

PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* TENTANG CARA KERJA VAKSINASI PADA TUBUH MANUSIA

Putu Arista Setiawan¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Surabaya. Email: putuarista001@gmail.com

Abstrak

Vaksin adalah salah satu cara dan upaya untuk membuat tubuh lebih kebal dan terlindungi dari berbagai macam penyakit yang ada. Tetapi dikarenakan banyak persoalan tentang efek samping vaksin membuat masyarakat menjadi takut untuk melakukan vaksinasi. Masih kurangnya pemahaman dan informasi tentang vaksin juga membuat masyarakat khususnya orang dewasa tidak pernah melakukan vaksinasi lagi karena mereka berpikir bahwa ketika saat anak-anak sudah pernah divaksinasi maka, tidak perlu melakukan vaksinasi lagi saat dewasa padahal vaksinasi perlu dilakukan secara berkala agar tubuh dapat terlindungi lagi. Tujuan dari perancangan animasi *motion graphic* ini adalah untuk memberikan pemahaman dan informasi dasar tentang batas tubuh dalam melindungi dari penyakit dan tentang bagaimana cara kerja vaksin pada tubuh dan bagaimana vaksin itu dibuat agar orang dewasa mau melakukan vaksinasi secara berkala.

Kata Kunci :

Animasi *Motion Graphic*, Vaksin, Tubuh Manusia, Vaksinasi.

Abstract

Title: Motion Graphic Animation Design About How Vaccinations Work On The Human Body.

Vaccines are one of the way and effort to make the body more immune and protected from various diseases that exist. But because many issues about the side effects of vaccines make people afraid to vaccinate. Lack of understanding and information about the vaccine also makes the community, especially adults never vaccinate again because they think that when they were kids had been vaccinated then, no need to vaccinate again as adults even though vaccination needs to be done regularly so that the body can be protected again. The purpose of this motion graphic animation design is to provide basic understanding and information about body boundaries in protecting from disease and about how the vaccine works in the body and how the vaccine is made so that adults are willing to vaccinate regularly.

Key Words :

Motion Graphic Animation, Vaccine, Human Body, Vaccination.

Pendahuluan

Di zaman modern sekarang semua yang ada serba cepat dan mudah seperti halnya teknologi dan bahkan terkadang penyakit juga dapat berkembang. Latar belakang masalah ini adalah untuk membahas tentang vaksinasi pada saat ini. Vaksinasi merupakan langkah yang paling efektif dan efisien dalam rangka mencegah berbagai penyakit infeksi yang ada di masyarakat. Upaya pencegahan penyakit adalah melalui vaksinasi dan vaksinasi telah diakui keberhasilannya. Oleh karena itu lebih bijak apabila kita dapat mencegah sebelum terjangkitnya penyakit kepada tubuh kita. Dengan demikian dibutuhkan vaksin yang merupakan bahan antigenik yang digunakan untuk menghasilkan kekebalan aktif

terhadap suatu penyakit sehingga dapat mencegah atau mengurangi pengaruh infeksi oleh organisme alami atau liar.

Vaksinasi dan Imunisasi menurut *Buku Nelson Ilmu Kesehatan Anak Essensial tahun (2000)* adalah dua hal yang berbeda dikarenakan mempunyai tujuan yang berbeda, secara umum, imunisasi memiliki pengertian menjadikan seseorang kebal terhadap sesuatu. Kalau vaksin merupakan bakteri yang sudah dilemahkan lalu dimasukkan ke dalam tubuh untuk menangkal penyakit tertentu, maka imunisasi adalah

kekebalan tubuh itu sendiri. Tujuan dari vaksinasi adalah pemberian vaksin atau melemahkan bentuk bakteri yang diberikan kepada seseorang, agar menjaganya dari infeksi penyakit. Vaksin terbuat dari bakteri yang tidak aktif (bebas-infektif). dan diberikan dalam bentuk suntikan. Tujuan Imunisasi untuk memberikan rangsangan terhadap sistem imun tubuh, agar membentuk antibodi tertentu yang dapat melindungi diri dari penyakit. Indonesia.

Masalah yang terjadi pada saat ini adalah ketika orang-orang dewasa yang enggan melakukan vaksinasi pada tubuh mereka, karena mereka berpikir bahwa hanya bayi dan anak-anak saja yang membutuhkan vaksinasi pelindung ini. sehingga mereka tidak membutuhkan vaksinasi, padahal orang dewasa pun butuh vaksinasi. Yang menjadi penyebab mereka enggan melakukannya adalah kurangnya tingkat kesadaran akan kesehatan dikarenakan berbicara tentang antisipasi sebelum terjadi memang sudah menjadi budaya orang Indonesia. dan jika sudah terjadi hal-hal yang tidak diinginkan barulah mencari pertolongan, lalu kurangnya edukasi tentang vaksinasi sehingga banyak dari mereka takut dan tidak tahu tentang pentingnya vaksin, dan juga baru-baru ini departemen kesehatan memprioritaskan program vaksinasi untuk dewasa, karena mereka juga baru mengikuti program yang ada di Amerika dimana orang dewasa juga di vaksinasi.

