

Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Upaya Pencegahan *Carpal Tunnel Syndrome* Untuk Usia 20-30 Tahun

Nabiila Bakhitaifa Sugiarto¹⁾ Siswo Martono²⁾ Karsam³⁾

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 17420100056@dinamika.ac.id, 2) siswo@dinamika.ac.id 3) karsam@dinamika.ac.id

Abstrak: *Carpal Tunnel Syndrome* merupakan penyakit yang diakibatkan karena saraf median terkompresi oleh pembengkakan jaringan ligamen karpal transversal. *Carpal tunnel syndrome* atau CTS ini merupakan salah satu penyakit yang paling sering dijumpai dalam golongan *cumulative trauma disorder* akibat gerakan yang dilakukan secara konstan. Data perkembangan penyakit inipun secara nasional masih belum ada, bahkan data terakhir yang diperoleh dari WHO dirilis pada tahun 2010. Selain itu abainya masyarakat terhadap gejala CTS mengakibatkan keterlambatan dalam upaya pencegahan yang dapat dilakukan sebelum penyakit CTS ini menjadi semakin parah, padahal resiko dari penyakit ini dapat mengakibatkan kehilangan fungsi dari tangan secara permanen. Hal ini dikarenakan kurangnya *awareness* terhadap penyakit *carpal tunnel syndrome*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *motion graphic* sebagai upaya pencegahan terhadap *carpal tunnel syndrome* untuk masyarakat usia 20-30 tahun. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, studi literasi dan studi kompetitor. Hasil kata kunci yang didapatkan adalah *captivating* yang memiliki pengertian berupa sesuatu yang dapat memikat dan menarik serta terhubung dengan target *object* atau *subject*. Kata kunci tersebut digunakan dalam setiap elemen dalam konsep perancangan sehingga menghasilkan video *motion graphic* dengan judul “*Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?*” dengan isi informasi tentang edukasi penyebab, gejala, resiko dan upaya pencegahan penyakit *carpal tunnel syndrome*. Media pendukung yang digunakan adalah *feeds* Instagram, poster, totebag, pin enamel dan stiker.

Kata kunci: *Carpal Tunnel Syndrome*, *Motion Graphic*, Edukasi, Upaya Pencegahan

Carpal Tunnel Syndrome (CTS) atau sindrom terowong karpal dalam Bahasa Indonesia adalah salah satu penyakit akibat kerja yang melibatkan ekstremitas atas khususnya pada pergelangan tangan (Putri, Iskandar dan Maharani, 2021). CTS adalah salah satu penyakit yang sering dijumpai dalam golongan *Cumulative Trauma Disorder* (CTD), menurut NIOSH (*The National Institute for Occupational Safety and Health*) prevalensi CTS adalah sebesar 15-20%. Kondisi ini terjadi karena saraf median yang berfungsi untuk menggerakkan ibu jari, jari telunjuk, jari tengah dan setengah dari jari manis tangan terhimpit, pemicunya adalah terowongan yang dibuat oleh tulang dan jaringan pada tangan mendapatkan tekanan berlebih yang didapatkan dari aktivitas yang dilakukan secara konstan menyebabkan stress pada jaringan sehingga mengakibatkan adanya pembengkakan dan peradangan lalu timbul rasa nyeri, terbakar, kesemutan, pegal hingga mati rasa.

Secara global kasus CTS diperkirakan berkisar hingga 1-4% populasi dunia, di Amerika

Serikat 1-3 kasus dari 1000 orang menderita CTS dalam satu tahun (Sevy and Varacallo, 2022). Sedangkan di China kenaikan penderita CTS pada tahun 2001 ke tahun 2010 meningkat sebanyak 30%, selain itu menurut Dr. Ramesh Ranka, direktur dari Rumah Sakit Ramka di New Delhi, India dalam wawancaranya bersama *Hindustan Times* mengatakan bahwa kasus CTS meningkat sebanyak dua kali lipat dalam kurun waktu 5 tahun terakhir diantara pekerja kantoran (Sayyed, 2018). Menurut data WHO (*World Health Organization*) dari Permatasari dan Arifin (2021) pada tahun 2010 CTS sering dijumpai pada praktik kehidupan sehari-hari yang dilakukan di negara industri, diperkirakan 55-65% penduduknya pernah mengalami CTS semasa hidupnya, kasusnya dapat mencapai 276:100.000 orang per tahun. Sampai saat ini data nasional yang ada di Indonesia masih belum bisa ditemukan, data yang ada saat ini hanya data yang didapatkan dari fokus beberapa kelompok saja seperti 23,5% pekerja pada pabrik pakaian di Jakarta menderita CTS tanpa mereka sadari

(Suharyanto, 2004) atau 41 dari 46 pekerja pabrik saus dan kecap di Karanganyar, Jawa Tengah yang ternyata juga menderita CTS (Setyawan, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Khan Redzwan Habib (2017) menunjukkan bahwa CTS adalah salah satu penyakit paling sederhana namun paling banyak dimiliki oleh orang dewasa, Penderitanya yang dulu berkisar di umur 40 tahun keatas sekarang terlihat lebih banyak diderita pada umur 20 dan 30 tahun yang paling banyak diderita oleh perempuan dengan perbandingan 3:1 dengan laki-laki.

Carpal Tunnel Syndrome paling rentan diderita oleh orang yang sering melakukan gerakan berulang secara konstan dengan menggunakan tangannya, hal ini menunjukkan bahwa CTS dapat menyerang siapa saja, umumnya yang paling rentan terkena penyakit ini adalah pekerja kantor yang menghabiskan banyak waktu menggunakan komputer untuk mengetik, menggunakan *keypad* seperti *designer*, *animator*, dan lainnya yang banyak menggunakan tetikus (*mouse*), pekerja pabrik (*manufacture*), penjahit dan pekerja bangunan. Dalam penelitian *review* yang dilakukan Permatasari dan Arifin (2021) menunjukkan bahwa rentang jangka waktu kerja yang panjang terhadap aktivitas yang dilakukan secara konstan merupakan faktor utama terjadinya *carpal tunnel syndrome*. Tak dapat dipungkiri hal ini akan mengakibatkan penurunan kualitas dan hasil kerja serta tingkat produktivitas yang dilakukan tiap individual. Meskipun prosesnya bertahap, untuk beberapa orang *carpal tunnel syndrome* akan semakin memburuk jika tidak segera dilakukan *treatment*. Kasus terburuknya adalah kerusakan saraf di tangan secara permanen sehingga jari dan tangan menjadi lemah dan kehilangan fungsinya, oleh karena itu pentingnya tiap individual untuk tidak abai terhadap gejala yang ditimbulkan.

Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat yang masih abai dan memiliki tingkat kesadaran yang rendah terhadap penyakit *carpal tunnel syndrome* ini, sebagai bentuk upaya untuk mencegah terjadinya penyakit ini maka dirancanglah kampanye sosial tentang penyakit ini. Menurut Rogers dan Storey dalam jurnal yang ditulis oleh Pangestu (2019) memaparkan bahwa kampanye adalah tindakan komunikasi yang dilakukan secara terencana untuk menghasilkan efek atau dampak tertentu pada suatu kalangan. Dalam jurnalnya juga Pangestu mengatakan bahwa semua bentuk jenis dari kampanye akan menggunakan media sebagai medium untuk

menyampaikan pesan yang telah disusun sesuai dengan *target audience*.

Pada perancangan ini penulis akan menggunakan *motion graphic* sebagai *main media* dalam kampanye sosial ini. *Motion graphic* ini nantinya akan membahas tentang gejala yang ditimbulkan kemudian edukasi singkat tentang penyakit ini serta resiko yang akan didapatkan dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan terhadap *carpal tunnel syndrome*. *Motion graphic* adalah salah satu jenis seni desain yang merupakan titik tengah antara animasi dan desain grafis, Betancourt (2013) menyatakan bahwa *motion graphic* adalah proyek multimedia dengan penggunaan gabungan *footage* atau rekaman dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari gerakan (*motion*) dan dikombinasikan dengan audio. *Motion graphic* merupakan perpaduan solusi pada desain grafis untuk membentuk komunikasi dan medium penyampaian pesan dari komunikasi yang dilakukan secara dinamis dan efektif (Utomo, 2020). *Motion graphic* ini akan dibentuk dan disusun dengan infografis.

Infografis pada umumnya menitikberatkan pada tampilan data atau fakta yang dipadupadankan dengan visual yang menarik dan estetik sehingga memenuhi unsur bentuk, komposisi, warna, irama dan kesatuan. Perkembangan grafik informasi atau infografis merupakan salah satu bidang yang berkembang pesat setelah desain mulai berkolaborasi dengan teknologi alasannya dikarenakan seringkali infografis dapat menceritakan dan menjelaskan cerita yang membosankan dan rumit dengan satu gambar saja, terlebih 40% orang lebih mudah menerima respon secara visual daripada tekstual. Kombinasi *motion graphic* dan infografis ini diharapkan agar masyarakat dapat lebih mudah menerima informasi tentang upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang didapatkan dari data analisis proses yang didapat dari observasi dari keadaan dan subjek penelitian. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi

Menurut Barlian (2016) teknik pengumpulan data dengan observasi memiliki ciri yang lebih spesifik karena obyek yang diamati tidak terbatas pada manusia saja tapi bisa dengan mengamati objek-objek alam juga, biasanya

berfokus pada perilaku, proses dan gejala dengan batasan tertentu yang tidak luas. Observasi pada penelitian ini dilakukan di Rumah Sakit Muhammadiyah Malang untuk melihat demonstrasi dan penjelasan yang diberikan oleh subyek penelitian, ini dilakukan agar dapat mendapat informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Menurut Patton dan Mikkelsen dalam bukunya Barlian (2016) menjelaskan bahwa wawancara atau metode partisipatoris ini ada 4 jenis yaitu wawancara individual, wawancara dengan *key informant*, wawancara kelompok dan wawancara kelompok terfokus. Pada penelitian ini penulis menggunakan wawancara individual dan wawancara dengan *key informant* karena pengambilan data akan dilakukan dengan narasumber yang berhubungan dengan penelitian ini untuk mendapatkan data yang beragam dan informasi yang *representative*, berikut adalah narasumber dan indikasi pertanyaan untuk data yang diperlukan:

a. Dokter Spesialis Saraf

Pengaruh *carpal tunnel syndrome* terhadap saraf., gejala dan bahaya yang diakibatkan *carpal tunnel syndrome*, pengobatan yang dapat dilakukan secara *non-surgical* maupun *surgical treatment*.

b. Fisioterapis

Pengaruh *carpal tunnel syndrome* terhadap gerak tangan dalam aktivitas keseharian, terapi fisik pengobatan yang dapat dilakukan.

c. Pasien *Carpal Tunnel Syndrome*

Rutinitas keseharian yang dilakukan, gejala-gejala yang dirasakan sebelum dan sesudah mengalami CTS, perubahan setelah melakukan pengobatan atau *treatment* fisik.

3. Studi Literasi

Pencarian data yang berfokus pada buku, jurnal, artikel *webpage* serta berita yang digunakan penulis untuk meningkatkan kualitas penelitian dan ragam data. Berikut adalah topik yang digunakan dalam studi literasi ini:

a. Buku *Carpal Tunnel Syndrome* karya Justin O. Sevy dan Matthew Vacallo

b. Artikel *7 Hand Exercises For Carpal Tunnel Syndrome* yang ditulis oleh Beth Sissons dan telah ditinjau secara medis oleh Gregory Minnis, DPT seorang *physical therapy*.

c. Jurnal dengan judul *Estimation of Carpal Tunnel Syndrome (CTS) Prevalence in Adult Population in Western European Countries:*

A Systematic Review yang ditulis oleh Khan Redzwan Habib.

d. Buku *Motion Graphics Academy – The Basics* karya Timo Fetcher.

4. Studi Kompetitor

Studi kompetitor ini berfokus pada video motion graphic yang membahas tentang carpal tunnel syndrome untuk mengetahui karakteristik dari setiap video dan video yang dapat diakses secara umum oleh masyarakat. Terdapat 2 video *motion graphics* yang digunakan yaitu:

a. *Using Your Smartphone Too Much – Carpal Tunnel Syndrome* karya Neuron.

b. *Carpal Tunnel Syndrome - auses, symptoms, diagnosis, treatment & pathology* karya Osmosis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi Data

1. Observasi

Kesimpulan yang penulis dapatkan dari hasil observasi yang dilakukan di Rumah Sakit Muhammadiyah Malang adalah untuk mendiagnosa penyakit carpal tunnel syndrome harus melalui beberapa fase terlebih dahulu dari pemeriksaan saraf terlebih dahulu kemudian untuk mendapatkan hal yang lebih pasti maka memerlukan *scan rontgen* atau USG agar kondisi yang didapatkan dapat terbaca dengan jelas lalu baru pasien dapat melakukan *treatment* dengan fisioterapis setelahnya. Lama dari suatu sesi terapi juga bergantung dari kondisi dan kemauan pasien untuk mengikuti anjuran *exercises, do and don'ts* dari fisioterapis yang harus dilakukan saat berada diluar rumah sakit.

2. Wawancara

Hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada Dokter spesialis saraf, Fisioterapis dan Pasien carpal tunnel syndrome yang ditemui secara terpisah dan dalam waktu berbeda dapat disimpulkan bahwa carpal tunnel syndrome sekarang banyak ditemukan pada pasien dengan rentang umur 20-30 tahun.

