunakan untuk mencari informasi melalui sebuah video seperti dari youtube.com, tiktok.com dan media lainnya.
- m. Video dapat menjelaskan secara detail baik dari segi visual dan audio dengan lebih baik, terlebih lagi mengenai informasi penyakit.
- n. Dalam laman facebook sering membagikan info-info atau sharing section mengenai penyakit, perilaku, memelihara kucing dengan baik, dan tentang penyakit *toxoplasma* dalam sebuah postingan berupa gambar dan video singkat.



- o. Media sosial sangat digemari dengan warna dan gambar.
- p. Animasi yang menonjolkan estetika desain, trend adalah animasi motion grafis, jadi animasi yang dibuat bukan berdasarkan 12 prinsip animasi. Tahapan yang diperlukan dalam membuat animasi ada 3 berdasarkan teori yang diketahui, yaitu: *Asetting, Animating, dan Compositing*.
- q. Palet warna didapatkan dari teori warna dengan maksimal 3 warna yang dipakai. Sedangkan untuk font sebaiknya menggunakan font yang mudah dibaca dan tegas.
- r. Ilustrasi yang digunakan dalam *motion grafis* adalah ilustrasi yang sederhana, bukan mengandalkan detail yang kompleks sehingga dapat tercipta motion grafis yang bagus, dan dapat menarik first impression *target audiensnya*.
- s. Dalam *video explainer* harus menjelaskan proses atau prosedural dari tujuan yang ingin disampaikan pembuat. Durasi sekitar 2-4 menit. Isi video explainer yang baik adalah yang menjelaskan problem, menawarkan solusi, bagaimana permasalahan itu bekerja, dan penyelesaian dengan solusi.
- t. Peminat motion grafis masih sangat digemari bari berbagai sektor pemerintahan dan hingga sektor perusahaan.
- u. Menurut Tsani dilihat dari visual dan isi dari motion grafis berbentuk video explainer, cocok untuk audiens berusia remaja hingga dewasa, yaitu 19-30 tahun.

4.3 Kesimpulan Hasil Data

Kesimpulan dari data yang didapatkan peneliti mengenai perancangan *motion graphic* yang berjudul Penularan Penyakit *Toxoplasma* Sebagai Upaya Edukasi *Pet Owner* Di Surabaya adalah *Pet owner*, requers dan pecinta kucing adalah laki-laki dan perempuan berusia rata-rata 19-30 tahun. Berprofesi sebagai pekerja swasta yang bekerja pagi hingga malam dan hanya libur saat weekend. *Pet owner*, dan Komunitas pecinta kucing menyediakan kandang, liter box, tempat makan, minuman dan kebutuhan lainnya. Mereka melakukan perawatan dengan membersihkan kandang secara rutin, melakukan vaksinasi dan merawat kucing yang sakit. Yang perlu diperhatikan dengan baik itu adalah kesehatan lingkungan

dan kesehatan *pet owner*. Pola hidup yang baik untuk menghindari *toxoplasma* seperti: mencuci tangan, jaga kebersihan kandang+tempat makan, jaga kebersihan lingkungan kucing. Dengan isu-isu yang beredar di masyarakat hanya memfokuskan pada kucing sebagai hewan yang dapat menularkan penyakit *toxoplasma* terutama pada perempuan hamil. Penyakit *toxoplasma* tidak hanya dibawa oleh hewan kucing melainkan juga dapat berasal dari makanan mentah dari daging sapi, babi, kerbau yang belum matang. Daging mentah dapat membawa alegi atau penyakit pada kucing jika diberikan kepada kucing. Berbagai penyakit yang dapat diderita kucing seperti *toxoplasma* ini harus diedukasi adalah *pet owner* dan masyarakat. Komunitas dibuat berawal dari kekerasan, kucing terlantar dan populasi kucing yang semakin bertambah. Di Indonesia sendiri ada 2 macam kucing yang biasa kita kenal dengan nama kucing kampung dan kucing ras. Selain 2 macam tersebut ada banyak jenis kucing lainnya didunia, beberapa diantaranya yang adalah jenis kucing unik yang banyak terdapat di Indonesia, antara lain Persia, Anggora, Main coon, British Shorthair, dan Bengal. Kucing memang dikenal memiliki kemampuan luar biasa dengan struktur badan dan sistem tubuh yang sangat baik. Kucing peliharaan sangat lincah dan aktif, sedangkan kucing yang sedang sakit akan murung dan malas beraktivitas. Kucing yang terkena penyakit *toxoplasma* tidak akan nampak seperti kucing sehat pada umumnya. Kucing makan dengan makanan konvensional berupa *dry food* dan *wet food*. Dalam memelihara kucing tidak mempengaruhi siap dan tidaknya memelihara kucing melainkan rasa tanggung jawab penuh untuk merawat dengan baik. Karena kucing selalu ingin mencari tahu kemana pun dan kapan pun dia mau akibatnya sering kali bisa terluka tanpa sepengetahuan kita. Media yang biasanya digunakan untuk mencari informasi melalui sebuah video seperti dari youtube.com, tiktok.com dan media lainnya. Video dapat menjelaskan secara detail baik dari segi visual dan audio dengan lebih baik, terlebih lagi mengenai informasi penyakit. Dalam laman facebook sering membagikan info-info atau sharing section mengenai penyakit, perilaku, memelihara kucing dengan baik, dan tentang penyakit *toxoplasma* dalam sebuah postingan berupa gambar dan video singkat. Media sosial sangat digemari dengan warna dan gambar. Animasi yang menonjolkan estetika desain, trend adalah animasi motion grafis, jadi animasi yang dibuat bukan berdasarkan 12 prinsip

animasi. Tahapan yang diperlukan dalam membuat animasi ada 3 berdasarkan teori yang diketahui, yaitu: *Aseting, Animating, dan Compositing*. Palet warna didapatkan dari teori warna dengan maksimal 3 warna yang dipakai. Sedangkan untuk font sebaiknya menggunakan font yang mudah dibaca dan tegas. Ilustrasi yang digunakan dalam *motion grafis* adalah ilustrasi yang sederhana, bukan mengandalkan detail yang kompleks sehingga dapat tercipta motion grafis yang bagus, dan dapat menarik first impression *target audiensnya*. Dalam *video explainer* harus menjelaskan proses atau prosedural dari tujuan yang ingin disampaikan pembuat. Durasi sekitar 2-4 menit. Isi video explainer yang baik adalah yang menjelaskan problem, menawarkan solusi, bagaimana permasalahan itu bekerja, dan penyelesaian dengan solusi. Peminat motion grafis masih sangat digemari dari berbagai sektor pemerintahan dan hingga sektor perusahaan. Jika dilihat dari visual dan isi dari motion grafis berbentuk video explainer, cocok untuk audiens berusia remaja hingga dewasa, yaitu 19-30 tahun

4.4 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning

4.4.1 Analisis Segmentasi

Segmentasi

1. Geografis

- Letak Wilayah : Surabaya
- Ukuran Wilayah : Kota

2. Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 19-30 Tahun
- Pekerjaan : Pekerja Swasta
- Pendapatan : 1.000.000-5.000.000
- Pendidikan : SMA- S2

3. Psikografis

- Kepribadian : Pekerja keras, bertanggung jawab, suka dengan hewan terutama kucing
- Gaya Hidup : Memiliki pola hidup yang baik. Suka menjaga kebersihan lingkungan

4.4.2 Analisis Targeting

Peneliti menetapkan sebuah *target audiens* pada perancangan *motion graphic* bahaya penularan penyakit *toxoplasma* sebagai upaya edukasi *pet owner* di Surabaya, yang mana target tersebut didapatkan dari hasil analisis data yang sudah dilakukan. Kebanyakan *target audiens* yang akan menjadi sasaran utama untuk *motion graphic* dibuat untuk rentan usia antara 19-30 tahun. Usia tersebut termasuk dalam fase remaja akhir hingga dewasa menurut *Association Of Maternal & Child Health Programs*, dimana usia ini masih dapat berfikir matang dan lebih fokus terhadap masa depan serta dapat membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Target audiens juga tujukan yang tinggal di wilayah kota Surabaya dan sekitarnya, terutama yang memiliki hewan peliharaan kucing baik kucing ras maupun kucing kampung.

4.4.3 Analisis Positioning

Motion graphic yang akan dibuat berisikan penjelasan mengenai penyakit yang dapat menjangkit pada hewan peliharaan kucing bernama *Toxoplasma*, sebagai upaya untuk pencegahan dan edukasi kepada *pet owner* mengenai resiko-resiko dan penyebab yang dapat ditimbulkan oleh penyakit tersebut.