Solusi yang ingin penulis rancang dalam mengatasi permasalahan diatas adalah sebuah video *motion graphic* yang menjelaskan informasi tentang cara kinerja vaksinasi pada tubuh manusia agar masyarakat dapat mendapat informasi dan edukasi tentang cara kinerja vaksinasi pada tubuh manusia.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Diperlukannya data-data atau informasi yang akurat untuk membantu prosesnya perancangan film animasi dalam pra ataupun produksi, oleh karena itu dibutuhkan beberapa data, yaitu:

Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data untuk melengkapi data Primer.

A. Metode Kepustakaan

Mencari data yang berhubungan dengan vaksin, Data juga bisa berupa foto atau gambar pendukung.

B. Internet

Pencarian sumber-sumber data yang berhubungan dengan vaksin berupa video , *website* pendukung, berita, dan artikel-artikel serta gambar sehingga terkumpul semua pembahasan permasalahan ini.

Metode Analisis data

Untuk menganalisa data yang sudah terkumpul penulis menggunakan metode:

- 5W1H : analisa data yang didapat dengan membuat 6 pertanyaan yaitu, *what* (apa), *where* (dimana), *who* (siapa), *why* (kenapa), *when* (kapan), dan *how* (bagaimana).

Konsep Perancangan

Konsep perancangan ini Konsep perancangan ini menekankan informasi dan pemahaman tentang cara kerja vaksin menggunakan pendekatan *motion graphic* yang akan dirancangkan. Pra-produksi sebagai awal dibutuhkan sebuah karakter desain yang menarik dan informatif. Dilanjutkan dengan proses *Storyboard*.

Tahap selanjutnya memasuki tahap produksi, dilanjutkan dengan pembuatan karakter dengan sketsa karakter yang sudah jadi, di animasikan berupa gerakan dari model karakter yang sudah jadi, background tata letak menyesuaikan *Storyboard* yang sudah dibuat.

Memasuki tahap Paska-Produksi yaitu membenaran warna dan suara, langkah terakhir merender hasil animasi yang sudah jadi disatukan dengan lagu. Setelah film animasi *motion graphic* selesai akan ditampilkan secara online.

Teori

Perancangan *audio visual* ini dibutuhkan beberapa landasan teori sebagai identifikasi permasalahan yang diangkat. Teori tersebut diantaranya yaitu teori Animasi, teori Vaksin, dan teori *Motion Graphic*.

Animasi

Animasi berasal dari kata bahasa Latin “ *anima*”, yang secara harfiah memiliki arti “ jiwa” atau *animare* yang berarti “nafas kehidupan”. Jika diterjemahkan kedalam bahasa inggris akan menjadi kata *animation* dari kata *animated/to animate* yang berarti penuh dengan kehidupan atau membawa hidup dan bergerak. Oleh karena itu istilah animasi dapat berarti usaha memberikan kehidupan kepada objek tak bernyawa atau benda mati. Dalam dunia digital menurut Ibis Fernandez animasi dapat dideskripsikan sebagai *Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak dapat bergerak sendiri. Yakni dengan suatu teknik menampilkan gambar secara berkesinambungan sehingga menciptakan ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan.

Vaksin

Vaksin berasal dari bahasa latin *vacca* (sapi) dan *vaccinia* (cacar sapi). Vaksin adalah bahan antigenik yang digunakan untuk menghasilkan kekebalan aktif terhadap suatu penyakit sehingga dapat mencegah atau mengurangi pengaruh infeksi oleh organisme alami atau liar. Vaksin dapat berupa galur virus atau bakteri yang telah dilemahkan sehingga tidak menimbulkan penyakit. Vaksin dapat juga berupa organisme mati atau hasilhasil pemurniannya (protein, peptida, partikel serupa virus, dsb.). Vaksin akan mempersiapkan sistem kekebalan manusia atau hewan untuk bertahan terhadap serangan patogen tertentu, terutama bakteri, virus, atau toksin. Vaksin juga bisa membantu sistem kekebalan untuk melawan selsel degeneratif (kanker). Pemberian vaksin diberikan untuk merangsang sistem imunologi tubuh untuk membentuk antibodi spesifik sehingga dapat melindungi tubuh dari serangan penyakit yang dapat dicegah dengan vaksin. Ada beberapa jenis vaksin. Namun, apa pun jenisnya tujuannya sama, yaitu menstimulasi reaksi kekebalan tanpa menimbulkan penyakit.

Motion Graphic

Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion Graphics terdiri dari dua kata, Motion yang berarti Gerak dan Graphics atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa Motion Graphics, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. Perbedaan dari tidak bernarasi, tidak figurative berbasis visual, adalah untuk memisahkan *motion graphic* sering menggabungkan video, film, animasi, fotografi, ilustrasi dan musik.