Jangka waktu penyembuhan untuk CTS bergantung dari kondisi setiap pasien. Untuk menghindari penyakit ini tiap individual harus peka terhadap kondisi dari tangan mereka, apabila dirasa sudah kebas maka tangan perlu diistirahatkan selama 15-30 menit sambil melakukan 7 hand exercises aktifitas ini dilakukan untuk menghindari kegiatan yang dilakukan secara konstan dan *repetitive*

Sering kali CTS menjadi alasan utama turunnya tingkat produktifitas seseorang. Gejala yang ditimbulkan biasanya adalah rasa kesemutan, kebas sehingga tangan menjadi melemah dan mati rasa. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya CTS ini seperti bawaan genetik tapi kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang atau konstan merupakan faktor utama yang memicu terjadinya kondisi ini. Kurangnya awareness terhadap penyakit ini juga menjadi salah satu faktor lainnya seseorang untuk dapat dengan cepat mendeteksi penyakit ini dan mencegah timbulnya penyakit ini.

3. Studi Literasi

Dari buku, jurnal dan artikel yang digunakan dalam studi literasi yang digunakan penulis menunjukkan bahwa kasus penyakit *carpal tunnel syndrome* mengalami peningkatan ditambah lagi adanya pergeseran pada penderita kasus ini yang dulunya berada di usia 40 tahun keatas berubah menjadi berada pada kisaran usia 20-30 tahun. *Carpal tunnel syndrome* sendiri juga merupakan kondisi dimana saraf median yang mengalir melewati lorong karpal yang tersusun atas tulang karpal dan jaringan ligament karpal transversal terkompresi oleh jaringan karpal yang membengkak akibat aktifitas yang menggunakan tangan dilakukan secara konstan. Apabila diabaikan CTS dapat menyebabkan kerusakan saraf permanen sehingga tangan akan kehilangan fungsinya untuk bekerja.

4. Studi Kompetitor

Berdasarkan 2 video *motion graphic* yang digunakan penulis dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa informasi yang dibawa memiliki ketimpangan karena pada video yang dibuat oleh Neuron informasi yang disampaikan terlalu singkat dan penjelasan dan solusi yang diberikan dirasa kurang detail selain itu video yang dibuat pada *channel* ini juga merupakan satu-satunya yang menjelaskan dengan lumayan lengkap tentang penyakit CTS ini dengan menggunakan *motion graphic* dalam Bahasa Indonesia, sedangkan pada video yang dibuat oleh Osmosis informasi yang disampaikan terlalu kompleks karena menggunakan bahasa yang orang awam tidak familiar sehingga informasi yang disampaikan dirasa kurang tersampaikan dengan baik terlebih lagi karena tidak adanya pilihan Bahasa Indonesia pada *subtitle*.

Penyajian Data

Berdasarkan hasil data yang sudah di reduksi diatas maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. *Carpal Tunnel Syndrome* merupakan kondisi yang terjadi ketika saraf median yang melewati lorong karpal terhimpit atau terkompresi oleh jaringan ligament karpal transversal yang membentuk lorong tersebut mengalami pembengkakan.
2. Pembengkakan yang terjadi yang mengakibatkan *Carpal Tunnel Syndrome* dipicu oleh gerakan yang dilakukan secara konstan dan berulang.
3. Terjadi peningkatan pada kasus *Carpal Tunnel Syndrome* dan penderita pada penyakit ini berada pada usia 20-30 tahun.
4. Gejala *Carpal Tunnel Syndrome* adalah rasa kesemutan, kebas sehingga fungsi tangan melemah dan mati rasa.
5. Pencegahan dapat dilakukan dengan mengistirahatkan tangan dan melakukan 7 *Hand exercises* yang meliputi *wrist extension, wrist flexion, median nerve glide, tendon glides, wrist lift, hand squeeze, dan wrist stretch with weights*.
6. Resiko dari *Carpal Tunnel Syndrome* adalah menurunnya tingkat produktivitas tiap individual hingga kerusakan saraf permanen sehingga tangan akan kehilangan fungsinya.
7. Kurangnya informasi dan sosialisasi terkait *Carpal Tunnel Syndrome* ini seringkali membuat masyarakat abai terhadap gejala-gejala yang sudah ditimbulkan.
8. Penggunaan *motion graphic* dipilih agar informasi yang disampaikan dapat ditampilkan dengan visual yang lebih menarik agar mudah diterima.
9. Perancangan informasi yang akan disampaikan dalam *motion graphic* harus disesuaikan dengan masyarakat awam agar pesan dapat disalurkan dengan baik.

Kesimpulan

Dari hasil reduksi dan penyajian data yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa *Carpal Tunnel Syndrome* mengalami peningkatan kasus setiap tahunnya namun rendahnya tingkat *awareness* membuat kebanyakan individual abai terhadap gejala yang sudah ditimbulkan. Penderitanya sekarang banyak ditemukan pada masyarakat usia 20-30 tahun. Gejala yang ditimbulkan adalah kesemutan, kebas sehingga fungsi tangan melemah, dan mati rasa. Apabila dibiarkan secara

terus-menerus tanpa adanya usaha untuk mencegah ataupun menyembuhkan penyakit ini resiko terburuknya adalah kerusakan saraf secara permanen sehingga fungsi tangan akan menghilang. *Treatment* yang disarankan adalah dengan memberikan tangan waktu untuk beristirahat selama 15-30 menit dan melakukan 7 *hand exercises*. Oleh karena itu peneliti akan merancang video *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk usia 20-30 tahun sebagai medium untuk penyampaian informasi.

Keyword dan Konsep Analisis Segmentation, Targeting, dan Positioning (STP)

1. Segmentasi

Tabel 1.1 Segmentasi

Segmentasi		Keterangan
Geografis	Letak wilayah	Indonesia
	Ukuran wilayah	Kota dan Kabupaten
	Teritorial	Jawa Timur
Demografis	Gender	Laki-laki dan Perempuan
	Usia	20-45 Tahun
	Status ekonomi	Menengah Keatas
	Pekerjaan	Semua Profesi
	Pendidikan	Semua Strata
Psikografis	Kepribadian	Masyarakat yang peduli dengan kesehatannya untuk menjaga kesehatan dan tingkat produktifitas dirinya sendiri.
	Gaya hidup	Masyarakat modern yang aktif bekerja dengan melakukan aktifitas secara rutin.

2. Targeting

Target dalam perancangan *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk usia 20-30 tahun adalah sebagai berikut:

a. Target Audience dan Target Market

Masyarakat modern yang sedang bekerja secara aktif berusia 20-30 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang tinggal di wilayah kota atau kabupaten yang terbiasa dengan teknologi atau internet dan sangat memperhatikan kesehatan diri untuk menjaga tingkat produktifitas.

3. Positioning

Motion graphic tentang *carpal tunnel syndrome* sebagai upaya pencegahan untuk masyarakat usia 20-30 tahun memposisikan diri sebagai media informasi dan final media dari kampanye sosial yang akan dilakukan untuk meningkatkan awareness tentang penyakit ini sehingga masyarakat dapat melakukan upaya pencegahan lebih dini.

Analisa Unique Selling Proposition (USP)

Metode ini digunakan untuk menemukan pembeda atau keunikan dari perancangan karya yang dibuat. Keunikan dalam perancangan karya ini adalah menggunakan video *motion graphic* sebagai medium dari informasi tentang *carpal tunnel syndrome* serta upaya pencegahannya. Video *motion graphic* ini juga menjadi *main media* yang akan digunakan dalam kampanye sosial tentang penyakit CTS ini.

Konten dalam video ini akan dikemas dengan infografis karena dari kompleks informasi yang disampaikan akan dapat disalurkan dengan lebih ringan, menarik dan menjadi mudah diterima. Selain itu video *motion graphic* tentang CTS yang ada pada *platform* YouTube sangat jarang ditemukan apalagi ditambah dengan minimnya video yang menggunakan Bahasa Indonesia.

Analisa Strengths, Weakness, Opportunities, dan Thrats (SWOT)

Strategi utama yang didapatkan dari analisa SWOT adalah merancang *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* atau CTS untuk masyarakat usia 20-30 tahun dan juga sebagai *main media* dari kampanye sosial terhadap *carpal tunnel syndrome*. Berikut adalah tabel proses analisa SWOT yang telah dilakukan:

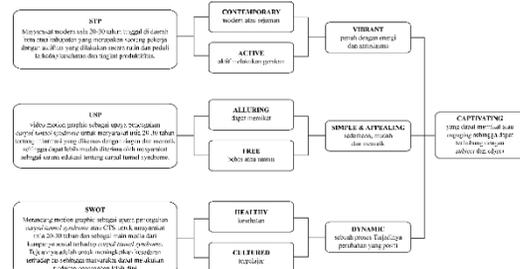
Tabel 1.2 Analisa SWOT

Faktor Internal (Strengths Weakness)	Strengths	Weakness
Faktor Eksternal (Opportunities Threats)	<ul style="list-style-type: none"> Adanya upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah <i>carpal tunnel syndrome</i>. Upaya pencegahan dapat dilakukan secara mandiri. Masyarakat usia 20-30 tahun memiliki akses dan keaktifan yang besar di media sosial. 	<ul style="list-style-type: none"> Kurangnya <i>awareness</i> terhadap penyakit <i>carpal tunnel syndrome</i>. Kurangnya <i>awareness</i> terhadap gejala dan resiko dari penyakit CTS ini. Penyakit CTS ini terbukti meningkat dalam beberapa tahun belakangan ini serta terjadinya perubahan pada umur penderita dari 40 tahun menjadi 20-30 tahun.
	<ul style="list-style-type: none"> Era digital yang sekarang telah berkembang dengan pesat. Minimnya video <i>motion graphic</i> tentang CTS di platform media sosial. Minimnya video yang menggunakan Bahasa Indonesia Platform YouTube merupakan media sosial yang paling banyak diakses oleh masyarakat pada tahun 2021 	<p>S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat video <i>motion graphic</i> tentang <i>carpal tunnel syndrome</i> berikut dengan edukasi singkat tentang penyakit ini beserta upaya pencegahan dan resiko yang dapat ditimbulkan sebagai medium dari informasi yang dapat disebarluaskan. Memfaatkan platform media sosial YouTube sebagai medium untuk mengunggah video <i>motion graphic</i> tentang CTS ini. <p>W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan kampanye sosial untuk sosialisasi mengenai penyakit <i>carpal tunnel syndrome</i> dengan video <i>motion graphic</i> ini menjadi <i>final media</i> yang akan digunakan. Dengan era digital yang pesat menggunakan platform sosial media YouTube sebagai wadah atau medium penyaluran video <i>motion graphic</i> ini yang diharapkan dapat meningkatkan <i>awareness</i> dan menghindari resiko terburuk
<p>Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> Penyakit <i>carpal tunnel syndrome</i> yang kurang terdengar familiar karena minimnya <i>awareness</i> terhadap penyakit ini. Gejala dari CTS yang sering diabaikan oleh masyarakat. 	<p>S-T</p> <ul style="list-style-type: none"> Teknik visual dari video <i>motion graphic</i> yang digunakan dengan menggabungkan informasi tentang <i>carpal tunnel syndrome</i> dengan elemen pendukung untuk dapat memberikan informasi secara lebih menarik 	<p>W-T</p> <ul style="list-style-type: none"> Perancangan video <i>motion graphic</i> tentang <i>carpal tunnel syndrome</i> berikut dengan upaya pencegahan dan resiko yang dapat terjadi sebagai wadah informasi untuk masyarakat yang dapat diakses secara umum dengan memanfaatkan platform sosial media YouTube.

Strategi Utama :
Merancang *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* atau CTS untuk masyarakat usia 20-30 tahun dan sebagai *main media* dari kampanye sosial terhadap *carpal tunnel syndrome*.

Key Communication Message (KCM)

Keyword yang ditemukan merupakan *key communication message* dari hasil analisa analisa STP, USP dan SWOT yang nantinya akan digunakan dalam perancangan video *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk usia 20-30 tahun. *Keyword* yang ditemukan adalah *captivating* yang memiliki makna dan pengertian berupa sesuatu yang dapat memikat dan menarik serta terhubung dengan suatu object atau subject. *Keyword captivating* ini akan di implementasikan kedalam proses pembuatan karya video *motion graphic* tentang *carpal tunnel syndrome* ini, berikut adalah proses penyusunan *keyword*:



Gambar 1.1 Proses Penyusunan *keyword* (Sugiarto, 2022)

Konsep Perancangan Karya

Pada tahap ini penulis menentukan konsep tema dan ide untuk karya video *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk masyarakat usia 20-30 tahun berdasarkan *keyword* yang telah ditemukan.

1. Tujuan Kreatif

Pada perancangan *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk masyarakat usia 20-30 tahun memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran atau *awareness* masyarakat terhadap CTS agar dapat menghindari dan melakukan upaya pencegahan lebih dini.

