

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

Akram Prima Pratama<sup>1)</sup> Dhika Yuan Yurisma<sup>2)</sup> Siswo Martono<sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) [17420100070@dinamika.ac.id](mailto:17420100070@dinamika.ac.id) , 2) [Dhika@dinamika.ac.id](mailto:Dhika@dinamika.ac.id) , 3) [Siswo@dinamika.ac.id](mailto:Siswo@dinamika.ac.id)

**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. Penyakit *toxoplasma* merupakan penyakit yang cukup umum dapat ditemukan di Indonesia (Joseph, 2021). *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*, *pet owner*, *motion graphic*

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 dibidang 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*, cacangan (infeksi cacang), *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. Karena 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, abourtus, 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 di beberapa 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 toksoplasma *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 organisasi 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 kuisioner 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 simtomatis 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 *audience*. 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.

## **METODE PENELITIAN**

### **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.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **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.

#### **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. 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 diantaranya :

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Reduksi Data

#### 1. 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 kesibukkan 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*,

*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 *rescuers*. 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 *home care* 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 *home care* 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.

## 2. 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-rata usia 18 sampai 30 tahun. CLTS juga memposting tentang bahaya *Toxoplasma* dan caraantisipasi dengan menjaga kebersihan tempat tinggal, tempat *litter 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: *Asetting, 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 sektor pemerintahan dan hingga sektor 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.

### 3. Studi Literasi

Dalam 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 Persia, Anggora, Maine 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.

### Kesimpulan

Setelah 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*, 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. *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 alergi 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, Maine 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*. *Pallet* 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 bari 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.

**Keyword dan Konsep**

**Analisis Segmentation, Targeting, dan Positioning (STP)**

1. Segmentasi

Tabel 1.1 Segmentasi

Segmentasi		Keterangan
Geografis	Letak Wilayah	Surabaya
	Ukuran Wilayah	Kota
Demografis	Gender	Laki-Laki dan Perempuan
	Usia	19-30 Tahun
	Status Ekonomi	Pekerjaan Swasta
	Penghasilan	1.000.000-5.000.000
Psikografis	Pendidikan	SMA- S2
	Kepribadian	Pekerja keras, bertanggung jawab, suka dengan hewan terutama kucing.
	Gaya Hidup	Memiliki pola hidup yang baik. Suka menjaga kebersihan lingkungan .

2. Targeting

Peneliti menetapkan sebuah *target audience* dengan usia antara 19-30 tahun yang masih dapat berfikir matang dan lebih fokus terhadap masa depan serta dapat membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Tinggal di wilayah kota Surabaya dan sekitarnya, terutama yang memiliki hewan peliharaan kucing baik kucing ras maupun kucing kampung.

3. 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.

**Analisa Unique Selling Proposition (USP)**

Analisis *unique selling proposition* pada perancangan motion grafis bahaya penularan penyakit *toxoplasma* sebagai upaya edukasi *pet owner* di Surabaya dibuat sebagai pembeda karya satu dengan karya lainnya. Keunikan diciptakan untuk memberikan kesan atau *first impression* target audiens terhadap karya. Keunikan yang didapatkan dari adanya *motion graphic* ini adalah karya *motion graphic* yang menggunakan gambar ilustrasi *digital painting*. Ilustrasi *Digital painting* dipilih karena dinilai dapat menampilkan detail-detail gambar dengan baik. Ilustrasi digital akan dibuat dalam bentuk *video explainer* berdurasi 2-4 menit yang akan menjelaskan problem, menawarkan solusi, bagaimana permasalahan itu bekerja, dan penyelesaian dengan solusi yang tidak lain mengenai penyakit *toxoplasma*. *Video explainer* dipilih selain karena sesuai juga sedang trend dan banyak peminatnya di usia 19-30 tahun.