Tinjauan Permasalahan

Di zaman yang sudah semakin maju ini mulai banyak penyakit-penyakit yang menyerang tubuh. Mulai dari penyakit batuk dan flu biasa sampai dengan penyakit berbahaya seperti: difteri, influenza, rabies, dll. Hal ini perlu menjadi perhatian bagi seluruh kalangan masyarakat mulai dari kecil hingga dewasa. Dampak penyakit ini sangatlah berbahaya bagi tubuh dan dapat menyebabkan kematian. Oleh karena itu vaksin digunakan sebagai salah satu alternatif agar tubuh dapat terhindar dari virus dan bakteri berbahaya tersebut. Tetapi mulai beredar isu-isu yang buruk tentang vaksin sehingga membuat masyarakat enggan melakukan vaksinasi dan alhasil terkena penyakit berbahaya tersebut. Masalah ini timbul dikarenakan kurangnya pemahaman dan informasi yang detail tentang vaksin.

Masalah yang terjadi pada saat ini adalah ketika orang-orang dewasa yang enggan melakukan vaksinasi pada tubuh mereka, karena mereka berpikir bahwa hanya bayi dan anak-anak saja yang membutuhkan vaksinasi pelindung ini. Sehingga mereka tidak membutuhkan vaksinasi, padahal orang dewasa pun butuh vaksinasi. Yang menjadi penyebab mereka enggan melakukannya adalah kurangnya tingkat kesadaran akan kesehatan dikarenakan berbicara tentang antisipasi sebelum terjadi memang sudah menjadi budaya orang Indonesia. dan jika sudah terjadi hal-hal yang tidak diinginkan barulah mencari pertolongan, lalu kurangnya edukasi tentang vaksinasi sehingga banyak dari mereka takut dan tidak tahu tentang pentingnya vaksin.

Fakta-Fakta Lapangan

Vaksin merupakan salah satu upaya dalam mencegah penyakit berbahaya masuk dan menyerang tubuh. Penyakit yang baru-baru ini muncul kembali adalah difteri. Penyakit Difteri yang timbul akibat virus *Corynebacterium diptheriae*, ternyata tidak hanya menyerang anak-anak, namun juga orang dewasa. Untuk itu, tindakan pencegahan melalui vaksin perlu dilakukan. Berdasarkan data Ikatan Dokter Indonesia (IDI), angka kejadian wabah difteri beberapa waktu lalu mencapai 600 kasus yang terjadi di 142 kota/kabupaten se-Indonesia. Dari 600 kasus itu, 38 orang dilaporkan meninggal dunia.

Idealnya, vaksin difteri diberikan kepada anak saat usia dua tahun sebanyak tiga dosis, yang berfungsi menangkal difteri seumur hidup. Meski demikian, mulai usia 19 tahun, orang dewasa juga perlu melakukan vaksin ulang difteri tiap 10 tahun. Sayangnya, kesadaran masyarakat untuk vaksin ulang masih rendah. "Vaksin difteri itu perlu booster, dengan cara vaksin ulang tiap 10 tahun agar semakin efektif," tetapi kesadaran masyarakat akan pentingnya vaksin baru meningkat setelah penyakit tersebut mewabah beberapa waktu lalu.

Penularan virus difteri bisa mematikan karena risiko komplikasinya yang tinggi, komplikasi difteri bisa menyebabkan gangguan pernapasan, kelumpuhan saraf hingga henti jantung. "Ketika virus difteri masuk ke badan, butuh 2-5 hari menimbulkan gejala. Ketika virus menyebar ke jantung, itu bisa menyebabkan jantung berhenti mendadak dan memicu kematian.

Data Visual

JADWAL IMUNISASI DEWASA
REKOMENDASI LATEGAS IMUNISASI DEWASA PAPDI, TAHUN 2018*

VAKSIN	KELOMPOK USIA	18-21 tahun	22-30 tahun	31-40 tahun	41-50 tahun	51-60 tahun	61-64 tahun	65 tahun
Infeksi								
Tetanus, Difteri, Pertusis (Td/Tdap)		1 kali seumur hidup						
Varicella (Campak Air)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Polisakarida)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul + Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul + Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul + Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul + Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						

Gambar 1. Situs klinikraisha.com

REKOMENDASI VAKSINASI UNTUK ORANG DEWASA
DENGAN FIDUKASI MEDIS/BOKHIDI TERTEHTU
LATEGAS IMUNISASI DEWASA PAPDI, TAHUN 2018*

KELAS	KELOMPOK USIA	18-21 tahun	22-30 tahun	31-40 tahun	41-50 tahun	51-60 tahun	61-64 tahun	65 tahun
Infeksi								
Tetanus, Difteri, Pertusis (Td/Tdap)		1 kali seumur hidup						
Varicella (Campak Air)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Polisakarida)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul + Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul + Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						
Demam tifoid (Kapsul + Vaksinasi)		2 dosis: Dosis 1: 12-15 bulan, Dosis 2: 4-6 tahun						

Gambar 2. Situs klinikraisha.com

Analisis Masalah

Menggunakan 5W1H singkatan dari *who*, *what*, *when*, *where*, *why*, dan *how*.