2. Strategi Kreatif

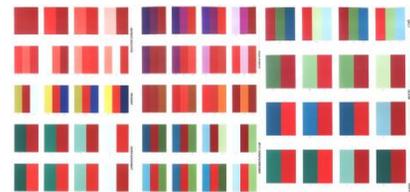
Strategi yang digunakan adalah dengan menggunakan *motion graphic* dimana isi dari informasi yang digunakan dibentuk dengan infografis sehingga perpaduan dua elemen ini untuk memberikan konten yang lebih sederhana dan menarik, berikut adalah beberapa unsur yang ada terdapat strategi kreatif penelitian ini:

a. Judul

Judul yang digunakan dalam perancang *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk masyarakat usia 20-30 tahun ini adalah “*Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?*”.

b. Warna

Pada perancangan *motion graphic* ini penulis menggunakan skema warna *rich* yang sesuai dengan *keyword captivating* yang telah ditemukan. Definisi dari kata *captivating* sendiri adalah sangat menarik dan memiliki pesona yang kaya sehingga dapat berinteraksi dengan subjek atau objek yang dituju dengan baik. Hal ini menunjukkan makna dari *captivating* memiliki keterkaitan dengan *rich* atau kaya. Berikut adalah *pallette* skema warna *rich* yang diperoleh dari buku *color harmony*:



Gambar 1.2 Skema Warna *Captivating* (Color Harmony Workbook, 2022)

c. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan sebagai salah satu elemen yang ada dalam *motion graphic* yaitu teks atau huruf adalah *sans serif*. Jenis ini

dipilih karena bentuknya sederhana dan dapat dibaca dengan mudah. Selain itu memiliki karakter yang tidak kaku sehingga diharapkan dapat memberikan kesan yang ramah atau ringan kepada penonton agar informasi tentang *carpal tunnel syndrome* dapat tersampaikan dengan baik. Huruf yang akan digunakan dalam video ini adalah Objektif dan Cera Pro

Objektif	Cera Pro
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUvwxyz abcdefghijklmnopqrstuvwxy 1234567890	ABCDEFGHIJKLMNQRSTUvwxyz abcdefghijklmnopqrstuvwxy 1234567890

Gambar 1.3 Karakter *Font* Objektif dan Cera (Sugiarto, 2022)

3. Sinopsis

Berikut adalah sinopsis yang akan digunakan dalam video *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk usia 20-30 tahun:

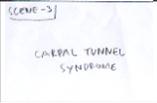
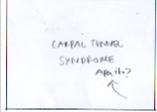
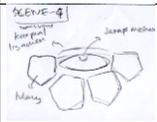
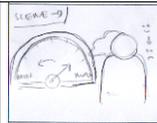
Sering merasa kesemutan, kebas atau nyeri pada tangan dan jari-jari saat sedang ataupun setelah melakukan pekerjaan dalam jangka waktu cukup lama? Bahkan terkadang sampai membuat pekerjaan harus terhenti sebentar karena rasa sakit yang tidak tertahankan? Dari gejala-gejala yang ditimbulkan bisa jadi anda memiliki *carpal tunnel syndrome*. *Carpal tunnel syndrome*, Apa itu? Yuk mari kenali lebih dalam tentang penyakit ini dan upaya pencegahan yang dapat anda lakukan agar dapat terhindar dari resiko terburuk yang dapat diakibatkan dari *carpal tunnel syndrome* yaitu hilangnya fungsi tangan secara permanen.

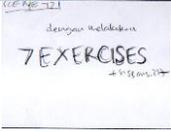
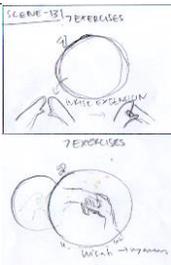
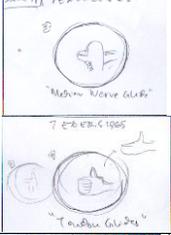
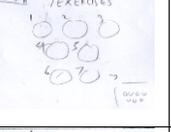
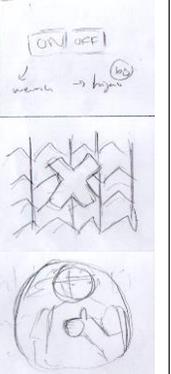
Storyline pada video *motion graphic* akan berisi informasi data tentang pengertian, gejala, resiko dan upaya pencegahan yang bisa dilakukan terhadap *carpal tunnel syndrome*.

4. Storyboard

Tabel 1.3 *Storyboard*

No.	Deskripsi	Storyboard	Narasi
1.	Opening, full shot karakter sedang melakukan suatu pekerjaan (didepan komputer, pekerja <i>manufacture</i> , sedang memegang hp)		Apakah setelah melakukan pekerjaan baik itu didepan komputer, para pekerja pabrik, ataupun yang bekerja online dengan menggunakan ponsel dalam waktu yang cukup panjang.

2.	Zoom-in scene fokus ke tangan karakter, setiap gejala yang disebutkan muncul tanda merah berkedip		Anda mengalami rasa nyeri, kesemutan dan kebas pada tangan? Bahkan hingga perlu untuk berhenti sebentar dari pekerjaan karena rasa sakit yang tidak tertahankan?
3.	Full Text carpal tunnel syndrome, bigger font size		Bisa jadi itu adalah <i>carpal tunnel syndrome</i>
4.	Full text, muncul tulisan Apa itu? Dihawati tulisan carpal tunnel syndrome, slightly bigger font size		<i>Carpal tunnel syndrome</i> ? Apa itu?
5.	Penjelasan singkat tentang penyebab terjadinya <i>carpal tunnel syndrome</i> dengan ilustrasi vektor pada tulang karpal, saraf median dan jaringan ligamen karpal transversal. Menunjukkan jaringan ligamen karpal yang membengkak dan mengkompres saraf median.		<i>Carpal tunnel syndrome</i> atau singkatnya CTS adalah kondisi dimana saraf median yang mengalir dari leher ke tangan terkompresi karena adanya pembengkakan pada jaringan ligamen karpal transversal.
6.	Background berubah menjadi garis bergelombang dengan garis-garis yang membatasi untuk menggambarkan kata "berulang" bersama dengan karakter seperti berlari. Karakter berhenti lalu memberikan titik merah pada tangan untuk menunjukkan rasa sakit atau nyeri. (detail: menunjukkan karakter yang kesakitan di scene 2).		Kondisi ini diakibatkan dari gerakan yang dilakukan secara berulang pada tangan yang akhirnya menimbulkan rasa sakit atau nyeri sebelumnya
7.	Full shot pada tangan menunjukkan titik-titik untuk menjelaskan gejala yang biasa dirasakan penderita CTS.		Gejala yang biasa dirasakan adalah rasa nyeri pada pergelangan tangan, kebas, kesemutan hingga mati rasa sehingga tangan kehilangan kekuatannya atau <i>proprioception</i> .
8.	Text Tes fisik lalu mengecil keatas dengan diikuti gambar full shot lengan dan karakter untuk menunjukkan masing-masing gerakan. Ketika "apabila sakit" menunjukkan sign yang menunjukkan rasa sakit pada karkater yang muncul dengan bubble lalu menjadi berwarna merah. Background blur.		Selain dari gejala klinis yang ditimbulkan terdapat tes fisik sederhana yang dapat dilakukan untuk mengetahui CTS yaitu <i>Phalen Test</i> dan <i>Tinel Test</i> . <i>Phalen Test</i> adalah posisi dimana bagian atas tangan kiri dan kanan saling menekan satu sama lain, sedangkan <i>Tinel Test</i> adalah posisi dimana dua jari pada tangan menekan pergelangan tangan jari lainnya. Apabila terasa sakit maka menunjukkan adanya kemungkinan terkena <i>carpal tunnel syndrome</i> .
9.	Menunjukkan speedometer untuk menunjukkan tingkat produktifitas dan ekspresi karkater yang berubah dari senang menjadi sedih (detail: bahu yang menurun)		Hal ini tentunya menyebabkan tingkat produktifitas suatu individual akhirnya menurun.
10.	Menunjukkan ilustrasi vektor saraf dengan gambaran adanya proses penyampaian informasi yang disampaikan dengan mimic pada shape circle yang diberikan efek glowing. (detail: warna berubah menjadi abu-abu).		Bahkan resiko terparah yang dapat diakibatkan adalah hilangnya fungsi saraf secara permanen.
11.	Muncul karakter (in-out) dengan tulisan capital "don't worry"		Namun jangan khawatir! Karena ada upaya yang dilakukan untuk mencegah <i>carpal tunnel syndrome</i> , yaitu