**Analisa Strengths, Weakness, Oppurtunities, dan Thrats (SWOT)**

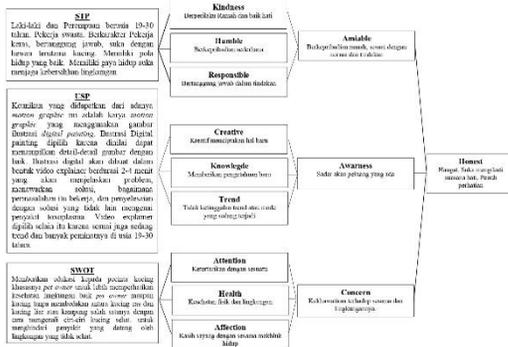
Analisis SWOT terdiri dari *Strenghts* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman).

Tabel 1.2 Analisa SWOT

	<i>Strenghts</i>	<i>Weakness</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kucing merupakan hewan dengan sistem kekebalan tubuh yang baik.</li> <li>Terdapat lebih dari 6 jenis kucing dengan berbagai ras dan keistimewaan yang dapat dipelihara.</li> <li>Kucing dapat hidup secara mandiri, dengan cara beradaptasi pada lingkungannya.</li> <li>Kucing adalah hewan yang aktif dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dimana pun dan kapan pun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perkembangbiakan kucing yang cepat dengan kurun waktu 3-5 bulan setelah melahirkan keturunan.</li> <li>Banyak kucing liar yang hidup dengan lingkungan yang tidak sehat.</li> <li>Memelihara kucing dapat mempengaruhi kehidupan <i>pet owner</i>.</li> </ul>
<i>Opportunities</i>	<p><b>Strategi S O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan edukasi untuk pecinta kucing mengenai cara memelihara kucing yang baik dan benar.</li> <li>Tidak membedakan antara kucing ras dan kucing liar atau kampung dalam perawatan dan cara memelihara.</li> <li>Memberikan edukasi untuk terus menciptakan kebiasaan yang baik bagi <i>pet owner</i> dan kucing peliharaan.</li> </ul>	<p><b>Strategi W O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan edukasi mengenai kucing liar yang juga membutuhkan perhatian agar terhindar dari penyakit yang berbahaya.</li> <li>Menciptakan kebiasaan baru untuk selalu menjaga kesehatan lingkungan baik untuk kucing dan <i>pet owner</i>.</li> </ul>
<i>Threat</i>	<p><b>Strategi S T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan edukasi dari sumber-sumber terpercaya seperti dokter hewan (vet) mengenai cara merawat kucing.</li> <li>Memperhatikan perilaku dan tetap menjaga kesehatan kucing dengan mengenali ciri-ciri kucing yang sehat.</li> </ul>	<p><b>Strategi W T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengedukasi <i>pet owner</i> agar lebih memperhatikan perkembangan kucing peliharaannya agar memilih pro sterilisasi.</li> <li>Memberikan edukasi kepada <i>pet owner</i> agar lebih bertanggung jawab terhadap kucing yang dipelihara.</li> </ul>
<p><b>Kesimpulan sebagai Strategi Utama :</b>            Memberikan edukasi kepada pecinta kucing khususnya <i>pet owner</i> untuk lebih memperhatikan kesehatan lingkungan baik <i>pet owner</i> maupun kucing tanpa membedakan antara kucing ras dan kucing liar atau kampung salah satunya dengan cara mengenali ciri-ciri kucing sehat, untuk menghindari penyakit yang datang di lingkungan yang tidak sehat.</p>		

**Key Communication Message (KCM)**

*Keyword* atau *Key Communication Message* merupakan pesan yang ingin disampaikan peneliti. *Keyword* didapatkan dari hasil STP, USP, dan SWOT yang sudah disusun sebelumnya. *Keyword* yang dihasilkan adalah “*Honest*” memiliki arti menyukai lembut, suka mengikuti suasana hati, penuh perhatian.



Gambar 1.1 Proses Penyusunan *keyword*

**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.

1. Tujuan Kreatif  
 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 penyaki *toxoplasma* yang ada pada kucing peliharaan.
2. 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 :

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

Dalam 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* tersebut juga mencerminkan perasaan bahagia yang berasal dari dalam diri. *Mood* tersebut sesuai dengan *keyword* yang didapat oleh peneliti. Berikut adalah *color mood* yang ada dalam *power-clashing*.