- A. (What) Apa: Menciptakan sebuah media pemberi informasi dan pendukung berupa animasi *motion graphic* tentang cara kerja vaksinasi
- B. (Who) Siapa: Orang-orang dewasa yang jarang dan tidak pernah melakukan vaksinasi secara berkala.
- C. (When) Kapan: Pada bulan Maret-Mei 2018
- D. (Where) Dimana: Bertempat di Indonesia khususnya Wilayah Surabaya
- E. (Why) Kenapa: Untuk memberi informasi dan pemahaman tentang vaksin kepada orang dewasa.
- F. (How) Bagaimana: Membuat film animasi motion graphic harus melalui beberapa proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang meliputi pembuatan skrip, sinopsis, storyboard, pembuatan karakter, pengisian suara, dan editing.

Usulan Pemecahan Masalah

Untuk memberikan informasi dan pemahaman tentang vaksin diperlukan media pendukung berupa film animasi yang memvisualkan bagaimana sistem imun bekerja dan cara kerja vaksin pada tubuh. Film animasi yang dibuat adalah motion graphic sebagai media penyampaian informasi tentang cara kerja vaksin dan melalui animasi dapat menarik masyarakat untuk melihatnya karena animasi mampu menggambarkan hal yang sulit untuk dijelaskan atau divisualisasikan.

Konsep Perancangan

Tujuan Program

Program ini bertujuan sebagai media komunikasi memberi pengetahuan dan informasi kepada orang dewasa tentang cara kerja vaksinasi pada tubuh.

Pesan yang Ingin Disampaikan

Pesan yang ingin disampaikan melalui program ini adalah agar orang dewasa selalu melakukan vaksinasi secara berkala agar tubuh selalu terlindungi.

Target Audience

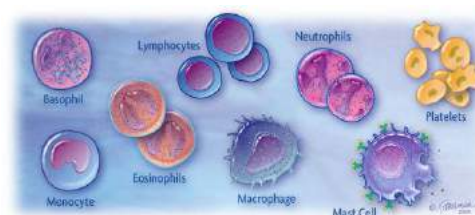
Target Audience yang menjadi sasaran perancangan ini adalah orang dewasa berumur 21 sampai dengan 50 tahun yang aktif, bersifat terbuka dan mengikuti berita sekitar dari internet dan media sosial.

Desain Karakter

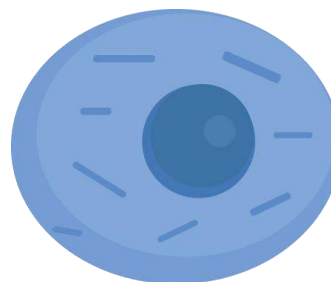
Sebagai penjelasan tentang sel imun, virus, bakteri dan vaksin penulis menggunakan referensi bentuk aslinya yang telah disederhanakan menjadi bentuk vector agar orang dewasa mengerti akan bentuk-bentuk virus, bakteri dan vaksin.

Desain

Sel Imun



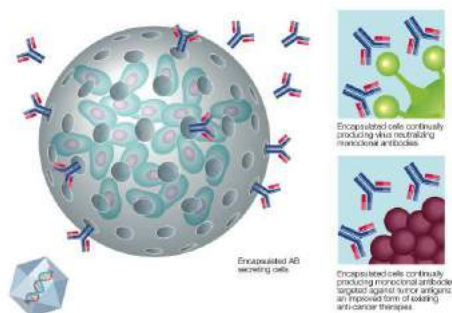
Gambar 3. Referensi sel imun dari Situs gluegrant.org



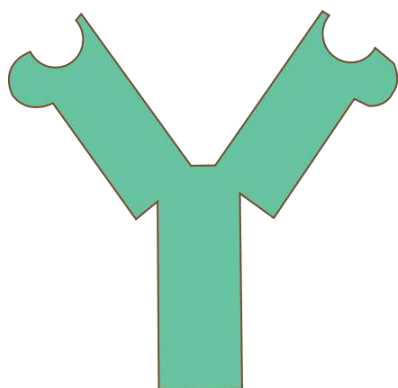
Gambar 4. Desain Bentuk Sel Imun

Sel imun dalam tubuh yang bertujuan untuk menangkal semua objek berbahaya yang masuk ke dalam tubuh agar tubuh tidak terkena penyakit.