12.	Full text "dengan melakukan" lalu diikuti dengan tulisan capital 7 exercises dengan bigger font size. (detail: Sissons, 2021)		Dengan melakukan 7 exercises atau 7 gerakan peregangan.
13.	Tulisan 7 exercises mengecil lalu terletak di upper section pada layout dan muncul (in-out) gerakan pertama pada middle section kemudian berpindah kesamping dan digantikan dengan gerakan kedua. Sebelum berganti scene dua gerakan itu nanti berjejer. (detail: ketika muncul gerakan nanti di bubble lalu blur background)		Gerakan pertama adalah (Wrist Extension) ya posisi dimana telapak tangan kanan menghadap kedepan dan tangan kiri menarik j tangan kanan kearah tub secara perlahan selama detik dalam 5 set dan sebaliknya. Gerakan kedua adalah (Wrist Flexion) yaitu posisi dimana bagian atas tangan kanan menghadap kedepan dan tangan kiri menarik jari tangan kanan kearah tubul secara perlahan selama 15 detik dalam 5 set dan sebaliknya.
14.	Masih ada tulisan 7 exercises dengan template scene sama seperti sebelumnya.		Gerakan ketiga adalah (Median Nerve Glide) ya posisi dimana telapak tangan kanan menghadap keatas tubuh dengan pos meregang lalu tangan k menekan ibu jari kearah l lakukan dilakukan 3-7 de 10-15 kali sehari. Gerakan keempat adalah (Tendon Glides) yaitu pos meluruskan 4 jari tangan l secara perlahan dikembalikan, yang dilakukan selama 3 detik sebanyak 5-10 kali dalam 1 set, lakukan gerakan ini 2 hingga 3 kali
15.	Masih ada tulisan 7 exercises dengan template scene sama seperti sebelumnya.		Gerakan kelima adalah (Wrist Lift) yaitu posisi dimana bagian atas dari tangan kanan selama 5 detik sebanyak 10 kali dalam 1 set dan sebaliknya. Gerakan keenam adalah (Hand Squeeze) yaitu posisi dimana tangan mengepalkan suatu benda yang sifatnya lentur selama 5 detik sebanyak 10 kali dalam 3 set dan sebaliknya, latihan ini digunakan untuk meregangkan otot lengan bawah.
16.	Masih ada tulisan 7 exercises dengan template scene sama seperti sebelumnya namun fokus hanya pada gerakan terakhir.		Lalu gerakan yang terakhir adalah (Wrist Stretch With Weights) yaitu posisi dimana tangan mengangkat beban seperti barbell ataupun benda apapun yang sifatnya padat dan cukup berat, siku menempel pada bidang datar lalu secara perlahan naik turunkan tangan sebanyak 10 kali dalam 3 set, latihan ini digunakan untuk meregangkan otot lengan atas.
17.	Muncul ketujuh gerakan latihan peregangan atau 7 exercise tadi dalam bentuk bubble dengan tulisan 7 exercises di upper middle section.		Inilah ketujuh gerakan peregangan atau stretching exercises yang dapat dilakukan.
18.	Muncul ilustrasi vektor tombol on and off dengan bagian on berwarna hijau dan off merah serta text "Waltu Tangan Beristirahat". Background berulang muncul lagi lalu muncul tanda x besar dan ditampuk dengan karakter tersenyum dengan mengacungkan ibu jari.		Usaha ini dilakukan untuk memberikan tangan waktu beristirahat di sela-sela waktu bekerja yang panjang. Selain itu usaha ini juga untuk menghindari gerakan konstan atau berulang yang dapat memicu CTS.

19.	Muncul karakter dan karakter yang menggunakan baju dokter		Namun apabila gejala yang timbul sudah tidak tertahankan lagi atau ketika gejala semakin sering terjadi sebaiknya segera pergi ke dokter untuk mendapatkan tindakan lebih lanjut.
20.	Scene menunjukkan karakter tersenyum dengan background bunga yang berputar untuk menggambarkan rasa bahagia dan sehat.		Yuk mari lakukan upaya pencegahan lebih dini agar terhindar dari resiko penyakit Carpal tunnel syndrome.
21.	Close scene. Muncul logo Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?.		Efek sound klik.

Perencanaan Media

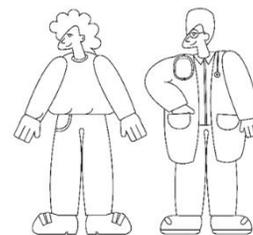
1. Strategi Media

Media utama dari penelitian ini adalah video *motion graphic* mengenai *Carpal Tunnel Syndrome* berikut dengan deskripsi, gejala, resiko serta upaya pencegahan. *Motion graphic* ini ditujukan untuk masyarakat usia 20-30 tahun. *Motion graphic* ini juga menjadi media utama dari kampanye sosial dengan judul "*Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?*" dan media pendukung yang digunakan meliputi *pre-media* yaitu *feeds* pada media sosial intagram dan *follow-up media* yaitu pin enamel, stiker, totebag dan poster.

2. Perancangan Desain

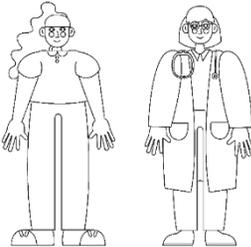
a. Sketsa Desain Karakter

Menggunakan 2 alternatif desain dimana karakter yang digunakan yaitu seorang perempuan dan dokter. Pada karakter pertama akan mengenakan pakaian santai serta akan menggunakan beragam jenis pakaian untuk menyesuaikan dengan isi dari *storyline*. Setiap bentuk kepala dari karakter akan tetap mengikuti atau stabil sedangkan pada proporsi bagian tubuh akan dibuat lebih fleksibel. Dari *keyword captivating* yang didapatkan sebelumnya maka bentuk ilustrasi karakter yang dipilih adalah yang tidak biasa atau tidak umum dan berbeda dengan 2 karakter yang digunakan pada video kompetitor agar lebih menarik.



Gambar 1.4 Alternatif Desain Karakter 1 (Sugiarto, 2022)

Pada desain ini karakter pertama adalah seorang perempuan yang dibuat dengan gaya sedikit lebih tomboi dan mengenakan pakaian kasual, bentuk wajah dibuat berbentuk segitiga terbalik. Pada karakter dokter merupakan seorang laki-laki dengan karakteristik wajah sama dengan karakter pertama.



Gambar 1.5 Alternatif Desain Karakter 2 (Sugiarto, 2022)

Pada desain ini 2 karakter adalah sesama perempuan dengan gaya yang dibuat sedikit lebih feminim dari alternatif desain karakter 1, bentuk wajah dibuat normal atau pada umumnya. Pada desain ini lebih menonjolkan detail-detail pada karakter.

Implementasi Karya

1. Desain Karakter



Gambar 1.6 Desain Karakter (Sugiarto, 2022)

Dari alternatif desain yang telah dibuat sebelumnya, alternatif desain nomor 2 adalah desain yang terpilih sebagai karakter utama dalam video *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk usia 20-30 tahun. Desain karakter pada alternatif 2 ini terpilih lebih memiliki *fiture* pada bagian tubuh yang lebih jelas selain itu karakter lebih terkesan *nice* daripada desain pada alternatif 1. Pemilihan warna pada karakter mengacu pada *pallette* skema warna *rich*, selain itu desain ini juga sesuai dengan *keyword captivating*. Terdapat dua karakter, karakter pertama adalah karakter utama dalam

video *motion graphic* ini yang merupakan seorang perempuan sedangkan karakter kedua adalah karakter dokter yang juga seorang perempuan. Perempuan dipilih karena *carpal tunnel syndrome* lebih banyak diderita oleh perempuan daripada laki-laki dengan perbandingan 3:1.

2. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah video *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk usia 20-30 tahun. Berikut adalah beberapa *scene* yang diambil dari video *motion graphic* dengan judul “*Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?*”:

a. Adegan Pembuka



Gambar 1.7 Scene 1 (Sugiarto, 2022)

Pada *scene* 1 atau adegan pembuka diawali dengan menunjukkan karakter yang sedang melakukan beberapa kegiatan yang berbeda, pertama adalah kegiatan bekerja di depan komputer lalu yang kedua adalah pekerja pabrik atau *manufacture* dan yang ketiga adalah yang bekerja secara *remote* atau menggunakan *handphone*. Aktifitas ini dipilih karena merupakan aktifitas yang memiliki resiko terkena *carpal tunnel syndrome* lebih besar.



Gambar 1.8 Scene 2-3 (Sugiarto, 2022)

Pada *scene* ini menunjukkan gejala umum yang ditimbulkan setelah melakukan 3 aktifitas sebelumnya dan mulai masuk pada pembahasan utama sesuai dengan judul yaitu *Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?*

b. Adegan Penjelasan



Gambar 1.9 Scene 5-8 (Sugiarto, 2022)

Pada *scene* ini menjelaskan tentang etiologi dari *carpal tunnel syndrome* berikut dengan gejala klinis dan tes fisik sederhana (*Tinel test* dan *Phalen Test*) yang dapat dilakukan untuk dapat mengetahui CTS secara mandiri.



Gambar 1.10 Scene 9-11 (Sugiarto, 2022)

Pada *scene* ini menjelaskan tentang resiko yang dapat dialami bagi penderita *carpal tunnel syndrome* dimulai dari resiko yang *mild* hingga resiko terburuknya.

c. Adegan Utama

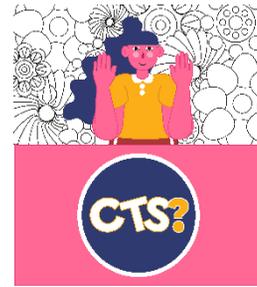


Gambar 1.11 Scene 12-19 (Sugiarto, 2022)

Pada *scene* ini menunjukkan upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk menghindari resiko terkena penyakit *carpal tunnel syndrome* berikut dengan penjelasan

dan jumlah gerakan yang dijelaskan satu-satu sebelum digabungkan dengan gerakan lainnya seperti pada gambar diatas kemudian *scene* dilanjutkan dengan penjelasan tentang alasan mengapa diperlukan *exercises* ini. *Scene* selanjutnya menunjukkan karakter dokter yang dibutuhkan apabila gejala-gejala dari *carpal tunnel syndrome* semakin sering terjadi dan sudah tidak tertahankan lagi.

c. Adegan Penutup



Gambar 1.12 Scene 20-21 (Sugiarto, 2022)

Pada *scene* ini menunjukkan karakter yang melakukan ajakan untuk melakukan upaya pencegahan terhadap *carpal tunnel syndrome* ini lebih dini lalu *scene* dilanjut dengan *tag Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?* Yang muncul dan diikuti dengan logo dari kampanye sosial ini.

3. Media Pendukung

a. Feeds Media Sosial Instagram



Gambar 1.13 Feeds Instagram (Sugiarto, 2022)

Feeds pada media sosial Instagram digunakan sebagai pre-media dimana pada *post* pertama dimulai dengan menggunakan *tag Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?*, lalu dilanjutkan dengan pengenalan, aktifitas yang memberikan dampak pengaruh terbesar dalam resiko terkena *carpal tunnel syndrome* lalu dilanjutkan dengan *post* yang memberikan *clue* atau *tease* pada target *audiences* tentang upaya pencegahan yang dapat dilakukan kemudian pada *post* selanjutnya menunjukkan logo dari kampanye sosial ini yang menggapit *post* untuk video *motion graphic* tentang

carpal tunnel syndrome dan diarahkan pada link *youtube* untuk versi *full-version*.

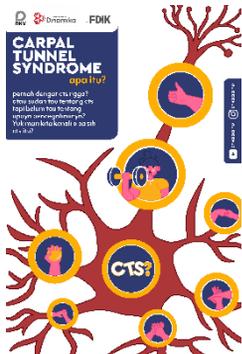
b. Akun Media Sosial



Gambar 1.14 Akun Media Sosial (Sugiarto, 2022)

Sosial media digunakan sebagai perantara medium penyampaian informasi kampanye sosial tentang *carpal tunnel syndrome* ini. Sosial media yang digunakan ada 2 yaitu Instagram dan YouTube. Instagram digunakan sebagai medium untuk mengunggah *feeds* atau pre-media dalam kampanye sosial ini sedangkan YouTube digunakan sebagai medium untuk mengunggah *main media* dalam kampanye sosial ini yaitu video *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk usia 20-30 tahun. Nama akun Instagram dan YouTube adalah @ctsapaitu.

c. Poster



Gambar 1.15 Desain Poster (Sugiarto, 2022)

Poster berukuran A3 dengan menampilkan unsur dan elemen yang ada pada video *motion graphic carpal tunnel syndrome*. Poster menggunakan ilustrasi saraf karena CTS adalah penyakit yang diakibatkan karena saraf median yang terkompresi lalu pada *bubble-bubble* menunjukkan 7 *exercises* dengan maksud melakukan peregangan atau 7 *exercises* tersebut dapat memberikan stimulasi yang baik terhadap saraf dan terhindar dari resiko CTS. Poster ini akan

digunakan pada *instastory* dan bagian *community* di YouTube.

d. Totebag



Gambar 1.16 Desain Totebag (Sugiarto, 2022)

Pada desain totebag menggunakan 2 desain yaitu desain dengan logo dari kampanye sosial ini lalu yang kedua desain dengan karakter utama pada video *motion graphic* dan tag “*Carpal Tunnel Syndrome, Apa itu?*”.

e. Pin Enamel



Gambar 1.17 Desain Pin Enamel (Sugiarto, 2022)

Pin enamel merupakan pin yang menggunakan bahan baku logam. Pada pin enamel ini menggunakan 2 jenis desain yaitu desain dengan karakter utama dan logo kampanye sosial ini tanpa menggunakan *bubble*, sedangkan pada desain kedua adalah desain logo pada kampanye sosial ini saja

f. Stiker



Gambar 1.18 Desain Stiker (Sugiarto, 2022)

Dan yang terakhir dari media pendukung adalah stiker. Desain pada stiker menggunakan 7 *Exercises* dengan tujuan agar dapat ditempel diberbagai tempat sehingga memudahkan dan sebagai pengingat bagi siapapun yang melihatnya. Stiker ini akan dipotong sesuai dengan bentuk dari desain pada stiker

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa perancangan *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* untuk usia 20-30 tahun dilakukan dengan analisis masalah yang ada pada masyarakat. Hasil data yang didapatkan melalui observasi, wawancara, studi literasi dan studi kompetitor menunjukkan bahwa banyak masyarakat yang abai terhadap gejala *carpal tunnel syndrome*, kasus pada penyakit *carpal tunnel syndrome* kebanyakan menunjukkan pola yang sama yaitu tidak sadar akan gejala dan tidak mengetahui tentang adanya penyakit *carpal tunnel syndrome* ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap penyakit ini sehingga setiap individual dapat melakukan tindakan pencegahan dini untuk menghindari dampak resiko terkena penyakit *carpal tunnel syndrome* ini. Implementasi *key communication message captivating* yang didapatkan dari data-data yang sudah diambil diaplikasikan pada hasil karya dalam penelitian ini dengan arti dapat memikat atau *engaging* dengan subjek atau objek yang dituju diaplikasikan pada seluruh hasil karya dalam penelitian ini yang meliputi video *motion graphic* sebagai upaya pencegahan *carpal tunnel syndrome* dan media pendukung *feeds* Instagram, poster, totebag, pin enamel dan stiker.

SARAN

Tujuan dalam penelitaian ini adalah untuk meningkatkan *awareness* terhadap penyakit *carpal tunnel syndrome* namun *exposure* pada penyakit ini sendiri masih kurang karena belum banyak yang menggunakan topik ini. Peneliti berharap pada peneleti selanjutnya agar dapat membawa topik ini dengan solusi masalah pada hasil karya yang lebih kreatif dan baik lagi agar tujuan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap *carpal tunnel syndrome* dapat tercapai dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Barlian, E. (2016) *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. 1st edn. Edited by S. Jumiaty. Padang: Sukabina Press. doi:10.31227/osf.io/aucjd.
- Betancourt, M. (2013) *The History of Motion Graphics*. Wildside Press.
- Pangestu, R. (2019) 'Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual', *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 4(2). doi:10.36982/jsdb.v4i4.796.

- Permatasari, U.I. and Arifin, A.N. (2021) 'Hubungan Lama Dan Masa Kerja Terhadap Risiko Terjadinya Carpal Tunnel Syndrome (CTS) Pada Staff Administrasi Pengguna Komputer: Narrative Review', *Journal Physical Therapy UNISA*, 1(1), pp. 33–39. doi:10.31101/jitu.2018.
- Putri, W.M., Iskandar, M.M. and Maharani, C. (2021) 'Gambaran Faktor Risiko Pada Pegawai Operator Yang Memiliki Gejala Carpal Tunnel Syndrome Di RSUD Abdul Manap Tahun 2020', *MEDIC*, 4, pp. 206–217.
- Redzwan Habib, K. (2017) 'Estimation of Carpal Tunnel Syndrome (CTS) Prevalence in Adult Population in Western European Countries: A Systematic Review', *European Journal of Clinical and Biomedical Sciences*, 3(1), p. 13. doi:10.11648/j.ejcb.20170301.13.
- Sayed, N. (2018) *Cases of carpal tunnel syndrome are on the rise, have doubled in last five years, say doctors*, *Hindustan Times*. Available at: <https://www.hindustantimes.com/pune-news/cases-of-carpal-tunnel-syndrome-are-on-the-rise-have-doubled-in-last-five-years/story-0oFmicWYTLkrcXsalXIBQN.html> (Accessed: 7 April 2022).
- Setyawan, H. (2017) 'Risk Factors of Carpal Tunnel Syndrome in Food-Packing Workers Karanganyar', *Kesmas: National Public Health Journal*, 11(3). doi:10.21109/kesmas.v11i3.1185.
- Sevy, J.O. and Varacallo, M. (2022) *Carpal Tunnel Syndrome*. Treasure Island (FL): StarPearls Publishing. Available at: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK448179/>.
- Suharyanto, F. (2004) 'Carpal Tunnel Syndrome Pada Pekerja Garmen di Jakarta', *Buletin Penelitian Kesehatan*, 32, pp. 73–82.
- Utomo, B.P. (2020) 'Video Profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam Berbasis Motion Graphic', *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), pp. 7–14. doi:10.30871/jam.n.v4i1.1630.