4.5 Analisis Unique Selling Propositioning

Keunikan diciptakan untuk memberikan kesan atau *first impression target audiens* terhadap karya. Keunikan yang didapatkan dari adanya *motion graphic* ini adalah memberikan edukasi mengenai penyakit *toxoplasma* yang belum banyak diketahui masyarakat, terlebih lagi penyakit *toxoplasma* yang terdapat pada hewan peliharaan kucing. Penyakit ini dapat ditularkan kepada manusia melalui pola hidup dan lingkungan yang tidak sehat melalui kucing. Dimana nantinya akan dibuat dengan menjelaskan problem, menawarkan solusi, bagaimana permasalahan itu bekerja, dan penyelesaian dengan solusi yang tidak lain mengenai penyakit *toxoplasma*. *Toxoplasma* mulai trend kembali di komunitas pet karena muncul kabar tidak benar mengenai itu.

4.6 Analisis SWOT

Analisis *SWOT* terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman).

Tabel 4.1 Tabel *SWOT* Kucing Peliharaan

	<p>Strengths</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kucing merupakan hewan dengan sistem kekebalan tubuh yang baik. • Terdapat lebih dari 6 jenis kucing dengan berbagai ras yang dapat dipelihara. • Kucing dapat hidup secara mandiri, dengan cara beradaptasi pada lingkungannya. • Kucing adalah hewan yang aktif dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. 	<p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangbiakan kucing yang cepat dengan kurun waktu 3-5 bulan setelah melahirkan keturunan. • Banyak kucing liar yang hidup dengan lingkungan yang tidak sehat. • Memelihara kucing dapat mempengaruhi kehidupan <i>pet owner</i>.
<p>Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indonesia merupakan negara dengan minat memelihara hewan kucing yang tinggi. • Munculnya trend <i>street feeding</i> di kalangan anak muda dan komunitas pecinta hewan. • Banyak <i>pet shop</i> sudah dilengkapi dengan vet atau dokter hewan yang menerima pelayanan serta perawatan kucing. 	<p>Strategi S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan edukasi untuk pecinta kucing mengenai cara memelihara kucing yang baik dan benar. • Tidak membedakan antara kucing ras dan kucing liar atau kampung dalam perawatan dan cara memelihara. • Memberikan edukasi untuk terus menciptakan kebiasaan yang baik bagi <i>pet owner</i> dan kucing peliharaan. 	<p>Strategi W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan edukasi mengenai kucing liar yang juga membutuhkan perhatian agar terhindar dari penyakit yang berbahaya. • Menciptakan kebiasaan baru untuk selalu menjaga kesehatan lingkungan baik untuk kucing dan <i>pet owner</i>.
<p>Threat</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pro kontra</i> mengenai sterilisasi dan vaksinasi kucing. • Perilaku manusia yang masih kurang bertanggung jawab. • Perubahan sistem kekebalan hewan terutama kucing oleh pengaruh cuaca dan lingkungan. 	<p>Strategi S-T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan edukasi dari sumber-sumber terpercaya seperti dokter hewan (vet) mengenai cara merawat kucing. • Memperhatikan perilaku dan tetap menjaga kesehatan kucing dengan mengenali ciri-ciri kucing yang sehat 	<p>Strategi W-T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengedukasi <i>pet owner</i> agar lebih memperhatikan perkembangbiakan hewan peliharaannya agar memilih pro sterilisasi. • Memberikan edukasi kepada <i>pet owner</i> agar lebih bertanggung jawab terhadap kucing yang dipelihara.
<p>Kesimpulan sebagai Strategi Utama :</p> <p>Memberikan edukasi kepada pecinta kucing <i>pet owner</i> untuk lebih memperhatikan kesehatan lingkungan baik <i>pet owner</i> maupun kucing tanpa membedakan antara kucing</p>		

ras dan kucing liar salah satunya dengan cara mengenali ciri-ciri kucing sehat. untuk menghindari penyakit yang datang oleh lingkungan yang tidak sehat.

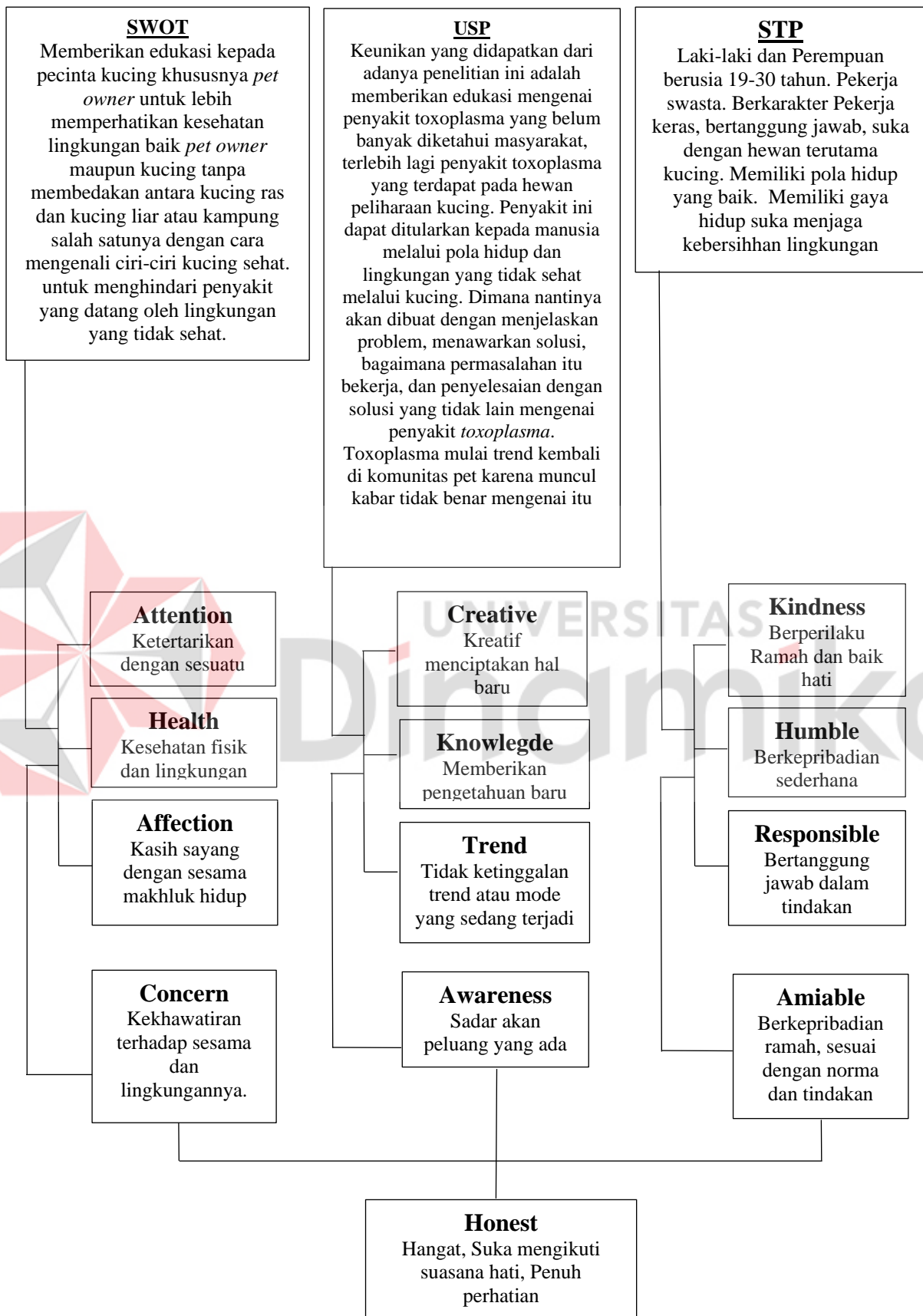
4.7 Keyword atau Key Communication Message

Keyword atau *Key Communication Message* merupakan pesan yang ingin disampaikan peneliti dalam Perancangan *Motion graphic* Bahaya Penularan Penyakit *Toxoplasma* Sebagai Upaya Edukasi *Pet Owner* Di Surabaya. *Keyword* didapatkan dari hasil STP, USP, dan SWOT yang sudah disusun sebelumnya. Kemudian dari data tersebut akan didapatkan *keyword* yang secara singkat menjelaskan inti dari perancangan karya yang di buat oleh peneliti.

Keyword yang dihasilkan adalah “*Honest*” dengan rincian yang terlampir dalam lampiran 4.1 *Keyword*. *Keyword* “*Honest*” memiliki arti menyukai lembut, suka mengikuti suasana hati, penuh perhatian. Kata “*Honest*” berdasarkan dictionary.com artinya aslian dan kemurnian yang datang dari dalam diri. Orang-orang yang memiliki jiwa “*Honest*” baik dan selalu peduli dengan sekitar dengan rasa bertanggung jawab. Orang-orang seperti itu merupakan salah satu kepribadian dengan yang dimiliki oleh pecinta hewan terutama kucing dan menjadi salah satu target audiens pada perancangan karya.

Keyword “*Honest*” yang telah didapat akan digunakan dalam konsep perancangan baik dalam konsep karya sampai pembuatan karya dan implementasi lainnya. Makna dari kata “*Honest*” adalah merancang sebuah *motion graphic* yang menampilkan penjelasan mengenai penyakit *toxoplasma* pada kucing dengan tampilan hangat namun tetap memberikan informasi yang berguna bagi target audiens ditambah media pendukung yang akan menambah informasi dari *motion graphics* yang dibuat.

Lampiran 4. 1 Keyword



4.8 Perancangan Karya

Setelah melakukan analisa yang sudah dijelaskan diatas, hal yang dilakukan peneliti kemudian adalah membuat perancangan karya. Perancangan karya diperlukan dalam proses pembuatan karya sehingga lebih terarah dan sesuai dengan tujuan peneliti. berikut konsep karya dijelaskan dibawah ini.

4.8.1 Konsep Perancangan Karya

Tahap pertama yang perlu diperhatikan dalam membuat karya adalah menentukan ide konsep dari perancangan itu sendiri, yang tidak lain berupa konsep tema *motion graphic* sebagai pencegahan penyakit *toxoplasma* untuk *pet owner* di Surabaya usia 19-30 tahun. Mengacu pada keyword yang sudah ada, tema yang dibuat dalam perancangan karya peneliti adalah menyukai lembut, suka mengikuti suasana hati, penuh perhatian. Singkatnya akan ada karakter kucing yang jadi pemandu selama video berlangsung, isi motionnya menjelaskan pengertian penyakit, gimana cara penularan penyakit kepada kucing kemudian ke manusia, lalu dampak yang diterima manusia, dampak yang diterima wanita hamil, dan diakhiri dengan pencegahan yang bisa dilakukan untuk *pet owner* dan masyarakat.

4.8.2 Tujuan Kreatif

Pada penelitian ini tujuan dari dibuatnya video *motion graphic* adalah untuk upaya pencegahan dan edukasi dini terhadap penyakit *toxoplasma* serta memberikan kesadaran atau awareness kepada *pet owner* Surabaya mengenai penyakit *toxoplasma* yang ada pada kucing peliharaan

4.8.3 Strategi Kreatif

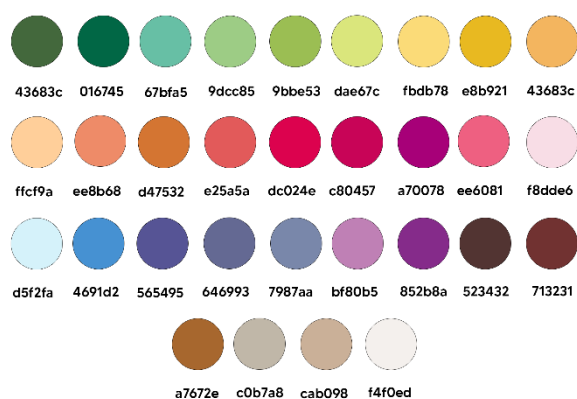
Peneliti menggunakan *motion graphic* yang menerapkan konsep *video explainer* dengan teknik *digital painting* yang menarik dan mudah dipahami oleh para *pet owner*. Berikut komponen strategi kreatif penelitian ini :

1. Judul

Judul yang akan digunakan dalam perancangan *motion graphic* penularan penyakit *toxoplasma* sebagai upaya edukasi *pet owner* di Surabaya adalah **“Yuk kenalan dengan *Toxoplasma*”**.

2. Warna

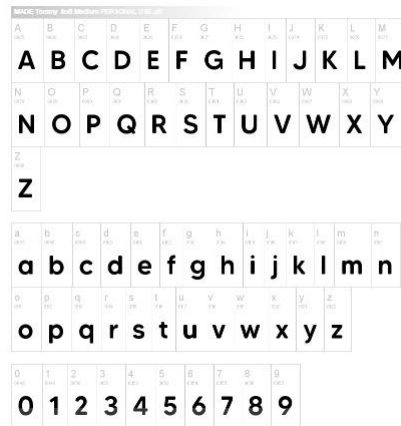
Menurut tsani salah seorang motion creator menjelaskan warna sama pentingnya dengan penggunaan font. Warna yang digunakan dalam perancangan berjudul Perancangan Motion graphic Bahaya Penularan Penyakit Toxoplasma Sebagai Upaya Edukasi Pet Owner Di Surabaya diambil keyword “Honest” kemudian dikembangkan berdasarkan buku “Complete of The color Harmony” dan didapatkan mood power-clashing. Mood power-clasing dapat mengekspresikan perasaan yang tidak serius namun tidak terlalu kuat, selain itu mood tesebut juga mencerminkan perasaan bahagia yang berasal dari dalam diri. Mood tersebut sesuai dengan keyword yang didapat oleh peneliti. Berikut adalah color mood yang digunakan dalam perancangan karya, diambil dari power-clasing.



Gambar 4. 1 Color pallete yang digunakan
(Sumber : Complete of The color Harmony)

3. Tipografi

Tipografi adalah elemen dalam *motion graphic* yang terdapat dalam jenis font yang akan digunakan. Font *sans serif* adalah font yang cocok karena memiliki tingkat keterbacaan yang jelas setiap fontnya. Sehingga diharapkan dapat menyampaikan pesan yang ada dalam *motion graphic* dengan baik. Font yang akan digunakan dalam *motion* adalah *Peace Sans* dan *Made Tommy*.



Gambar 4. 2 Contoh font *Made Tommy*

Sumber : www.dafont.com, 2023



Gambar 4. 3 Contoh font *Peace Sans*

Sumber : www.dafont.com, 2023

4. Sketsa Karakter

Pada karya motion graphic ini memiliki satu karakter yaitu kucing pemandu berjenis kucing Angora. Kucing pemandu adalah kucing yang bertugas menjelaskan berbagai informasi mengenai toxoplasma. Pada karakter ini menggunakan gaya semi realistic dengan menerapkan anatomi tubuh berdiri seperti manusia. Berikut adalah alternatif desain untuk kucing pemandu:

a. Alternatif Desain Kucing Pemandu 1

Gambar 4. 4 Alternatif Desain Kucing Pemandu 1



Desain karakter kucing pertama adalah kucing dengan bulu lebat diambil dari kucing jenis angora yang sering dipelihara oleh *pet owner* di Indonesia. postur tubuh yang presisi dan wajah yang terlihat tegas dengan mata besar.

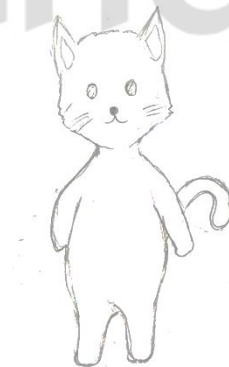
b. Alternatif Desain Kucing Pemandu 2



Gambar 4. 5 Alternatif Desain Kucing Pemandu 2

Desain karakter kucing pemandu kedua yaitu dengan bulu pendek diambil dari kucing jenis domestik. Mempunyai wajah dengan mata yang berbentuk seperti garis-garis dengan tujuan memberikan kesan ramah dan lucu.

c. Alternatif Desain Kucing Pemandu 3



Gambar 4. 6 Alternatif Desain Kucing Pemandu 3

Desain karakter kucing dengan badan berbentuk *chibi* (pendek) dengan bulu pendek memberikan kesan imut dengan mata yang polos dan bentuk mulut yang kecil.

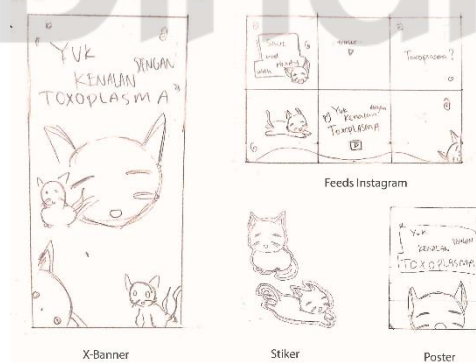
Data responden usia 19 - 30 tahun terhadap gaya desain pada karakter kucing pemandu.

No	Nama	Desain		
		Alternatif desain 1	Alternatif desain 2	Alternatif desain 3
1	Idham (24 th)			V
2	Fathur (24 th)	V		
3	Jamilatul (22 th)	V		
4	Bahrudin (23 th)	V		
5	Amel (23 th)	V		
6	Rama (26 th)		V	
7	Evi (30 th)	V		
8	Nova (21 th)	V		
9	Angie (19 th)	V		
10	Akwan (23 th)			V
TOTAL		7	1	2

Tabel 4.1 Hasil Responden Alternatif Desain Kucing Pemandu

Berdasarkan hasil data polling yang dipilih langsung oleh responden, maka desain karakter utama video *motion graphic* yang terpilih adalah *alternative* desain kucing pemandu pertama.

5. Sketsa Media Pendukung



Gambar 4. 7 Sketsa Media Pendukung

Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2023

Pada perancangan karya ini, media pendukung yang digunakan antara lain, *feeds* instagram, stiker, *x-banner*, dan poster. Media pendukung yang dipakai menggunakan ilustrasi dan elemen yang masih terkait dengan penelitian ini yaitu edukasi bahaya penularan dari penyakit *toxoplasma*.