Sel Antibodi



Gambar 5. Referensi sel antibodi dari Situs austrianova.com



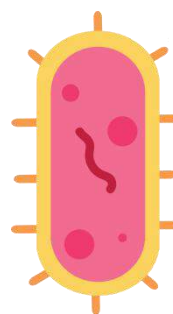
Gambar 6. Desain Bentuk Sel Antibodi

Sel yang diproduksi dari sel imun tubuh yang bertujuan menyerang benda-benda asing yang masuk ke dalam tubuh seperti halnya virus dan bakteri, sehingga tubuh akan aman dari serangan benda asing dan membuat tubuh kembali ke keadaan prima

Bakteri



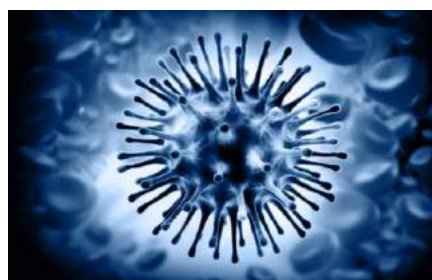
Gambar 7. Referensi bakteri dari Situs satujam.com



Gambar 8. Desain Bentuk Bakteri

Suatu organisme yang jumlahnya paling banyak dan tersebar luas dibandingkan dengan organisme lainnya di bumi.

Virus



Gambar 9. Referensi virus influenza dari Situs kathmandutribune.com



Gambar 10. Referensi virus rabies dari Situs dissolve.com



Gambar 11. Desain Beberapa bentuk virus

Ada beberapa bakteri dan virus yang sangat berbahaya bagi tubuh antara lain adalah campak, difteri dikarenakan mereka dapat menyebar dengan cepat daripada bakteri biasa dan dalam hitungan hari.

Sinopsis/Ringkasan Cerita

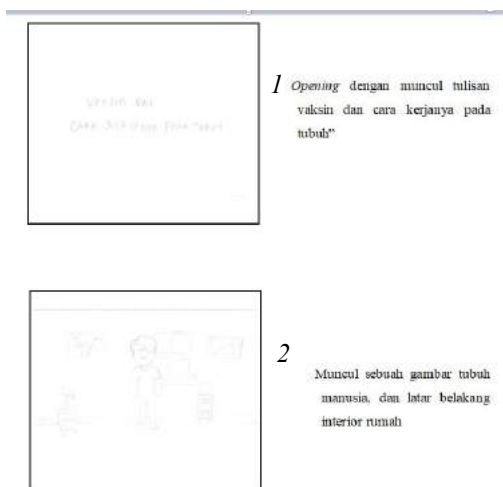
Tubuh manusia mempunyai sel imun dan sel antibodi yang dapat mencegah bakteri dan virus yang masuk ke dalam tubuh, tetapi antibodi juga mempunyai batas dalam mencegah sedangkan virus dan bakteri yang berbahaya setiap harinya dapat terus berkembang dan memperbanyak diri sehingga memenuhi tubuh dan tubuh terkena penyakit. Vaksin adalah salah satu cara agar sel antibodi tubuh dapat melawan virus dan bakteri yang berbahaya. Vaksin ada berbagai macam dan semuanya diambil dari bakteri yang sudah mati, dilemahkan atau salah satu bagiannya dan isi dari vaksin ini dinamakan antigen. Antigen dimasukkan di dalam tubuh berupa bakteri tetapi yang tidak berbahaya lalu saat masuk ke dalam tubuh sel antibodi dapat mencegahnya dan dapat menghafal dan mempersiapkan diri. Saat bakteri yang aktif masuk sel antibodi sudah memiliki ketahanan yang kuat dikarenakan antigen yang pernah dimasukkan, sehingga antibodi dapat dengan cepat mencegah bakteri aktif berbahaya yang masuk. Tubuh dapat terlindungi dari berbagai macam penyakit yang berbahaya. Saat tubuh kita sehat maka kita pun juga senang.

Proses Produksi

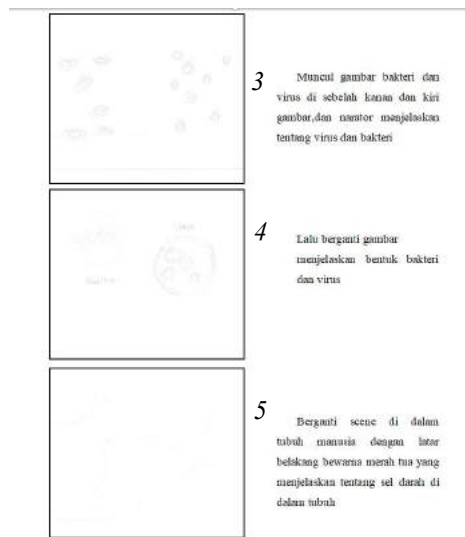
Pra Produksi

Storyboard

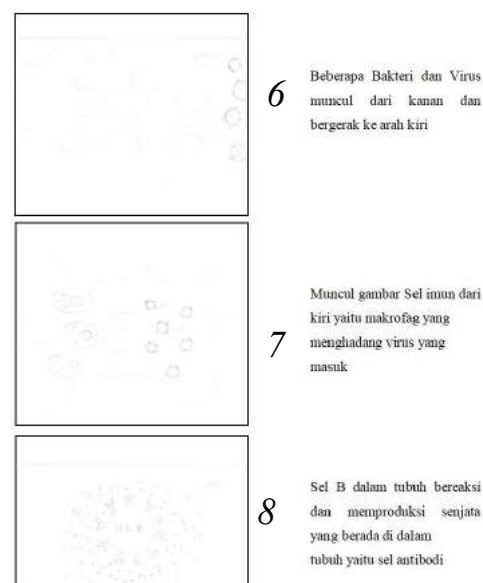
contoh *Storyboard*



Gambar 12. Scene 1-2



Gambar 13. Scene 3-5



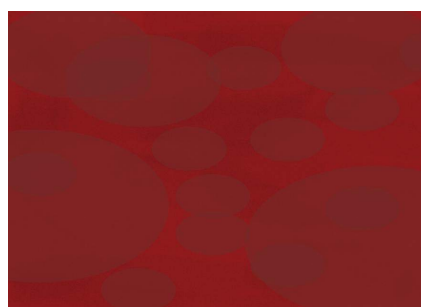
Gambar 14. Scene 6-8

Produksi

Lokasi Background

Sel Darah Merah

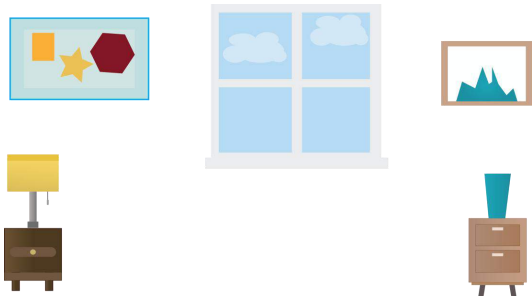
Setting background ada di dalam sel merah dimana semua aktivitas sel imun, antibodi, dan virus terjadi



Gambar 15. Sel Darah Merah

Interior Rumah

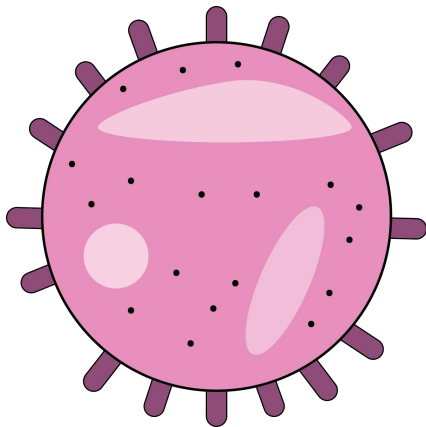
Setting yang kedua berada di dalam rumah yang menunjukkan kegiatan kita sehari-hari



Gambar 16. Interior Rumah

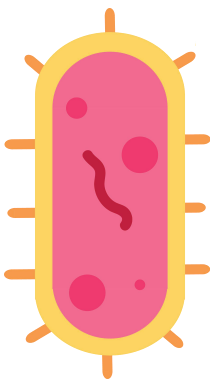
Desain Karakter

Virus



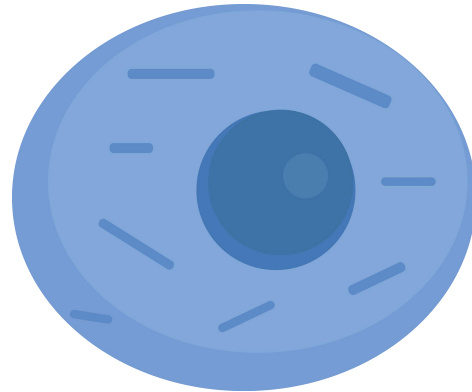
Gambar 17. Desain Virus

Bakteri



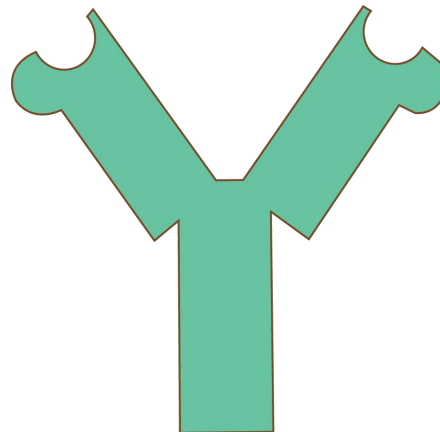
Gambar 18. Desain Bakteri

Sel Imun



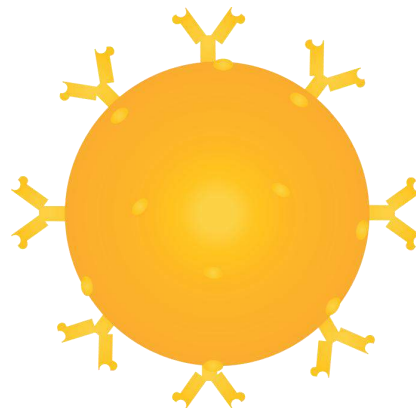
Gambar 19. Desain Sel Imun

Sel Antibodi



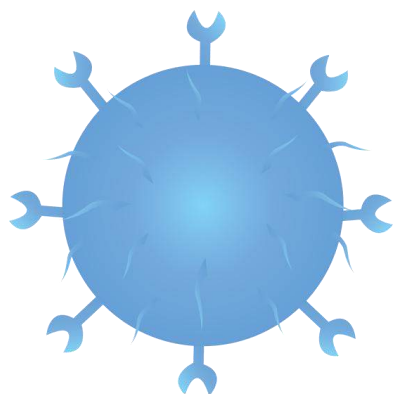
Gambar 20. Desain Sel Antibodi

Sel B



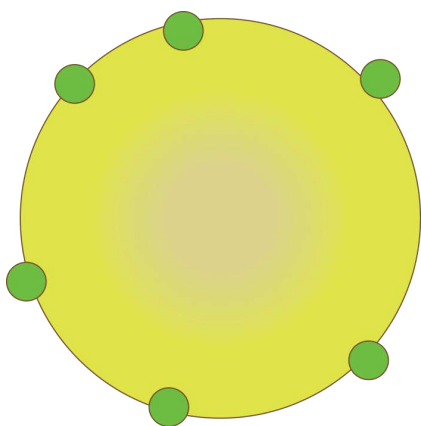
Gambar 21. Desain Sel B

Sel T



Gambar 22. Desain Sel T

Antigen



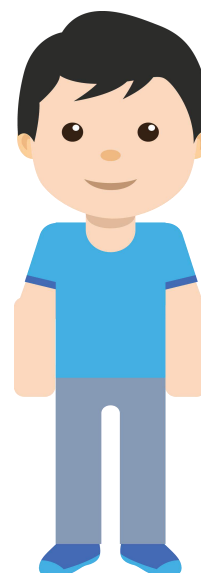
Gambar 23. Desain Antigen

Vaksin



Gambar 24. Desain Botol Vaksin

Tubuh Manusia



Gambar 25. Desain Tubuh Manusia

Penyakit Berbahaya



Gambar 26. Desain Beberapa Penyakit Berbahaya

Pasca Produksi Kualitas Gambar

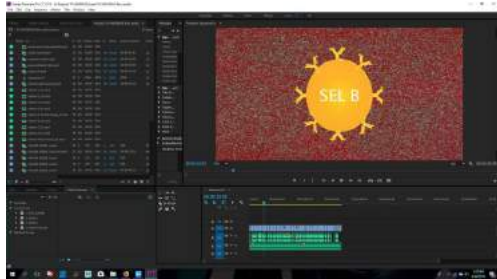
Menghasilkan kualitas gambar dengan resolusi 1280x720



Gambar 27. Resolusi 1280x720

Editing

Setelah menyelesaikan proses produksi dari pembuatan storyboard dan karakter, penulis melanjutkan ke dalam tahap editing audio dan video animasi.



Gambar 28. Proses Editing Video

Mixing

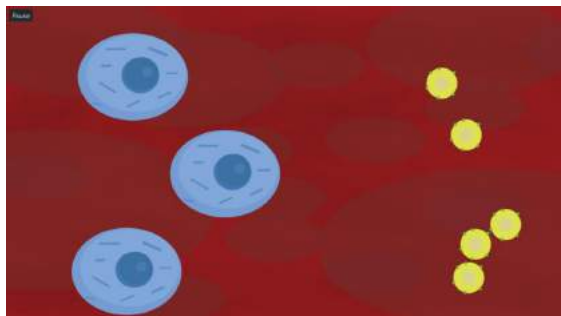
Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara satu video dengan video lainnya dan mengatur susunan video tiap *scene*.

Rendering

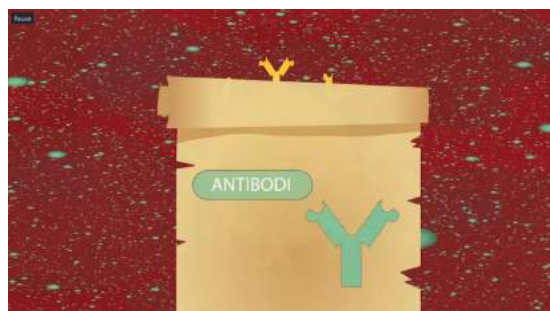
Pada tahap ini karya video yang sudah diedit kemudian dirender menjadi sebuah satu video utuh. Pada Tahap ini *software* yang digunakan adalah *Adobe Premiere*.

Karya Jadi

Preview video



Gambar 29. Scene 6



Gambar 30. Scene 8



Gambar 31. Scene 26

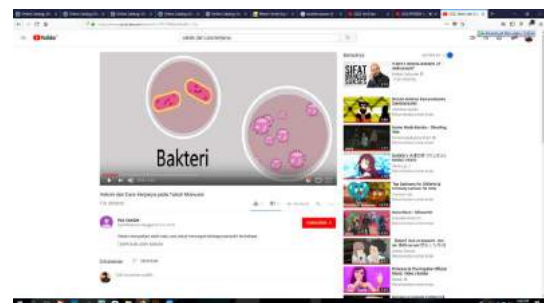
Media

Poster



Gambar 32. Poster Vaksin

Youtube



Gambar 33. Youtube Vaksin

Situs Youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=PF2YWKehAbs&t=41s>

Kesimpulan

Penyakit merupakan hal yang sangat umum di kalangan masyarakat. Penyakit selalu menyerang tubuh dan tidak membatasi terjangkitnya dalam menyerang dari umur muda sampai dengan umur dewasa. Terkadang orang-orang terlambat menyadari bahwa mereka telah terkena penyakit dan tidak sempat mencegah dan mengobati sebelum terjadi hal yang berbahaya. Vaksin telah menjadi salah satu cara dalam mencegah dan melindungi tubuh agar terhindar dari penyakit, dengan cara memberikan dosis antigen ke dalam tubuh agar tubuh dapat memperkuat sistem imun tubuh terhadap penyakit yang dibuat menjadi vaksin. Orang dewasa berpikir bahwa jika saat kecil pernah melakukan vaksinasi mereka tidak perlu melakukannya saat dewasa karena mereka percaya telah terlindungi seterusnya, tetapi nyatanya bahwa vaksin juga memiliki durasi dan harus dilakukan setiap 10 tahun sekali, agar sistem imun dapat melindungi tubuh.

Perancangan animasi *motion graphic* ini dibuat untuk menjadi media pendukung dan penyampaian informasi cara kerja dan batas dari sistem imun melindungi tubuh dan bagaimana pentingnya vaksin serta cara kerja vaksin dalam tubuh agar dapat membuat sel imun kuat dalam melindungi berbagai macam penyakit. Proses produksi animasi *motion graphic* ini berjalan kurang lebih 3 bulan. Selama itu penulis mempelajari berbagai pengalaman yang baru seperti pembuatan karakter, konsep, *storyboard*, *rendering*. Perancangan ini ditayangkan melalui media youtube dan penulis berharap jika melalui film animasi ini orang-orang mulai dari anak-anak bahkan sampai dengan orang dewasa dapat sadar dan mengerti pentingnya melakukan vaksinasi walaupun saat kecil sudah pernah melakukannya. Mereka juga tidak perlu takut tentang isu-isu vaksin yang beredar dan selalu melakukan vaksinasi, agar tubuh dapat selalu terlindungi dari berbagai macam penyakit berbahaya.

Daftar Referensi

Admin07. (n.d.). *Apa itu Vaksinasi dan Imunisasi? Tujuan Vaksinasi & Imunisasi* Retrieved 15 Feb. 2018 14.00 WIB, from <https://www.manfaatbuahsehat.com/2017/08/apa-itu-vaksinasi-dan-imunisasi-tujuan.html>

Arthur, Allen. (2007). *VACCINE THE CONTROVERSIAL STORY OF MEDICINE GREATEST LIFESAVER* : NORTON Company.

Atikah, Proverawati. (2015). *Medical Book Imunisasi dan Vaksinasi*. Yogyakarta : Nuha Offset.

Benedikta Desideria. (2017). *"Aman dan Efektif, Berikut 5 Fakta tentang Vaksin"*. Retrieved 16 Juni

2018, from <https://www.liputan6.com/health/read/2992051/aman-dan-efektif-berikut-5-fakta-tentang-vaksin>.

Gregorius Agung. (2016). *Otodidak After Effect*. Yogyakarta : Elex Media Komputindo.

Gopis Simatupang. (2018). *"Orang Dewasa juga Perlu Vaksin Ulang Difteri, Ini Alasannya"*, Retrieved 5 Juli 2018, from <http://wartakota.tribunnews.com/2018/03/05/orang-dewasa-juga-perlu-vaksin-ulang-difteri-ini-alasannya>.

IG.N. Gde Ranuh, Sri Rezeki S. Hadinegoro. (2017). *Pedoman Imunisasi di Indonesia*. Jakarta : Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia.

Ibis Fernandez. (2001). *Macromedia Flah Animation & Cartooning*. New York : McGraw-Hill Education.

Kasper, Fauci, Hauser, et al. (2017). *Harrison's Principles of Internal Medicine* (19th ed.). New York : McGraw-Hill Professional Publishing.

Lord, Peter, Brian Sibley. (2004). *Cracking Animation*. Singapore : Thames & Hudson.

Prof.Dr. Suryana, M.Si. (2010). *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung :Universitas Pendidikan Indonesia.

Restuti Hidayani. S, Julahir H.S. (2016) *"Imunisasi pada Orang Dewasa Pengertian Metode Penelitian."* *Research Gate* , Retrieved 20 Maret 2018 from https://www.researchgate.net/publication/315487667_IMUNISASI_PADA_ORANG_DEWASA.

Steven Curran, (2000). *Motion Graphics: Graphic Design For Broadcast And Film*. Wisconsin : Rockport Publisher

Vessy Frizona. (2017). Retrieved Feb. 2018 15.00 WIB, from <https://lifestyle.okezone.com/read/2017/09/16/481/1777259/kesadaran-vaksinasi-orang-dewasa-masih-rendah-ternyata-uang-bukan-penyebab-utamanya>.