Gambar 1.2 *pallette* warna yang terpilih



	<p>mus lah berkembang baik, telur-telur parasite tersebut akhirnya akan menetas pada kotoran kucing dan mengkontaminasi tanah sekitar."</p> <p>"parasite juga bisa dibawa oleh tikus dan serangga loh"</p>			
7	<p>Penjelasan penularan toxoplasma pada manusia</p>	<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 berkelana di wilayah rumah yang akan bisa mengkontaminasi air dan makanan bahkan kucing dapat bermain dengannya, kemudian faktor kucing yang tidak dirawat dan diperlakukan dengan baik sehingga tanpa kalian sadari</p>	<p><b>Durasi :</b> 00.01.40 – 00.02.00</p> <p><b>Background :</b> Polos warna</p> <p><b>Kamera :</b> Wide shot</p>	

	<p>kucing dapat memlakukannya pada kalian."</p> <p>"apah bahaya yang terjadi pada manusia bila terkena toxoplasma.</p>			
8	<p>Menjelaskan dampak yang terjadi pada manusia bila terkena toxoplasma.</p>	<p>"sangat mudah kalian cukup dengan menjaga kebersihan baik itu diri sendiri dan wilayah tempat tinggal kalian."</p>	<p><b>Durasi :</b> 00.02.00 – 00.02.15</p> <p><b>Background :</b> Mid shot</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>"miaw dari sekian dampak tersebut ada dampak yang lebih membahayakan lagi terutama pada wanita hamil."</p> <p>"wanita yang terinfeksi toxoplasma ketika</p>	<p><b>Durasi :</b> 00.02.15 – 00.02.30</p> <p><b>Background :</b> Polos warna</p> <p><b>Kamera :</b> Mid shot</p>	

	<p>menyebabkan memiliki resiko tinggi penyebab keguguran pada bayi saat tahap awal kehamilannya, bila janin berhasil selamat dan bertahan sampai lahir, janin akan tertular penyakit toxoplasma dan mengalami gejala seperti kejang, pembesaran limpa, pembesaran hati, penyakit kuning, dan infeksi mata parah."</p>	<p>(scene 5A) -wide-shot</p> <p>(scene 5B)</p>	
--	---	--	--

10	<p>Menjelaskan bagaimana pencegahan toxoplasma untuk petowher.</p>	<p>"miaw jadi apa yang harus kalian lakukan untuk mencegah penyakit ini khususnya kalian yang hidup bersama kami."</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. selalu bersihkan kandang kucing kalian dengan baik secara teratur.</li> <li>2. berikan pakan kucing instan atau komersial untuk menghindari penularan dari daging.</li> <li>3. jangan biarkan kucing berburu tikus maupun serangga.</li> <li>4. jangan biarkan kucing berkelana di luar rumah dan bermain dengan kucing liar.</li> <li>5. selalu mencuci tangan dengan bersih ketika selesai kontak dengan kucing ataupun saat membersihkan</li> </ol>	<p><b>Durasi :</b> 00.02.30 – 00.02.45</p> <p><b>Background :</b> Polos warna</p> <p><b>Kamera :</b> Mid shot</p>	
----	--	---	---	--

	<p>Menjelaskan bagaimana pencegahan toxoplasma untuk masyarakat secara luas</p>	<p>"sangatlah mudah kalian cukup dengan menjaga kebersihan baik itu diri sendiri dan wilayah tempat tinggal kalian."</p>	<p><b>Durasi :</b> 00.02.45 – 00.02.55</p> <p><b>Background :</b> Polos warna</p> <p><b>Kamera :</b> Mid shot</p>	
12	<p>Mengajak untuk selalu waspada dan mengingatkan tentang penyakit toxoplasma</p>	<p>"miaw, oleh karena itu mari kita selalu waspada dan tanamkan pada diri kita sendiri bahwa segala penyakit selalu ada disekitar kita tanpa terkecuali toxoplasma, selalu hidup sehat, bersih, dan jangan lupa sayangi dan selalu pedulilah kepada kami."</p>	<p><b>Durasi :</b> 00.02.55 – 00.03.05</p> <p><b>Background :</b> Suasana luar</p> <p><b>Kamera :</b> Wide shot</p>	
13	<p>Menampilkan kucing - kucing melihat kelepasan untuk mengakhiri video.</p>		<p><b>Durasi :</b> 00.03.05 – 00.03.15</p> <p><b>Background :</b> Suasana luar</p> <p><b>Kamera :</b> Wide shot</p>	