6. Sinopsis

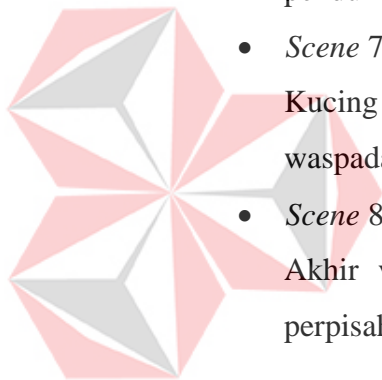
Berikut sinopsis yang ada dalam video *motion graphic* bahaya penularan penyakit *toxoplasma* sebagai upaya edukasi *pet owner* di Surabaya. Kucing adalah hewan yang sering berada diantara kita. Tingkah laku mereka yang lucu serta memiliki tubuh yang menggemaskan dengan tertutup bulu yang beraneka warna kadang membuat kita bahagia dan gemas melihatnya. Tapi apakah kalian tahu? dari keunikan dan tingkah laku mereka tersebut, kucing adalah tempat bagi sebuah parasit untuk berkembang dan tumbuh. kucing adalah satu-satunya hewan yang menjadi tempat bertelur endoparasit, endoparasit ini disebut *toxoplasma*. *Toxoplasma* adalah penyakit yang disebabkan oleh parasit yang bernama *toxoplasma gondii* yang hidup pada mamalia dan hanya bisa berkembang melalui kucing. Bila tidak ditangani dengan tepat penyakit ini akan membawa dampak yang besar bagi kita. Tapi jangan khawatir, penyakit ini bisa kita cegah dan atasi dengan mencari tahu apa saja penyebab dari penyakit ini, kemudian langkah apa saja yang harus dilakukan untuk mencegah penyakit khususnya untuk kalian para *pet owner* diluar sana.

7. Storyline

Storyline adalah sebuah garis urutan jalannya cerita yang akan dibuat. Pada perancangan *motion graphic* ini memiliki *storyline* sebagai berikut:

- Opening (*back sound*)
Diawali dengan muncul transisi disertai text “yuk kenalan dengan *toxoplasma*”
- Scene 1 (*v.o + back sound*)
Menampilkan beberapa jenis kucing yang sedang bermain diiringi dengan *v.o* menjelaskan keunikan kucing dan beberapa hal lain seputar kucing
- Scene 2 (*v.o + back sound*)
Diperlihatkan seekor kucing yang memperkenalkan diri untuk memandu selama video berlangsung.


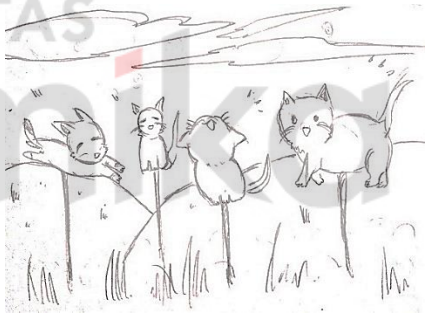
- *Scene 3 (v.o + back sound)*
Pengenalan mengenai apa itu *toxoplasma* dengan text dan diiringi dengan gambar dan text.
- *Scene 4 (v.o + back sound)*
Diperlihatkan bagaimana penularan *toxoplasma* terjadi pada kucing dan prosesnya seperti apa dengan text serta gambar pendukung.
- *Scene 5 (v.o + back sound)*
Penjelasan dampak apa yang diakibatkan kepada manusia (pria,wanita,wanita hamil)
- *Scene 6 (v.o + back sound)*
Kucing pemandu menjelaskan bagaimana langkah pencegahan yang bisa dilakukan manusia untuk terhindar dari *toxoplasma* disertai text dan gambar pendukung.
- *Scene 7 (v.o + back sound)*
Kucing pemandu mengajak semua manusia dan petowner untuk selalu waspada terhadap penyakit *toxoplasma*
- *Scene 8 (back sound)*
Akhir video menampilkan kucing dan manusia yang memberi salam perpisahan penutup berakhirnya video.

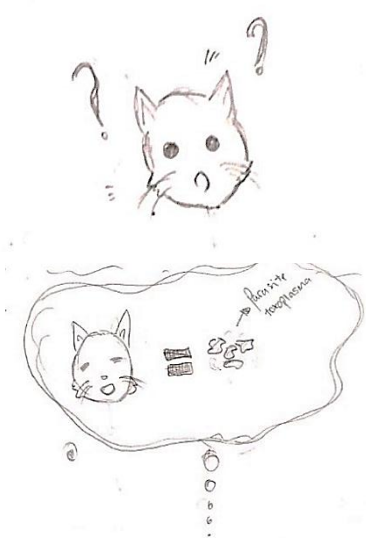



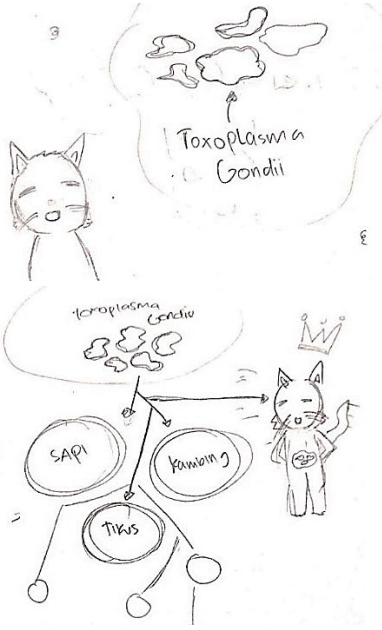
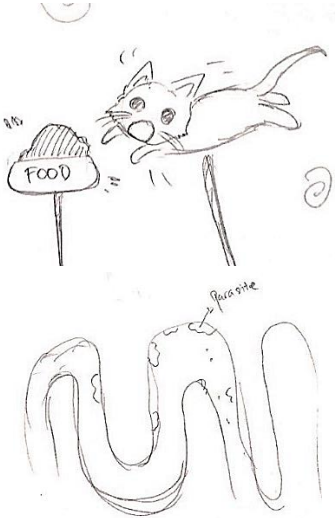
8. Storyboard


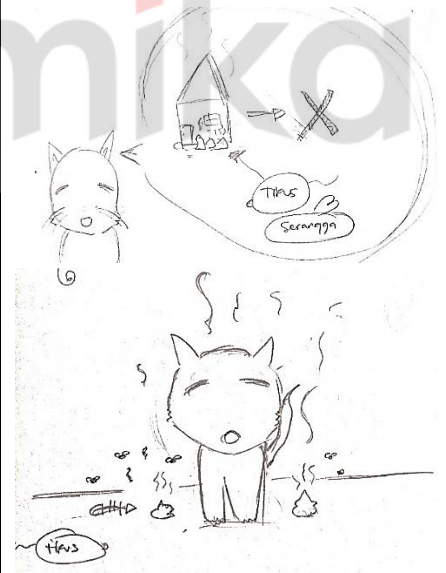
Dibuatnya storyboard ini sebagai acuan dalam pembuatan yang telah dirancang oleh peneliti, sehingga perancangan akan sesuai dan terarah.

Tabel 4. 2 *Storyboard*


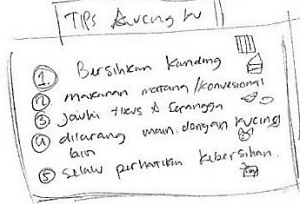
No.	Deskripsi	Script Voice Over	Keterangan	Scene 1
1	Pembukaan video dengan text “Yuk kenalan dengan <i>Toxoplasma</i> ” dan asset pelengkap lain		<p>Durasi : 00.00.00 – 00.00.10</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera : Wide shot</p>	
				Scene 2
2	Menampilkan beberapa kucing-kucing yang sedang berlari dan bermain.	<p>“kucing adalah species mamalia yang sangat menggemaskan dan lucu loh.”</p> <p>“memiliki sifat yang aktif dan juga memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi sehingga kita sering kali bahagia melihat tingkah laku mereka”</p>	<p>Durasi : 00.00.10 – 00.00. 25</p> <p>Background : Suasana luar</p> <p>Kamera : Wide shot</p>	
				Scene 3A dan 3B

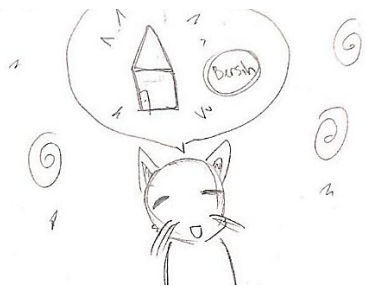
3	Menampilkan gambar kucing yang kebingungan	“Tapi.. apa kalian tahu ? dengan tingkah laku mereka tersebut tkucing menyimpan rahasia yang harus kalian tahu, ternyata kucing dapat menjadi sarang bagi parasite khusus untuk tumbuh dan berkembang biak loh.”	<p>Durasi : 00.00.25 – 00.00.45</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera : - medium close up (scene 3A) - wide shot</p>	
Scene 4A dan 4B				
4	Menampilkan pemandu kucing yang bernama “Lexy”	“miaw, haloo perkenalkan nama aku lexy, aku akan menjadi pemandu kalian jadi ayo mulai”	<p>Durasi : 00.00.45 – 00.01.00</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera : - extreme wide shot (scene 3A) - mid shot (scene 3B)</p>	
Scene 5A dan 5B				



5	<p>Penjelasan tentang apa itu <i>toxoplasma</i></p>	<p>“miaw, jadi apasih parasite yang tumbuh didalam tubuh kami, parasite yang dimaksud adalah protozoa ber sel tunggal yang biasa dipanggil dengan <i>toxoplasma gondii</i>.” “parasite ini sebenarnya dapat masuk ke beberapa binatang lainnya, tetapi untuk proses pembiakan parasite ini, hanya bisa dilakukan pada kucing saja, tepatnya pada usus kucing.”</p>	<p>Durasi : 00.01.00 – 00.01.15</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera : Wide shot</p>	
Scene 6A, 6B, 6C, dan 6D				
6	<p>Penjelasan penularan <i>toxoplasma</i> pada kucing.</p>	<p>“lalu bagaimana kucing akan terinfeksi miaw?, “jadi parasite masuk melalui makanan atau minuman yang sudah terkontaminasi, kemudian parasite akan singgah pada dinding-dinding usus lalu berkembang biak, telur-telur parasite tersebut akhirnya akan menempel pada kotoran kucing dan mengkontaminasi tanah sekitar.”</p>	<p>Durasi : 00.01.15 – 00.01.40</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera : Wide shot</p>	

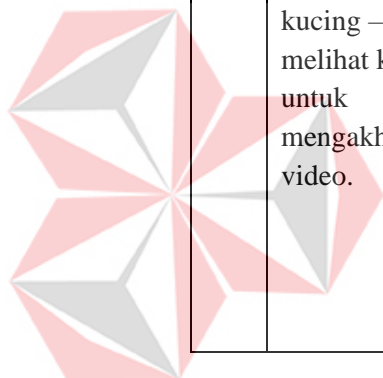
		“parasite juga bisa dibawa oleh tikus dan serangga loh”		
				Scene 7A dan 7B
7	Penjelasan penularan <i>toxoplasma</i> pada manusia	<p>“pada manusia, parasite ini dapat menular dari beberapa faktor. Faktor utama adalah lingkungan yang tidak bersih sehingga kemungkinan serangga atau tikus yang sudah terkontaminasi parasite menjadi semakin banyak dan berkeliaran diwilayah rumah yang akan bisa mengkontaminasi air dan makanan bahkan kucing dapat bermain dengannya, kemudian faktor kucing yang tidak dirawat dan diperhatikan dengan baik sehingga tanpa kalian sadari kucing dapat</p>	<p>Durasi : 00.01.40 – 00.02.00</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera : Wide shot</p>	

		menularkannya pada kalian.”		
				Scene 8A dan 8B
8	Menjelaskan dampak yang terjadi pada manusia bila terkena <i>toxoplasma</i> .	<p>“apasih bahaya yang diakibatkan oleh parasite ini miaw?”</p> <p>“<i>Toxoplasma</i> adalah beberapa dari sekian banyak penyakit yang tidak menimbulkan gejala klinis, jadi kita tidak bisa mendeteksi langsung ciri-ciri penyakit ini dan hanya bisa diketahui melalui tes pada laboratorium.”</p> <p>“Namun pada kasus orang dengan kekebalan imun yang tidak baik dan memiliki penyakit lain dengan spesifikasi penyakit yang menyerang kekebalan imun, besar kemungkinan mengakibatkan masalah yang serius seperti peradangan otak, kejang, gangguan penglihatan, dan infeksi paru-paru.”</p>	<p>Durasi : 00.02.00 – 00.02.15</p> <p>Background : <i>Mid shot</i></p>	
				Scene 9A dan 9B

9	Menjelaskan dampak yang terjadi pada wanita hamil.	<p>“miaw dari sekian dampak tersebut ada dampak yang lebih membahayakan lagi terutama pada wanita hamil.”</p> <p>“wanita yang terinfeksi <i>toxoplasma</i> ketika mengandung memiliki resiko tinggi penyebab keguguran pada bayi saat tahap awal kehamilan, bila janin berhasil selamat dan bertahan sampai lahir, janin akan tertular penyakit <i>toxoplasma</i> dan mengalami gejala seperti kejang, pembesaran limpa, pembesaran hati, penyakit kuning, dan infeksi mata parah.”</p>	<p>Durasi : 00.02.15 – 00.02.30</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera: - Mid shot (scene 9A) - wide shot (scene 9B)</p>	
Scene 10				
10	Menjelaskan bagaimana pencegahan <i>toxoplasma</i> untuk petowner.	<p>“miaw jadi apa yang harus kalian lakukan untuk mencegah penyakit ini khususnya kalian yang hidup bersama kami.”</p> <p>1. selalu bersihkan kandang kucing kalian dengan baik secara teratur.</p>	<p>Durasi : 00.02.30 – 00.02.45</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera : Mid shot</p>	

		<p>2. berikan pakan kucing matang atau komersial untuk menghindari penularan dari daging.</p> <p>3. jangan biarkan kucing berburu tikus maupun serangga.</p> <p>4. jangan biarkan kucing berkeliaran diluar rumah dan bermain dengan kucing liar.</p> <p>5. selalu mencuci tangan dengan bersih ketika selesai kontak dengan kucing ataupun saat membersihkan kandang.</p>		
				Scene 11
11	Menjelaskan bagaimana pencegahan <i>toxoplasma</i> untuk masyarakat secara luas	<p>“Lalu bagaimana pencegahan yang bisa dilakukan untuk kalian yang tidak hidup bersama kami?”</p> <p>“sangatlah mudah kalian cukup dengan selalu menjaga kebersihan baik itu diri sendiri dan wilayah tempat tinggal kalian.”</p>	<p>Durasi : 00.02.45 – 00.02.55</p> <p>Background : Polos warna</p> <p>Kamera : Mid shot</p>	
				Scene 12

12	Mengajak untuk selalu waspada dan mengingatkan tentang penyakit <i>toxoplasma</i>	“miaw, oleh karena itu mari kita selalu waspada dan tanamkan pada diri kita sendiri bahwa segala penyakit selalu ada disekitar kita tanpa terkecuali <i>toxoplasma</i> . selalu hidup sehat, bersih, dan jangan lupa sayangi dan selalu pedulilah kepada kami.”	<p>Durasi : 00.02.55 – 00.03.05</p> <p>Background : Suasana luar</p> <p>Kamera : Wide shot</p>	
Scene 13				
13	Menampilkan kucing – kucing melihat kedepan untuk mengakhiri video.		<p>Durasi : 00.03.05 – 00.03.15</p> <p>Background : Suasana luar</p> <p>Kamera : Wide shot</p>	



4.8.4 Implementasi Media

1. Desain Karakter



Gambar 4. 8 Desain Karakter

Karakter si kucing pemandu merupakan kucing jenis Anggora yang memiliki peran menjelaskan semua informasi mengenai *toxoplasma*. Sehingga karakter dibuat seperti postur tubuh manusia yang bisa berdiri. Kucing Anggora lebih dikenal dengan warna putih (Erat, Serkan and Arikan, Şevket: 2012), maka dari itu peneliti menggunakan warna tersebut untuk karakter kucing pemandu.

2. Media Utama

Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah video *motion graphic* berjenis *explainer* mengenai informasi bahaya penularan penyakit *toxoplasma* serta pencegahan *toxoplasma*. Video tersebut memiliki durasi 2 menit 30 detik



Gambar 4. 9 Scene 1, 2023

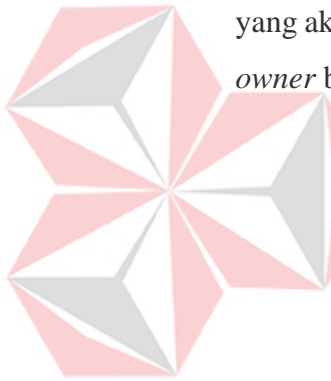
Pada *scene 1* atau *scene* pembuka diawali dengan judul video *motion graphic* ditengah dengan elemen grafis spiral dan garis-garis disekitar judul untuk memperindah visual atau pemanis serta ilustrasi kepala kucing pemandu yang nantinya kucing akan menjadi karakter utama dalam video *motion graphic*

sehingga *audience* akan paham. Kemudian *background* menggunakan warna merah muda polos agar objek gambar kucing dan tulisan terlihat jelas.



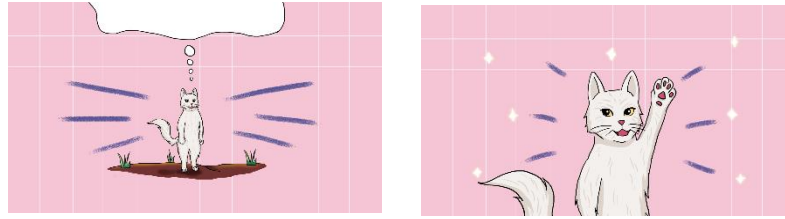
Gambar 4. 10 Scene 2, 2023

Pada *scene* dua menunjukkan ilustrasi dari berbagai jenis kucing seperti Persia, Maine coon, Sphnyx, dan Bengal yang sedang bermain di luar. Scene tersebut untuk menunjukkan kepada *audience* bahwa semua jenis kucing memiliki sifat yang aktif dan tingkah yang menggemaskan dan hal tersebut dapat membuat *pet owner* bahagia.



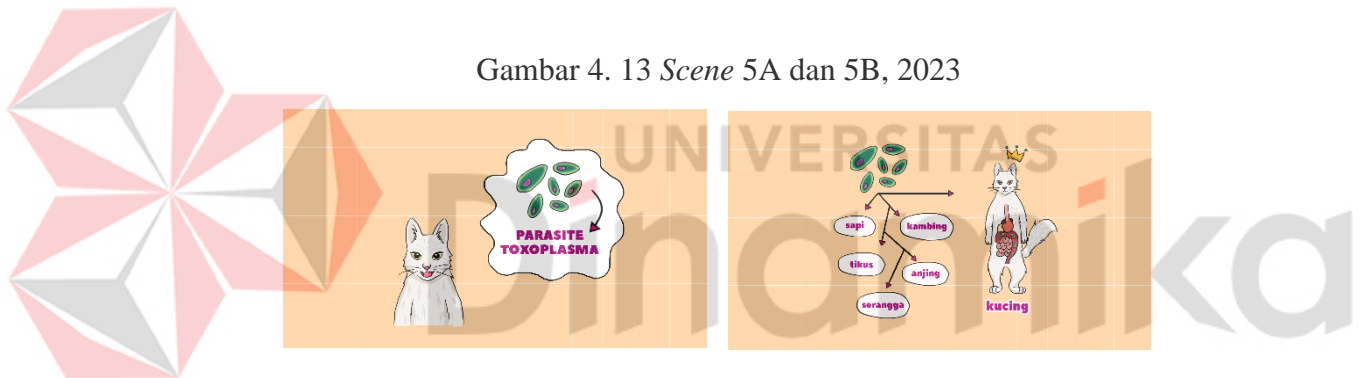
Gambar 4. 11 Scene 3A dan 3B, 2023

Pada *scene* 3A menampilkan kucing pemandu dengan ekspresi kaget sambil menjelaskan bahwa seekor kucing yang menggemaskan, dapat menjadi sarang berkembang biak parasite *toxoplasma*. Penjelasan tersebut di visualisasikan pada *scene* 3B dengan menampilkan gambar kucing serta terdapat gambar tanda sama dan ilustrasi *toxoplasma* disamping agar *audience* paham bagaimana bentuk rupa parasite *toxoplasma* dan bahwa kucing dapat menjadi sarang parasit *toxoplasma* untuk tumbuh dan berkembang biak.



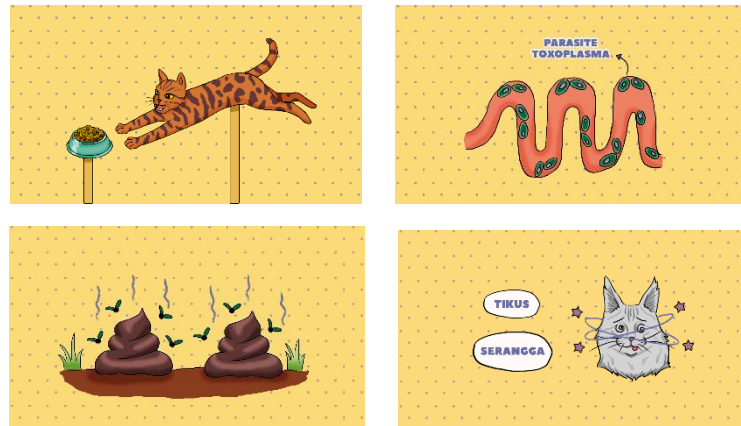
Gambar 4. 12 Scene 4A dan 4B, 2023

Pada *scene* 4A menunjukkan ilustrasi kucing pemandu bernama Lexy dengan pose berdiri *full body* berdiri diatas tanah, sementara pada *scene* 4B menampilkan kucing pemandu dengan *angle mid shot* yang berarti lebih dekat dengan pose melambaikan tangan sambil memperkenalkan diri untuk menjadi pemandu yang akan menjelaskan informasi *toxoplasma* untuk menunjukkan kepada *audience* agar mengenal visual dan paham bahwa kucing tersebut yang akan membantu menjelaskan informasi mengenai *toxoplasma* di video tersebut.



Gambar 4. 13 Scene 5A dan 5B, 2023

Pada *scene* 5A menampilkan ilustrasi kucing pemandu yang menjelaskan definisi parasite yang merupakan protozoa ber sel tunggal yang biasa disebut *toxoplasma* yang dapat bersarang di tubuh kucing. Sementara *scene* 5B masih berhubungan dengan *scene* 5A, yaitu terdapat grafik *mind map* dan gambar kucing dengan anatomi pencernaan yang terkena *toxoplasma* disertai penjelasan bahwa selain kucing, *toxoplasma* juga dapat bersarang di hewan lain, namun untuk proses pembiakan hanya terjadi di usus kucing. Dua *scene* tersebut bertujuan memberikan *awareness* kepada *audience* mengenai pengertian umum tentang *toxoplasma* dan tempat penyebarannya.



Gambar 4. 14 Scene 6A – 6D, 2023

Pada *scene* 6A menampilkan kucing jenis Bengal dengan pose berlari ingin makan. Visual tersebut ingin menunjukkan bahwa parasite dapat masuk melalui makanan kucing yang terkontaminasi. *Scene* 6B menampilkan gambar parasite yang sedang berkembang biak di usus kucing yang bertujuan agar audience dapat memahami tempat parasite singgah di bagian tubuh kucing. proses penularan *toxoplasma* pada kucing. Sementara *scene* 6C, merupakan visual feses kucing yang dihinggapi lalat untuk menjelaskan bahwa penularan *toxoplasma* dapat melalui feses yang terdapat telur-telur parasite yang telah berkembang biak di usus kucing. Kemudian *scene* 6D, menjelaskan dengan menampilkan ilustrasi kucing jenis Maine coon yang pusing akibat dampak dari interaksi dengan tikus dan serangga yang membawa *toxoplasma*.



Gambar 4. 15 Scene 7A – 7C, 2023

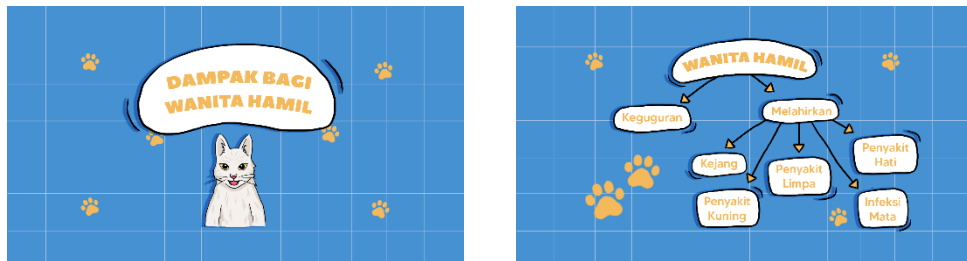
Pada *scene* 7A ingin menjelaskan kepada audience bahwa faktor utama penularan *toxoplasma* pada manusia adalah lingkungan rumah yang tidak bersih sehingga memunculkan tikus dan serangga, maka ditampilkan ilustrasi kucing pemandu yang menjelaskan dan gambar rumah kotor beserta contoh hewan

yang ada di lingkungan kotor. *Scene 7B* ingin memberikan informasi kepada *audience* bahwa makanan minuman kotor dapat terkontaminasi oleh *toxoplasma*, sehingga ditampilkan ilustrasi kucing pemandu yang menjelaskan dan gambar makanan minuman yang tidak bersih. Pada *scene 7C* ingin menjelaskan dengan menampilkan ilustrasi kucing tidak terawat dan diperhatikan yang tinggal di lingkungan kotor dapat menularkan kepada manusia.



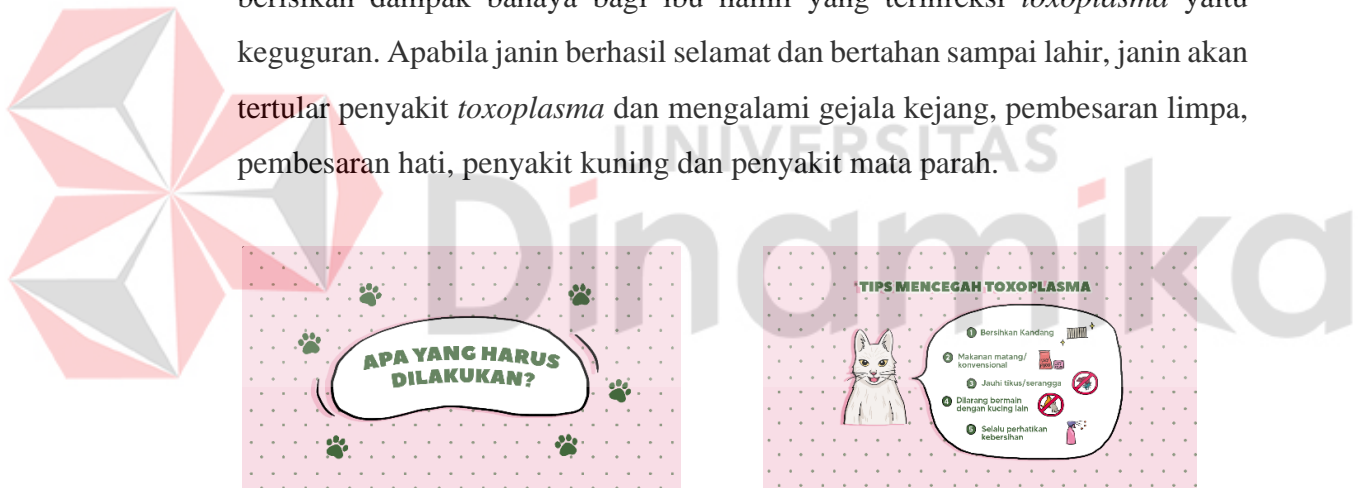
Gambar 4. 16 *Scene 8A – 8C*, 2023

Pada *scene 8A* menampilkan *scene* pembuka dengan pertanyaan “Apa bahaya akibat parasit ini?” untuk menonjolkan sisi interaktif dan mengajak *audience* ikut berpikir. *Scene 8B* menjelaskan dampak yang terjadi pada manusia dengan imun baik apabila terkena infeksi *toxoplasma*, yang harus dilakukan adalah tes lab sehingga gejala klinis dapat di deteksi, diilustrasikan dengan kucing pemandu yang menjelaskan dan tulisan berupa *point-point*. Kemudian pada *scene 8C* menampilkan kucing pemandu yang menjelaskan dampak *toxoplasma* yang menyerang manusia dengan kondisi imun buruk yang berakibat pada masalah kesehatan serius, yaitu peradangan otak, kejang, gangguan penglihatan, dan infeksi paru.



Gambar 4. 17 Scene 9A – 9B, 2023

Pada scene 9A merupakan scene pembuka yang terdapat ilustrasi kucing pemandu berbicara dan judul “Dampak Bagi Wanita Hamil” untuk mengawali scene 9B yang ingin menginformasikan kepada *audience* khususnya ibu hamil yaitu dengan menampilkan grafik *mind map* agar mudah dipahami yang berisikan dampak bahaya bagi ibu hamil yang terinfeksi *toxoplasma* yaitu keguguran. Apabila janin berhasil selamat dan bertahan sampai lahir, janin akan tertular penyakit *toxoplasma* dan mengalami gejala kejang, pembesaran limpa, pembesaran hati, penyakit kuning dan penyakit mata parah.



Gambar 4. 18 Scene 10A dan 10B, 2023

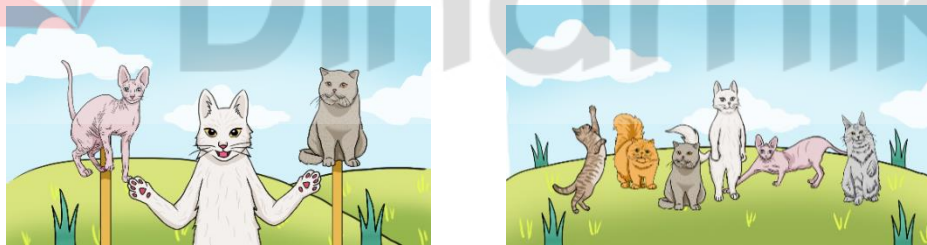
Pada scene 10A adalah scene pembuka dengan pertanyaan “Apa yang harus dilakukan?” dan elemen grafis *bubble chat* dan jejak kaki kucing untuk mengawali penjelasan bagaimana pencegahan *toxoplasma* untuk *pet owner* pada scene 10B. Scene ini merupakan tahap solusi dari rangkaian video. Scene 10B menampilkan kucing pemandu yang menjelaskan tips bagaimana mencegah *toxoplasma* bagi *pet owner* yaitu membersihkan kandang, memberikan makanan matang, jauhi tikus/serangga, dilarang bermain dengan kucing lain, dan selalu perhatikan kebersihan sekitar yang disajikan berupa

point-point dan ilustrasi untuk memperjelas tiap kalimat agar mudah dipahami oleh *audience*.



Gambar 4. 19 Scene 11, 2023

Pada *scene* ini menampilkan kucing pemandu yang menjelaskan bagaimana pencegahan *toxoplasma* untuk masyarakat secara luas yang tidak hidup bersama dengan kucing yaitu dengan selalu menjaga kebersihan baik itu diri sendiri maupun wilayah tempat tinggal dengan menunjukkan ilustrasi rumah yang bersih di atas kucing agar *audience* semakin paham. Menggunakan *background* hijau dengan *patern* titik-titik coklat yang merupakan simbol kesadaran lingkungan.



Gambar 4. 20 Scene 12 dan 13, 2023

Pada *scene* 12 menampilkan ilustrasi kucing pemandu ditemani kucing Sphnyx dan kucing British Short Hair yang berisi informasi untuk mengajak *audience* untuk selalu waspada bahwa semua penyakit terutama *toxoplasma* ada disekitar kita dan mengimbau untuk selalu hidup sehat bersih serta selalu menyayangi dan peduli pada kucing. Kemudian *scene* 13 sebagai *scene* penutup yang menampilkan 6 jenis kucing yang bermain di luar dan kucing pemandu di tengah untuk mengakhiri video.

3. Media Pendukung

a. Poster



Gambar 4. 21 Desain Poster, 2023

Poster merupakan media pendukung yang pertama. Poster diatas berukuran A4 dengan menggunakan objek utama yaitu tiga gambar kucing karena penulis ingin menyampaikan bahwa hewan peliharaan kucing merupakan sumber penyakit *toxoplasma*. Kemudian elemen grafis setengah lingkaran yang diletakkan di belakang objek kucing untuk memberikan efek jelas pada deskripsi tulisan. Poster ini digunakan sebagai media promosi dan akan diunggah ke *instagram story* yang bertujuan untuk memberikan sinopsis yang ada di dalam *video motion graphic* kepada *audience*.

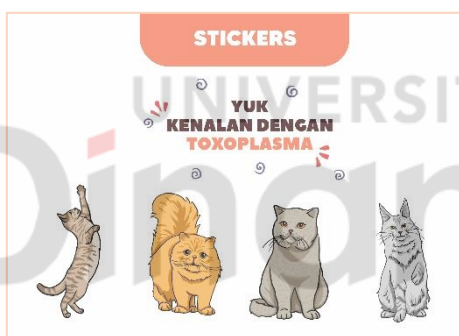
b. X-Banner



Gambar 4. 22 Desain x-banner

Media Pendukung kedua adalah X-Banner yang berukuran 60x160 cm. X-Banner dipilih yaitu bertujuan sebagai media informasi untuk membantu mempromosikan karya video *motion graphic* kepada pengunjung saat ditampilkan pada *event* pameran untuk menarik perhatian audience agar datang ke *booth* peneliti. Konsep desain poster sama dengan poster, namun pada bagian bawah terdapat ilustrasi *paw* atau jejak kucing yang merupakan elemen pada video *motion graphic*. Judul “Yuk Kenalan dengan *Toxoplasma*” yang terdapat di semua media utama dan pendukung merupakan sebuah ajakan kepada audiens untuk mengenal lebih jauh tentang *toxoplasma*. Warna-warna yang dipilih adalah salah satu color pallete dari color mood *power-clasing* yang mencerminkan kepribadian *pet owner* yaitu perasaan bahagia yang berasal dari dalam diri.

c. Stiker



Gambar 4. 23 Desain Stiker, 2023

Stiker adalah media pendukung untuk penelitian ini. Stiker ini memiliki empat jenis gambar kucing berbeda yaitu, Bengal, Persia, British Short Hair dan Maine Coon serta judul kampanye “Yuk Kenalan dengan *Toxoplasma*” yang bertujuan agar dapat ditempel dimana saja dan siapapun yang menyukai kucing akan selalu teringat untuk lebih peduli dengan kucing

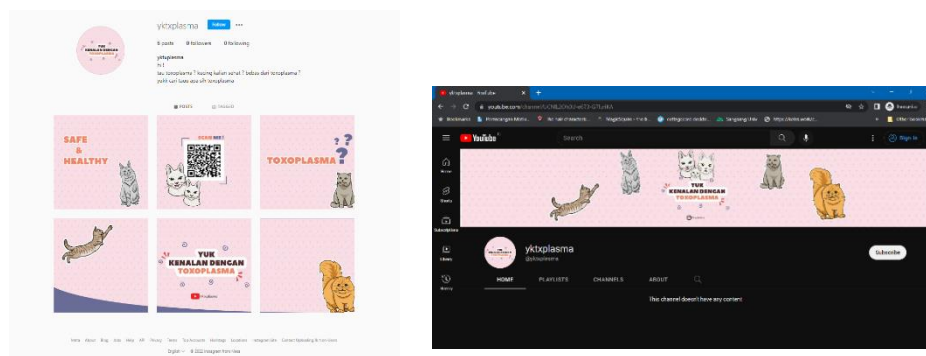
d. Feeds Instagram



Gambar 4. 24 Desain Feeds Instagram, 2023

Tiga *feeds* di bawah menampilkan tulisan "Yuk Kenalan dengan *Toxoplasma*". *Feeds* tersebut adalah tahap pengenalan dan awalan terhadap pembukaan kampanye. Kemudian tiga *feeds* di atas pada di bagian kanan menampilkan tulisan "*toxoplasma*" untuk menarik para target audiens untuk mencari tahu apa yang dimaksud. Sementara bagian tengah, berisi *barcode link* yang mengarah pada *channel* Youtube "*@yktxplasma*" tujuannya untuk menunjukkan video *motion graphic*. Terakhir, pada bagian kiri menampilkan tulisan "*safe and healthy*" yang berarti tetap aman dan sehat maksudnya adalah mengajak para *pet owner* untuk selalu peduli terhadap dirinya maupun hewan peliharaan terutama kucing.

e. Akun Sosial Media (Instagram dan Youtube)



Gambar 4. 25 Akun Media Sosial, 2023

Feeds instagram merupakan media pendukung yang paling penting yaitu guna mempromosikan kampanye sosial tentang *toxoplasma* secara *online*. Sosial media yang digunakan adalah Instagram dan Youtube dengan akun @yktxplasma. *Feeds* akan diunggah di Instagram, sedangkan media utama video *motion graphic* tentang bahaya penularan *toxoplasma* diunggah di Youtube. Penelitian ini menggunakan akun social media untuk menyampaikan informasi tentang bahaya penularan *toxoplasma* agar mudah dijangkau oleh masyarakat luas



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan adalah *Toxoplasma* merupakan penyakit *zoonosis* yang dapat menular ke manusia sehingga harus diperhatikan baik oleh laki-laki dan perempuan karena dapat menyebabkan masalah serius pada kesehatan. Berdasarkan data yang didapatkan bahwa banyak yang tidak tahu tentang penyakit ini dan dampak yang disebabkan oleh *toxoplasma* bila terinfeksi serta kurangnya menjaga kebersihan lingkungan tempat tinggal *pet owner* sendiri.

Perancangan *motion graphic* bertujuan memberikan informasi dan edukasi tentang bahaya penularan *toxoplasma* pada manusia agar setiap *pet owner* dan masyarakat dapat menciptakan lingkungan yang sehat sehingga terhindar dari penyakit *toxoplasma*. *Keyword* yang diperoleh merupakan hasil dari data SWOT, STP, dan USP yaitu "*Honest*" yang berarti arti menyukai lembut, suka mengikuti suasana hati, penuh perhatian. *Keyword* tersebut diimplementasikan pada hasil karya *motion graphic* berjudul "Yuk Kenalan dengan *Toxoplasma*" dan media pendukung seperti *feeds instagram*, stiker, *x-banner* dan poster dengan tampilan hangat namun tetap memberikan informasi yang berguna bagi target audiens.

5.2 Saran

Penulis memiliki harapan untuk kedepannya ada lebih banyak lagi yang melakukan kampanye sosial mengenai *toxoplasma* agar masyarakat dan *pet owner* bisa menjaga lingkungan tetap sehat dan bersih dari *toxoplasma*. Hal tersebut ditandai karena masih kurangnya kepedulian dan kewaspadaan terhadap penyakit ini terutama para *pet owner* karena keterbatasan wawasan atau edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Prayuani Dwi dan J. Mukono. 2015. *Gambaran Keterpaparan Terhadap Kucing dengan Kejadian Toksoplasmosis pada Pemelihara dan Bukan Pemelihara Kucing di Kecamatan Mulyorejo, Surabaya*. Jurnal Kesehatan Lingkungan Vol 8 No 1: 103-117.

Alfahillah, Khafid. 2023. Tugas Akhir. *Perancangan Branding Perusahaan Batik Gajah Mungkur Gresik Sebagai Upaya Mengenalkan Produk Budaya Lokal Kepada Masyarakat*. Universitas Dinamika.

Arroyan, Maulana. 2021. Tugas Akhir. *Perancangan Buku Pop Up Dongeng Jaka Tingkir dengan Teknik Pull Tab sebagai Upaya Menanamkan Kecerdasan Moral pada Anak Usia 4–8 Tahun*. Universitas Dinamika.

Arsyad, A. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Asmawan, Fery Andri. 2019. *Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting “Culinary Experience Of Malang” Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang*. Jurnal Mavis : Desain Komunikasi Visual Vol. 1 No. 1.

Audrey, Catharina Miranda. 2023. Tugas Akhir. *Perancangan Motion graphic Mengenai Informasi Pencegahan Parasit Toxoplasma Gondii Pada Ibu Hamil di Jawa Timur*. Universitas Multimedia Nusantara.

Bleicher, Steven. 2012. *Contemporary Color : Theory and Use*. New York : Delmar, Cengage Learning.

Cullen, K. 2012. *Design Elements Typography Fundamentals*. Beverly : Rockport Publisher.

D, Ellora. 2018. Benarkah Kucing dapat menyebabkan kemandulan dan keguguran? Yuk, cari tahu lebih lanjut tentang *toxoplasma!*. <https://journal.sociolla.com/lifestyle/toksoplasma>. Diakses tanggal 25 April 2023.

Gallagher, Rebecca & Paldy, Andrea. 2007. *Exploring Motion graphic*. Thomson.
Gordon, B., Gordon, M. 2010. *Graphic Design Pocket Essentials*. United Kingdom : Ilex Press Limited.

<https://id.theasianparent.com/fase-remaja>. Diakses tanggal 19 Oktober 2023.

<https://www.dictionary.com/browse/honest>. Diakses pada tanggal 28 November 2023.

- Istiqomah, I., & Adriyanto, I. 2018. *Analisis SWOT dalam Pengembangan Bisnis (Studi pada Sentra Jenang di Desa Kaliputu Kudus)*. Jurnal Bisni Dan Manajemen Islam Vol. 5 No. 2
- Krihariyani, D., E. D. Woelansar., dan E. Kurniawan. 2015. *Seroprevalensi Antibodi IgG Toxoplasma gondii Pada Ibu di Rangkaian 6 Surabaya*. Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan. Vol 3 No 1: 29-38.
- Landa, R. 2014. *Graphic Design Solution*.(Ed ke-5). Boston, MA : Wadsworth Cengage Learning.
- Lankow, J., Ritchie, J., Crooks, Roos. 2014. *Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maris, Stella. 2021. Survei se-Asia: Indonesia Peringkat Satu yang Memelihara Kucing.<https://hot.liputan6.com/read/4519870/survei-se-asia-indonesia-peringkat-satu-yang-memelihara-kucing>. Diakses tanggal 25 April.
- Marthalia, Wina dan Lilis sulistyorini. 2020. *Infeksi Toksoplasmosis Kronis pada Anggota Organisasi Pembiak Kucing di Surabaya*. Jurnal Kesehatan Lingkungan. Vol. 12 No. 1.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- N, Joseph. 2021. Mengenal jenis-jenis parasit dan penyakit infeksi yang disebabkan. <https://hellosehat.com/infeksi/infeksimelaluimakanan/infeksi-parasit/>. Diakses tanggal 25 April 2023.
- Noya,dkk. 2018. Persenjatai ibu hamil dalam melawan infeksi *toxoplasma*. <https://www.alodokter.com/persenjatai-ibu-hamil-dalam-melawan-infeksi-toxoplasma>. Diakses tanggal 25 April 2023.
- Octavia, D dan Fadilla, A. N. 2017. *Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Kanker Serviks Terhadap Remaja Wanita Di Kota Jakarta*. Jurnal Demandia Vol. 2 No. 2.
- Putra, Antonius, N., Lakoro, Rahmatsyam. 2012. *Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong*. Jurnal Teknik POMITS, Vol. 1 No. 1
- Rachmawati, Irma. 2019. *Analisis Hubungan Higiene Perorangan dengan Kejadian Toksoplasmosis pada Komunitas Pemelihara Kucing “Bungkul Cat Lover” di Surabaya*. Jurnal Kesehatan Lingkungan. Vol. 11 No. 2 :116 -122.
- Saptamaji, Rolip. 2019. Kenalan lagi yuk, sama explainer video. <https://www.poligrabs.com/post/kenalan-lagi-yuk-sama-explainer-video>. Diakses tanggal 9 Juni 2023

- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gaja Mada*. Humaniora Vol. 5 No. 2
- Sutopo, A.H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Suwed, A. Muhammad. 2011. *Panduan Lengkap Kucing*. Bogor: Penebar Swadaya.
- William Kenny. 1966. Apa itu Storyline. www.dinosource.co.vu/2015/02/apa-itu-storyline.html. Diakses tanggal 28 April 2023.
- Yuliarti, Nurheti. 2010. *Hidup Sehat Bersama Kucing Kesayangan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.



UNIVERSITAS
Dinamika