**Perencanaan Media**  
1. Perancangan Desain  
a. Sketsa Desain Karakter



Gambar 1.8 Sketsa Desain Karakter

Halaman Pada karya *motion graphic* ini memiliki satu karakter yaitu kucing pemandu berjenis kucing anggora. Kucing pemandu adalah kucing yang bertugas menjelaskan berbagai informasi mengenai *toxoplasma*. Pada karakter ini menggunakan gaya semi

realistic dengan menerapkan postur tubuh berdiri seperti manusia.

b. Sketsa Desain Media Pendukung



Gambar 1.9 Sketsa Desain Media Pendukung

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*.

**Implementasi Karya**

1. Desain Karakter



Gambar 1.10 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 1.11 Scene 1

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 serta ilustrasi kepala kucing pemandu yang nantinya kucing tersebut akan sering muncul dalam video *motion graphic*



Gambar 1.12 Scene 2

Pada *scene dua* menunjukkan ilustrasi dari berbagai jenis kucing seperti Persia, Maine coon, Sphnyx, dan Bengal yang sedang bermain di luar



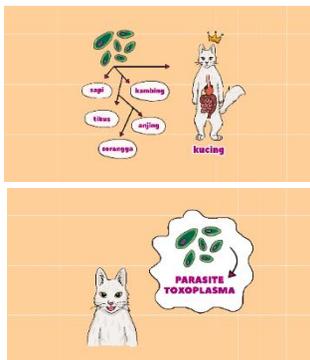
Gambar 1.13 Scene 3A dan 3B

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*.



Gambar 1.14 Scene 4A dan 4B

Pada *scene* 4A dan 4B menunjukkan ilustrasi kucing pemandu bernama Lexy dengan pose berdiri dan melambatkan tangan sambil memperkenalkan diri untuk menjadi pemandu yang akan menjelaskan informasi *toxoplasma* di dalam video.



Gambar 1.15 Scene 5A dan 5B

Pada *scene* 5A menampilkan ilustrasi kucing pemandu yang menjelaskan apa itu *toxoplasma*. 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



Gambar 1.16 Scene 6A -6D

Pada *scene* 6A – 6D menjelaskan informasi tentang proses penularan *toxoplasma* pada kucing. Parasit *toxoplasma* dapat masuk ke makanan atau minuman yang terkontaminasi. Hal tersebut di visualisasikan dengan ilustrasi kucing Bengal yang berlari untuk mendapat makanan pada *scene* 6A. Sementara *scene* 6B-6C, menunjukkan ilustrasi usus dan feses kucing yang terdapat parasit *toxoplasma*. Kemudian *scene* 6D, menjelaskan tikus dan serangga dapat membawa *toxoplasma*.



Gambar 1.17 Scene 7A – 7C

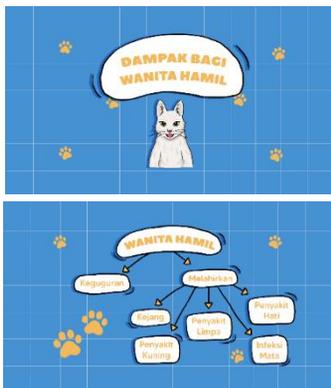
Pada *scene* 7A-7C berisikan penjelasan penularan *toxoplasma* pada manusia. Penularan datang dari beberapa faktor yaitu lingkungan rumah yang tidak bersih sehingga menjadi sarang tikus maupun serangga yang terkontaminasi parasit, sehingga dapat

mengkontaminasi air dan makanan. Pada *scene 7C* menampilkan ilustrasi kucing tidak terawat yang dapat menjadi faktor penyebab.



Gambar 1.18 *Scene 8A – 8C*

Pada *scene 8A* menampilkan *scene* pembuka dengan tulisan “Apa bahaya akibat parasit ini?” *Scene 8B* dan *8C* menampilkan kucing pemandu yang menjelaskan dampak *toxoplasma* yang menyerang manusia dengan kondisi imun baik dan imun buruk



Gambar 1.19 *Scene 9A – 9C*

Pada *scene 9A* merupakan *scene* pembuka yang terdapat ilustrasi kucing pemandu berbicara untuk menjelaskan dampak *toxoplasma* pada wanita hamil yang di ilustrasikan dengan grafik *mind map* pada *scene 9B*.



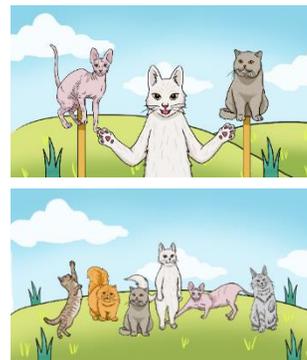
Gambar 1.20 *Scene 10A dan 10B*

Pada *scene 10A* adalah *scene* pembuka dengan tulisan dan elemen grafis bubble chat serta jejak kaki kucing untuk mengawali penjelasan bagaimana pencegahan *toxoplasma* untuk *pet owner* pada *scene 10B*.



Gambar 1.21 *Scene 11*

Pada *scene* ini menampilkan kucing pemandu yang menjelaskan bagaimana pencegahan *toxoplasma* untuk masyarakat secara luas dengan menunjukkan ilustrasi rumah yang bersih.



Gambar 1.22 *Scene 12 dan 13*

Pada *scene 12* menampilkan ilustrasi kucing pemandu ditemani kucing Sphynx dan kucing British Short Hair yang berisi informasi untuk mengajak *audience* untuk selalu waspada dan mengingatkan tentang penyakit *toxoplasma*.

Kemudian *scene* 13 sebagai *scene* penutup menampilkan 6 jenis kucing yang bermain di luar dan kucing pemandu di tengah.

- 3. Media Pendukung
  - a. Poster



Gambar 1.23 Desain Poster

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.

- b. X-banner



Gambar 1.24 Desain x-banner

X-Banner yang berukuran 60x160 cm. 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 1.25 Desain stiker

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*”.

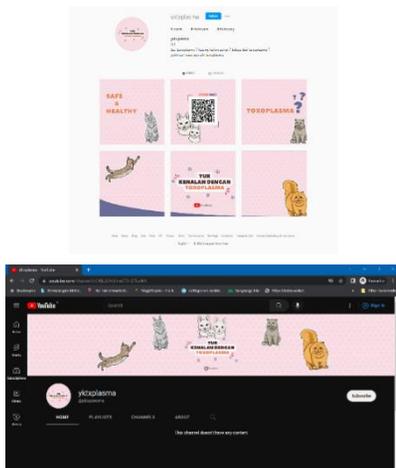
- d. Feeds Instagram



Gambar 1.25 Desain Feeds Instagram

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 1.26 Akun Media Sosial

*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*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka kesimpulannya 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.

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

Bleicher, Steven. 2012. *Contemporary Color : Theory and Use*. New York : Delmar, Cengage Learning  
Chaer, A. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gallagher, Rebecca & Paldy, Andrea. 2007. *Exploring Motion graphic*. Thomson..

Krihariyani, D., E. D. Woelansar., dan E. Kurniawan. 2015. *Seroprevalensi Antibodi IgG Toxoplasma gondii Pada Ibu di Rangkah 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.

Marthalia, Wina dan Lilis sulistyorini. 2020. *Infeksi Toksoplasmosis Kronis pada Anggota Organisasi Pembiak Kucing di Surabaya*. Jurnal Kesehatan Lingkungan. Vol. 12 No. 1 Kochhar. (2008). Pembelajaran Sejarah (Teaching

of History). Jakarta: Grasindo.

- 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.
- Sutopo, A.H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Suwed, A. Muhammad. 2011. *Panduan Lengkap Kucing*. Bogor:Penebar Swadaya.
- Yuliarti, Nurheti. 2010. *Hidup Sehat Bersama Kucing Kesayangan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama