

Perancangan Media Informasi Menjaga Kesehatan Lambung

Kinasih Safallah Maharani*, Yoni Sudiani

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Abstrak: Media Informasi Kesadaran masyarakat, khususnya kelompok usia seperti pelajar, mahasiswa dan pekerja, terhadap pentingnya menjaga kesehatan lambung masih tergolong rendah. Kebiasaan buruk seperti telat makan, konsumsi makanan cepat saji, stres, dan kurang istirahat menjadi penyebab utama munculnya gangguan lambung seperti mual, kembung, dan nyeri. Kurangnya edukasi yang disampaikan secara visual dan menarik menjadi salah satu faktor mengapa masyarakat sering mengabaikan pentingnya menjaga pola hidup sehat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi yang komunikatif dan edukatif sebagai sarana penyampaian pesan kesehatan lambung secara visual yang mudah di pahami. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara dengan tenaga medis, dan penyebaran kuesioner kepada target audiens untuk mengetahui gaya hidup dan kebiasaan yang beresiko terhadap kesehatan lambung. Analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang kemudian di jadikan dasar dalam proses perancangan media. Strategi penyampaian pesan menggunakan pendekatan AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) untuk memastikan media dapat menarik perhatian dan memberikan pemahaman yang tepat. Hasil perancangan karya ini menggunakan media utama berupa motion graphic berdurasi 1-2 menit dengan resolusi 1980×1080 piksel, yang menggabungkan elemen ilustrasi. Media ini didukung oleh bauran media lain seperti poster, brosur, Banner, dan *merhandise* untuk memperluas jangkauan dan daya tarik pesan. Diharapkan media informasi ini mampu meningkatkan pengetahuan, kesadaran, serta mendorong perubahan perilaku menuju pola hidup yang lebih sehat, khususnya menjaga kesehatan lambung.

Kata Kunci: Kesehatan Lambung, Media Informasi, *Motion Graphic*

DOI:

<https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4682>

*Correspondence: Kinasih Safallah Maharani

Email: ksafallahmaharani@gmail.com

Received: 26-06-2025

Accepted: 26-07-2025

Published: 26-08-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Public awareness, particularly among groups such as students, university learners, and workers, regarding the importance of maintaining stomach health remains relatively low. Unhealthy habits such as skipping meals, consuming fast food, experiencing stress, and lack of rest are the main causes of stomach disorders such as nausea, bloating, and pain. The lack of educational content delivered in a visually appealing and engaging way is one of the reasons why people often ignore the importance of maintaining a healthy lifestyle. This study aims to design communicative and educational informational media as a visual tool to deliver messages about stomach health in a way that is easy to understand. The method used in this study combines qualitative and quantitative approaches. Data were collected through observation techniques, interviews with medical professionals, and the distribution of questionnaires to target audiences to identify lifestyle habits that pose risks to stomach health. Data analysis was conducted to identify key problems, which then served as the basis for the media design process. The AIDA strategy (*Attention, Interest, Desire, Action*) was applied to ensure the media effectively captures attention and delivers the intended message. The result of this design work is a motion graphic as the main medium with a duration of 1–2 minutes and a resolution of 1980×1080 pixels, incorporating illustrative elements. This main media is supported by additional media such as posters, brochures, banners, and merchandise to broaden the reach and appeal of the message. It is expected that this informational media can increase knowledge, raise awareness, and encourage behavior change towards a healthier lifestyle, especially in maintaining stomach health.

Keywords: Stomach Health, Information Media, Motion Graphic

Pendahuluan

Pola hidup yang tidak teratur sebagai akibat dari tuntutan akademik maupun pekerjaan menjadi fenomena umum dikalangan pelajar, mahasiswa, dan pekerja. Kebiasaan seperti telat makan, konsumsi makanan cepat saji, begadang, serta kurangnya manajemen stress berkontribusi besar terhadap meningkatkan gangguan Kesehatan, khususnya gangguan lambung. Menurut Purwaningsih (2020), pola makan tidak teratur dan begadang telah terbukti menjadi pemicu utama gangguan lambung, tidak hanya mahasiswa, tetapi juga dikalangan pelajar dan pekerja.

Gangguan lambung seperti maag, GERD, dan tungkuk lambung terus meningkat, ditandai dengan gejala seperti mual, kembung, dan nyeri ulu hati. Hasil wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa banyak individu mengalami keluhan lambung, namun cenderung mengabaikannya karena kurangnya pemahaman tentang gejala dan pencegahannya. Data survei yang dikumpulkan menunjukkan bahwa lebih dari 50% responden pernah mengalami gangguan lambung, dan sebagai besar di antaranya tidak mengetahui cara penanganan atau pencegahan yang tepat.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi mengenai Kesehatan lambung menggunakan *Motion Graphic*, yang mampu menyampaikan pesan edukatif secara visual dan menarik. *Motion graphic* dipilih karena memiliki kemampuan menyederhanakan informasi medis ke dalam bentuk yang lebih dipahami, serta dapat menjangkau audiens melalui platform digital secara lebih efektif.

Media ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga Kesehatan lambung, memperkaya literasi Kesehatan di kalangan usia produktif, serta mendorong perubahan perilaku hidup menjadi lebih sehat. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan media komunikasi visual dalam ranah informasi Kesehatan.

Metodologi

a. Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan media informasi sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya menjaga Kesehatan Lambung. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi, observasi, angket/ survey, dan wawancara. Data diperoleh melalui hasil penelitian pengumpulan data menggunakan metode angket/survey untuk mengetahui Tingkat kesadaran, kebiasaan pola makan, dan gaya hidup yang berpotensi memengaruhi Kesehatan lambung.

1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang menjadi objek penelitian. Dalam penelitian Perancangan Media Informasi Menjaga Kesehatan Lambung, seperti pola makan yang tidak teratur, kebiasaan mengonsumsi makanan cepat saji, kebiasaan begadang, serta aktivitas yang berkaitan dengan manajemen stress. Adanya hasil observasi ini menjadi dasar untuk merancang media informasi yang sesuai dengan kondisi.

2. Wawancara

Denzin mendefinisikan wawancara sebagai bagian dari percakapan *face to face* (tatap muka), Dimana salah satu pihak menggali informasi dari lawan bicaranya (Black & Champion, 1976). Menurut Black & Champion, 1976 wawancara adalah suatu komunikasi verbal dengan tujuan mendapatkan informasi (dari salah satu pihak). Menurut True (1983) wawancara adalah percakapan antara dua orang mengenai suatu subjek yang spesifik. Sebuah proses komunikasi interaksional dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk mendalami tema tertentu melalui deretan pertanyaan.

3. Studi Pustaka

Studi Kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai media, termasuk buku, jurnal, artikel, dan sumber online melalui Internet. Media-media ini dipilih dengan mendapatkan data yang dikumpulkan.

b. Metode Analisis Data

1. Analisis Target Audiens

a) Geografis

Target audiens adalah Masyarakat dalam usia produktif Sebagian besar pelajar atau mahasiswa dan pekerja.

b) Demografis

Audiens terdiri usia 7-35 tahun, yang mayoritas berada dalam usia produktif

c) Psikografis

Pelajar, mahasiswa, dan pekerja memiliki gaya hidup yang dinamis, sering kali mengabaikan pola makan akibat tekanan. Mereka cenderung menyukai konten visual. Oleh karena itu, media informasi harus dirancang dengan visual yang menarik, Bahasa sederhana, serta format yang sesuai dengan kebiasaan konsumsi agar pesan Kesehatan lambung dapat diterima.

d) Behavior

Cenderung memiliki pola makan yang kurang teratur akibat kesibukan akademik atau pekerjaan, yang sering mengonsumsi makanan cepat saji atau yang berisiko bagi Kesehatan Lambung. Hal ini cenderung mencari informasi Kesehatan melalui media digital, terutama media social, dan lebih menyukai format visual seperti video yang informatif dan edukatif yang dapat mudah dipahami dan sapat cepat diakses.

2. Analisis Perancangan

Perancangan media informasi untuk menjaga Kesehatan Lambung, penting untuk terlebih dahulu menganalisis permasalahan agar tujuan perancangan lebih jelas dan tetap sasaran. Metode analisis yang digunakan AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*), mencakup tahapan untuk memahami bagaimana media informasi dapat menarik perhatian, membangun minat, menciptakan keinginan meyakinkan serta mendorong Tindakan nyata dalam menjaga Kesehatan lambung.

a) *Attention* (Perhatian)

Tahapan ini berfokus bagaimana media informasi dapat menarik perhatian kelompok produktif. Analisis dilakukan dengan menentukan elemen-elemen yang menarik, seperti pemilihan warna yang mencolok namun tetap, nyaman dilihat, desain visual yang kuat. Cara ini informasi yang lebih mudah dikenali dan menarik audiens dari berbagai latar belakang.

b) *Interest* (Minat)

Setelah menarik perhatian, Langkah selanjutnya adalah membangun minat audiens, analisis dilakukan dengan menyesuaikan konten informasi dengan kondisi nyata yang sering dihadapi oleh usia produktif, seperti pola makan tidak teratur, kebiasaan begadang, stress akibat tugas atau pekerjaan, serta dampaknya terhadap Kesehatan lambung. Dengan pendekatan informatif, media informasi ini lebih interaktif dengan kehidupan sehari-hari.

c) *Desire* (Keinginan)

Tahap ini, media informasi harus mampu membangun keinginan untuk menjaga Kesehatan lambung. Analisis dilakukan dengan menampilkan manfaat dari pola hidup sehat, seperti peningkatan energi, konsentrasi, dan kualitas hidup yang lebih baik. Konten dirancang agar audiens merasa bahwa menjaga Kesehatan lambung bukan hanya kebutuhan tetapi juga sesuatu yang memberikan dampak positif dalam jangka Panjang.

d) *Action* (Tindakan)

Media informasi ini mendorong audiens untuk dapat bertindak. Media informasi dapat dianalisis agar mampu memberikan ajakan yang jelas, seperti tips pola hidup sehat, jadwal makan teratur, pilihan makanan sehat, serta saran praktis lainnya yang dapat langsung diterapkan. Cara ini, tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga terdorong untuk mengaplikasikan kebiasaan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dan Pembahasan

Landasan Teori

Landasan Teori merujuk pada prinsip-prinsip dasar, kosep-konsep atau dasar yang menjadi pondasi untuk dapat memahami suatu bidang studi atau disiplin ilmu tertentu. Dalam konteks perancangan media informasi, landasan teori digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan kerangka, merancang konten dan memahami kebutuhan audiens.

a. Media Informasi

Media Informasi merupakan sarana yang digunakan untuk menghimpun dan mengorganisie informasi agar dapat memberikan manfaat bagi para penerimanya. Melalui media ini, individu dan Masyarakat secara luar dapat mengakses beragam informasi yang relevan dan berintraksi satu sama lain. Informasi sendiri merupakan sekumpulan data yang telah di olah semedikian rupa sehingga dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi penerima informasi. Kehadiran informasi sangat penting dalam menjaga kelangsungan system dan organisasi, karena tanpanya, system tersebut dapat mengalami hambatan atau bahkan kegagalan dalam menjalankan fungsinya secara efektif (Jogiyanto, HM, 2005).

1) Media

a) Media massa

Media massa adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada khalayak luas melalui berbagai alat komunikasi, seperti surat kabar, film, radio, dan televisi.

b) Media Cetak

Media cetak adalah jenis media tradisional yang menyampaikan informasi dalam bentuk fisik melalui bahan cetakan seperti kertas. Contoh media cetak meliputi surat kabar, majalah, tabloid, brosur, dan buku. Media cetak ini menjadi salah satu bentuk komunikasi tertua yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara rinci dan mendalam. Meskipun keberadaan media ini telah lama ada, relevansinya tetap signifikan, terutama untuk audiens yang membutuhkan informasi tertulis yang dapat disimpan dan di rujuk kembali. Keunggulan media cetak terletak pada kemampuan menyampaikan yang mudah dipahami oleh pembaca.

c) Media Online

Media online adalah media komunikasi yang pemanfaatnya menggunakan perangkat internet. Karena itu, media online tergolong media yang bersifat khas. Kekhasan media ini terletak pada keharusan untuk memilih jaringan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer, di samping pengetahuan tentang program komputer untuk mengakses informasi atau berita. Menurut Asep Samsul M. Romli dalam bukunya yang berjudul jurnalistik online, media online adalah media berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Yang termasuk kategori media online adalah portal, website (situs web, termasuk blog dan media sosial seperti facebook dan twitter), radio online, tv online, dan email.

2) Informasi

Informasi dapat diartikan sebagai pengetahuan tentang sesuatu atau data yang telah diolah sehingga memberikan makna. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), informasi dijelaskan sebagai penerangan, pemberitahuan, kabar, atau berita tentang sesuatu. Definisi ini juga diperkuat oleh para ahli yang menyatakan bahwa informasi adalah kumpulan data yang berguna dan bermanfaat. Media di sisi lain, dapat diartikan sebagai segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat disampaikan kepada khalayak. Media terdiri dari berbagai jenis, seperti media pembelajaran, media informasi, media komunikasi, media massa dan media online.

a. *Motion Graphic*

Motion graphic dapat didefinisikan sebagai bentuk animasi yang menggabungkan elemen-elemen desain grafis seperti teks, suara, ilustrasi, foto, dan video dengan teknik animasi yang dinamis. Konsep ini terus berkembang selama lima dekade terakhir, mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan komunikasi visual. Lebih dari sekedar animasi atau desain grafis yang bergerak, *motion graphic* berfokus pada daya tarik audiens melalui elemen waktu, Gerakan, dan keberlanjutan efek visual yang tidak dapat dicapai oleh media cetak seperti brosur dan poster (Hapsari 2014).

b. Tipografi

Tipografi adalah bidang keilmuan yang membahas dan mengupas seluk beluk huruf, termasuk bentuk, ukuran, dan penataannya. Dalam desain komunikasi visual, tipografi berperan penting untuk memastikan informasi dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh audiens. Salah satu faktor penting dalam tipografi adalah *legibility* atau keterbacaan huruf. *Legibility* merujuk pada kualitas huruf yang mudah dikenali dan dibedakan, yang bergantung pada bentuk fisik huruf, ukuran, serta tata letaknya. Tingkat keterbacaan yang baik, untuk memudahkan audiens dalam membaca dan memahami teks. Selain *legibility*, ada juga *readability*, yang berkaitan dengan kemudahan membaca keseluruhan teks secara menyeluruh. Kombinasi antara *legibility* dan *readability* yang baik menciptakan desain yang efektif dan komunikatif.

c. Ilustrasi

Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur Sejarah serta adanya perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu. Ilustrasi juga dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal yang berfungsi antara lain:

- 1) Memberikan Gambaran tokoh atau karakter dalam cerita.
- 2) Menampilkan beberapa contoh item yang diterapkan dalam suatu buku Pelajaran (*Text Book*).
- 3) Menvisualisasikan Langkah demi Langkah pada sebuah intruksi dalam panduan Teknik
- 4) Sekedar membuat pembaca tersenyu, atau tertawa.

d. Audio

Audio dalam kamus besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sesuatu yang dapat didengar, sedangkan visual berarti sesuatu yang dapat dilihat. Sementara itu, audio visual adalah sesuatu yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Dengan demikian, media audio visual merupakan teknologi atau alat yang menyampaikan pesan melalui kombinasi suara dan gambar yang dapat dilihat dan didengar.

Jenis-jenis media audio visual:

1) Audio Visual Murni

Media ini memiliki unsur suara dan gambar yang berasal dari sumber yang sama. contoh yang umum adalah video kaset.

2) Audio Visual tidak Murni

Media ini memiliki unsur suara dan gambar yang berasal dari sumber yang berbeda. Contohnya adalah film bingkai suara, di mana gambar berasal dari *proyektor slide* sementara suara dihasilkan oleh *tape recorder*.

Proses produksi Audio Visual, Suyanto (2025:171), produksi media audio visual, seperti iklan televisi, dilakukan melalui tiga tahapan utama.

- a) Pra Produksi: Tahap perencanaan sebelum produksi, termasuk konsep, naskah, dan persiapan teknis.
- b) Produksi: tahap perekaman atau pengambilan gambar dan suara sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
- c) Pasca Produksi: Tahap penyutitan atau pengolahan akhir, seperti editing video dan audio untuk menyempurnakan hasil produksi.
- e. Warna

Warna adalah sebuah unsur yang penting dalam desain. Penggunaan warna yang tepat dan menyesuaikan dengan konsep publikasi, memungkinkan pesan visual yang melihat pesan visual tersebut. Warna dapat di definisikan secara objektif/fisik sebagai sifat Cahaya yang di pancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman Indera penglihatan. Secara fisik warna tampak oleh Panjang gelombang. Cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik.

Warna dibagi menjadi dua berdasarkan kejadiannya: warna additive dan subtractive. Warna additive berasal dari cahaya, yang terdiri dari spektrum warna. Warna subtractive berasal dari pigmen. Warna pokok dalam model warna additive adalah Red, Green, dan Blue (RGB) dalam komputer, sementara dalam model warna subtractive adalah Cyan, Magenta, dan Yellow (CMY) dalam komputer. Warna-warna pokok ini diatur dalam lingkaran warna di mana warna pokok additive dan subtractive saling berkomplemen. Klasifikasi Warna.

f. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang dibuat seolah-olah hidup dengan cara menggerakkan gambar secara bertahap. Menurut Wright (2013:1), istilah animasi berasal dari Bahasa latin "anima", yang berarti menghidupkan atau memberi nafas. Dalam Bahasa inggris, kata "animate" berarti menjiwai atau menghidupkan, sedangkan "animation" memiliki arti semangat atau gelora.

Animasi awalnya digunakan untuk menampilkan adegan-adegan yang sulit atau bahkan tidak mungkin dilakukan dalam film aksi nyata, seperti seseorang yang menghantam tanah hingga menyebabkan retakan besar. Adegan semacam itu tidak dapat diwujudkan tanpa bantuan teknologi animasi.

Saat ini animasi telah berkembang sangat pesat dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Munir (2012-18) menjelaskan bahwa animasi dapat berfungsi sebagai media hiburan, iklan, edukasi, presentasi, alat bantu, maupun sebagai perlengkapan dalam karya visual. Berdasarkan jenisnya, animasi terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu Animasi 2D atau animasi tradisional, dan Animasi 3D, yang menggunakan teknologi grafis komputer.

1) Animasi 2D (*Traditional Animation*)

Menurut Bambi Gunawan dalam bukunya "Nghanisasi Bersama Mas Be!", animasi 2D adalah Teknik pembuatan animasi dengan menggunakan dua sumbu, yaitu sumbu x (horizontal) dan y (vertikal). Animasi 2D dikenal dengan Teknik animasi tradisional karena

proses pembuatannya dimulai dengan menggambar pada lembaran-lembaran kertas. Gambar-gambar tersebut kemudian dipindai (scan) dan di olah menggunakan computer untuk dapat di ubah menjadi format digital. Teknik ini termasuk salah satu Teknik animasi tertua yang pernah ada.

2) Animasi 3D (*Computer Graphics Animation*)

Menurut Aditya dalam buku “Trik Dahsyat menjadi Animator 3D Andal” (2009:14), animasi 3D adalah jenis animasi yang memiliki tampilan tiga dimensi. Meskipun tidak terwujud nyata yang bisa disentuh atau dirasakan secara fisik, animasi ini terlihat seperti objek tiga dimensi Ketika ditampilkan melalui layer dua dimensi, seperti TV, bioskop, komputer, proyektor, atau media sejenisnya.

3) Prinsip-prinsip animasi

Prinsip-prinsip animasi adalah pedoman yang digunakan oleh animator untuk menciptakan Gerakan yang terlihat alami, menarik, dan memiliki daya Tarik visual yang kuat. Prinsip ini menjadi dasar dalam seni animasi dan dapat membantu menghasilkan karya yang dinamis serta mudah dipahami. Frank Thomas dan Ollie Johnston, dua animator legendaris dari Studio Disney, merumuskan prinsip-prinsip ini dalam buku mereka yang berjudul “*The Illusion of Life*”. Berikut adalah beberapa prinsip utama animasi.

a) *Squash and Stretch* (Pemampatan dan peregangan)

Prinsip ini mengacu pada perubahan bentuk objek saat bergerak. Pemampatan terjadi Ketika objek tertekan, sedangkan peregangan muncul Ketika objek memajang. Teknik ini menciptakan ilusi elastisitas dan menambah realisme pada Gerakan.

b) *Anticipation* (Antisipasi)

Antisipasi adalah Gerakan pendahuluan yang terjadi sebelum aksi utama berlangsung. Gerakan kecil ini berfungsi sebagai sinyal bagi penonton bahwa sesuatu yang lebih besar terjadi, sehingga aksi utama terlihat lebih jelas.

c) *Staging* (Penyajian)

Prinsip ini menekankan penyajian adegan secara jelas agar audiens dapat memahami focus dan maksud dari suatu aksi. Penempatan elemen-elemen dalam adegan dilakukan dengan cermat untuk mengarahkan perhatian penonton.

d) *Straight Ahead Action* dan *Pose to Pose*

- 1) *Straight Ahead Action*: Animasi secara berurutan, frame demi frame, dari awal hingga akhir. Teknik ini menciptakan Gerakan yang spontan dan alami.
- 2) *Pose to Pose*: Animator menentukan pose-pose utama terlebih dahulu, lalu menambahkan frame di antaranya untuk mengisi Gerakan. Teknik ini lebih terstruktur dan memudahkan perencanaan animasi.

g. Transisi

Transisi adalah Teknik yang digunakan untuk menghubungkan satu adegan atau elemen visual ke adegan atau elemen untuk menghubungi satu adegan atau elemen berikutnya dengan cara yang halus dan alami. Transisi ini sangat penting untuk menciptakan alur yang lancar dan menghindari kesenjangan yang mengganggu bagi penonton.

Kesehatan Lambung

Lambung adalah organ tubuh manusia yang terletak di bagian atas perut, di bawah diafragma. Organ ini merupakan bagian dari sistem pencernaan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan sementara makanan, memecah makanan dengan bantuan asam lambung dan enzim pencernaan, serta mengatur pelepasan makanan yang telah dipecah ke dalam usus halus untuk proses pencernaan lebih lanjut.

Gangguan kesehatan lambung, seperti gastritis dan radang usus dua belas jari, merupakan masalah kesehatan yang sering terjadi akibat kombinasi pola makan yang tidak teratur, gaya hidup yang kurang sehat, dan Tingkat stress yang tinggi. Gastritis ditandai oleh peradangan pada lapisan dinding lambung, yang dapat memicu gejala seperti nyeri ulu hati, mual, kehilangan nafsu makan, hingga perasaan tidak nyaman setelah makan. Menurut dr. Hiromi Shinya dalam bukunya *The Miracle of Enzyme: self-Healing program* (2011), pola makan yang buruk, konsumsi makanan cepat saji, dan kebiasaan makan berlebihan menjadi salah satu faktor utama penyebab gangguan lambung.

1. Konsep perancangan

Pada tahap proses perancangan media informasi ini, dilakukan dengan pengumpulan data dan informasi mengenai Kesehatan lambung, khususnya yang relevan. Data diperoleh melalui studi Pustaka, observasi, dan penyebaran kuesioner kepada target audiens. Setelah informasi terkumpul, dilakukan penyusunan konsep narasi dan visual yang di gunakan ke dalam bentuk video motion graphic.

Konsep visual dan narasi dibuat dengan gaya Santai, komunikatif, dan mudah dipahami, agar pesan dapat diterima. Proses kreatif dimulai dari pembuatan storyboard, lalu dilanjutkan dengan pembuatan ilustrasi sebagai elemen visual, kemudian pemilihan warna, animasi, pemilihan suara dan pengolahan audio. Media ini menggunakan elemen ilustrasi bergerak (Motion graphic) dan footage video asli yang dikemas secara dinamis untuk dapat menciptakan pengalaman menonton yang menarik, serta mendorong kesadaran audiens tentang pentingnya menjaga Kesehatan lambung. Gaya visual dalam video dirancang dengan warna warna hangat dan cerah yang identic dengan Kesehatan dan semangat hidup. Motion graphic ini dipilih sebagai media utama dalam menyampaikan informasi secara ringkas, menarik, dan mudah diakses melalui media sosial.

a. Konsep Verbal

Konsep verbal dari perancangan media informasi Menjaga Kesehatan Lambung ini difokuskan pada penyampaian pesan-pesan Kesehatan secara sederhana dan komunikatif. Penyampaian informasi di rancang untuk mengenalkan gejala umum gangguan lambung, penyebabnya, serta Langkah-langkah pencegahan yang dapat dilakukan melalui pola hidup sehat seperti makan teratur, mengelola stres, istirahat yang cukup dan sebagainya.

Pesan disampaikan melalui narasi ringan yang dikaitkan dengan situasi nyata yang sering dialami oleh target audiens, seperti telat makan karena tugas atau konsumsi makanan cepat saji akibat kesibukan. Gaya bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang Santai, sopan, dan mudah dipahami, agar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Narasi dirancang dengan gaya tutur yang mengalir, diselingi dengan ajakan

yang memotivasi untuk menjaga Kesehatan lambung dengan cara yang menyenangkan dan praktis. Video motion graphic dikemas dengan penyampaian pesan yang kuat namun ringan. Karya ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan membentuk perilaku sehat yang berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Konsep Visual

Konsep visual dalam media informasi Menjaga Kesehatan Lambung dirancang dengan gaya visual yang informatif, modern, dan ramah. Media utama berupa Motion graphic dipadukan dengan ilustrasi digital, disusun untuk membangun narasi dengan keseharian audiens. Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah kombinasi warna yang segar, ceria, dan mudah. Warna yang digunakan seperti mint green, peach orange, tangerine, light yellow, golden yellow, dan brick red. Kombinasi warna ini menciptakan tampilan visual yang menarik, informatif, dan sesuai dengan karakter media edukatif.

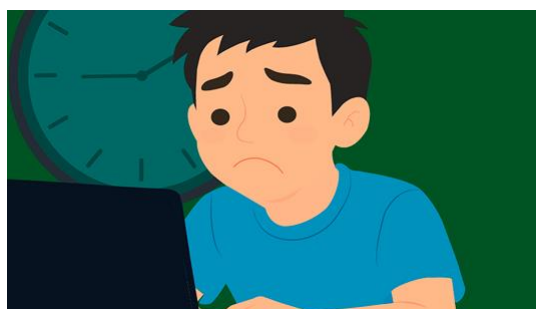
2. Hasil

a. Video Motion Graphic Menjaga Kesehatan Lambung



Gambar 1. Hasil Karya Video
Dibuat Oleh: Kinasih Safallah maharani, 2025

Video Motion Graphic ini menampilkan ilustrasi anak laki-laki yang tiba-tiba tampak memegang perut dengan ekspresi tidak nyaman. Di dalam video menggambarkan gejala gangguan lambung yang tiba-tiba seperti mual, kembung, dan nyeri. Dalam video latar belakang menggunakan warna hijau dan biru muda yang memberikan Kesan segar dan alami mendukung dengan Kesehatan. Teks “Mual, Kembung, dan Nyeri” ditampilkan di sekitar karakter dengan ukuran dan warna mencolok (Merah), untuk memperjelas gejala yang sedang di alami. Dalam video menggambarkan keluhan umum gangguan lambung secara visual.



Gambar 2. Hasil Karya
(Dibuat oleh: Kinasih Safallah Maharani,2025)

Menampilkan seorang pria muda dengan ekspresi Lelah dan cemas, duduk di depan layer laptop yang menyala. Latar belakang berwarna hijau tua, di lengkapi dengan jam dinding yang menunjukkan waktu malam hari menegaskan suasana begadang. Sorot wajahnya menggambarkan tekanan atau stress, mungkin akibat tugas atau pekerjaan yang menumpuk. Visual ini secara tidak langsung mengilustrasikan kebiasaan begadang yang dapat berdampak negative pada Kesehatan, terutama pada sistem pencernaan seperti lambung.

b. Poster



Gambar 3. Hasil Desain Poster
(Dibuat Oleh: Kinasih Safallah Maharani, 2025)

Poster-poster ini dirancang berfungsi sebagai media informasi Kesehatan kepada khalayak umum, dengan target masyarakat luas yang peduli atau perlu informasi tentang Kesehatan lambung. Poster pertama berfokus pada pengenalan dasar lambung dan peran pentingnya dalam sistem pencernaan manusia, menyajikan ilustrasi anatomi yang sederhana namun informatif agar mudah dipahami. Poster ke dua menjadi panduan visual yang mengajak pada kebiasaan hidup sehat untuk menjaga lambung, menampilkan karakter lambung yang ceria dikelilingin oleh enam tips praktis yang mudah di ikuti. Poster ketiga berfungsi sebagai pengingat akan pentingnya pencegahan dini, menggambarkan lambung yang tidak sehat dengan pesan untuk tidak menunggu sakit dan mulai menjaga Kesehatan lambung dari sekarang. Poster ke empat memberikan informasi mengenai jenis-jenis gangguan lambung yang umum beserta gejala-gejala yang harus di waspadai, dilengkapi dengan ilustrasi lambung yang sakit untuk meningkatkan kesadaran akan masalah yang mungkin terjadi. Secara keseluruhan.

c. Banner



Gambar 4. Hasil Banner
(Dibuat Oleh: Kinasih Safallah Maharani, 2025)

Banner ini sebagai bagian dari perancangan karya media informasi Kesehatan kambung, yang berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang efektif untuk menarik perhatian di ruang publik. Desainnya menonjolkan latar warna hijau tua, dengan poster berbentuk diagonal di Tengah yang di sorot, menampilkan karakter lambung kartun dan pesan “Kenali, Cegah, Sehatkan Lambung” serta kebiasaan hidup sehat. Keseluruhan tampilan mendukung penyebarluasan edukasi Kesehatan lambung kepada khalayak luas.

Simpulan

Skripsi karya dengan judul “Perancangan Media Informasi Menjaga Kesehatan Lambung” memiliki kesimpulan bahwa kesadaran masyarakat usia produktif, terhadap pentingnya menjaga kesehatan lambung masih tergolong rendah. Banyak dari mereka yang memiliki kebiasaan tidak sehat seperti telat makan, konsumsi makanan cepat saji, begadang, dan stres berlebihan yang menjadi faktor utama penyebab gangguan lambung. Minimnya informasi yang disampaikan secara menarik dan mudah dipahami menjadi salah satu penyebab kurangnya perhatian.

Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi yang edukatif, menarik secara visual, dan mudah diakses untuk meningkatkan kesadaran pentingnya menjaga kesehatan lambung. Perancangan dimulai dengan proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada target audiens. Analisis data yang dilakukan, ditemukan strategi visual dan verbal yang sesuai, lalu dikembangkan dalam bentuk media utama berupa motion graphic dengan pendekatan visual yang ringan, dinamis, dan komunikatif.

Berdasarkan hasil riset dan kebutuhan audiens, media informasi utama berupa motion graphic “Kenali, Cegah, Sehatkan Lambung” menjadi media utama dalam perancangan ini. Media ini didukung oleh bauran media seperti poster, X-banner, reels video pendek, dan *merchandise* (kaos dan stiker) yang membantu memperluas jangkauan informasi serta meningkatkan daya tarik kampanye edukasi ini. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana penyebaran informasi yang efektif dan memotivasi perubahan gaya hidup menjadi lebih sehat.

Saran

Media informasi “Kenali, Cegah, Sehatkan Lambung” melalui bentuk *motion graphic* digunakan sebagai media utama karena memadukan elemen visual dan audio yang mampu menarik perhatian serta memudahkan pemahaman informasi kesehatan lambung. *Motion graphic* dinilai sesuai dengan kebiasaan masyarakat saat ini yang cenderung sering melihat konten visual singkat melalui media sosial. Diperlukan pengembangan media informasi serupa yang berkelanjutan dengan mengangkat topik-topik kesehatan lain secara visual, khususnya yang berkaitan dengan pola hidup sehat, agar pesan dapat terus tersampaikan dan membentuk perilaku hidup sehat secara konsisten di kalangan masyarakat. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, pengembangan media informasi tentang kesehatan dapat difokuskan pada pendekatan visual yang lebih berbasis data terkini mengenai kesehatan lain yang masih jarang diangkat dalam media edukasi visual, seperti kesehatan mental, pola tidur, atau nutrisi harian. Penelitian juga disarankan melibatkan kolaborasi, seperti antara desainer komunikasi visual, tenaga medis, dan ahli perilaku, guna menghasilkan konten yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga akurat dan tepat sasaran dalam menyampaikan pesan perubahan gaya hidup sehat. Selain itu, pemanfaatan platform digital yang strategis, seperti media sosial atau aplikasi yang dapat menjadi upaya penting dalam memperluas jangkauan informasi kesehatan.

Daftar Pustaka

- Andi. (2023). Mengatasi dan mengendalikan asam lambung. *Gerardo Irawan*. Yogyakarta: Cahaya Harapan.
- Antony, C., Suhartina, & Nasution, S. L. R. (2022). Hubungan antara faktor stress dengan penyakit gastritis pada mahasiswa Universitas Prima Indonesia. *Jurnal Majalah Kedokteran Andalas*, 45(3).
- Arie, R. (2015). *Desain komunikasi visual: Teori dan praktik*. Erlangga.
- Darminto, R. P. (2017). Fungsi media online dan manfaatnya bagi pengembangan pesan dakwah kepada publik (Studi media online di Lampung). Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Retrieved from http://repository.radenintan.ac.id/3144/1/SKRIPSI_PURWO.pdf
- Jayanti, N. E. (2021). Hidup sehat kurangi resiko penyakit lambung sejak dini. *Abdimas Medika*, 2(1).
- Jogiyanto, H. M. (2005). *Pengantar ilmu komunikasi*.

- Kelly, R. (2011). *Introduction to information system*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2003). Undang-Undang Nomor 2003 tentang sistem pendidikan. *Kemendikbudristek*.
- Maharsi, I. (2013). *Tipografi* (T. Admojo, Ed.; 1st ed.). CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Maidartati, M., Ningrum, T. P., & Fauzia, P. (2021). Faktor-faktor yang berhubungan dengan kejadian gastritis pada remaja di Bandung. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 3(1). <https://doi.org/10.25157/jkg.v3i1.4654>
- Muhamasri, C. (2023). Sistem pakar untuk diagnosa awal penyakit lambung Dempster Shafer berbasis web. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 1(3). <https://doi.org/10.58794/santi.v1i3.332>
- Noviadi, B. R., Adiwena, B., & Andriyanto, F. (2024). Perancangan animasi stop motion sebagai media edukasi untuk memahami aturan sensor tayangan televisi bagi remaja usia 12 – 21 tahun. *Artika*, 7(2).
- Putra, R. W. (2020). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan elemen dan prinsip dalam desain. In E. Risanto (Ed.), *Yogyakarta: Penerbit Andi* (1st ed.). https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Desain_Komunikasi_Visual_dalam/yQwVEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&pg=PA2&printsec=frontcover
- Putra, S. (2019). X-banner dan jenisnya yang umum digunakan. *Detik News*. Retrieved from <https://news.detik.com/berita/d-4799210/ukuran-x-banner-dan-jenisnya-yang-umum-digunakan?form=MG0AV3>
- Rhamadani, F., & Ramadhani, I. (2024). Perancangan Booklet Pengenalan Penyakit GERD (Studi Kasus: Klinik Pratama Evi Medan Marelán). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1428–1448. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16204>
- Romli, K. (2016). *Komunikasi massa*. PT Gramedia.
- Sachari, A. (2002). *Estetika kreatif: Sebuah pendekatan kontemporer*. Gramedia Pustaka Utama.
- Shinya, H. (2011). *The miracle of enzyme: Self-healing program*.
- Studio Antelope. (2024). 5 jenis transisi dalam film yang perlu kamu pahami. *Studio Antelope*. Retrieved from <https://www.studioantelope.com/>
- Sudoyo, A. W., Alwi, I., Simadibrata, M., & Setiadi, S. (2014). *Buku ajar penyakit dalam jilid I*. Jakarta: Interna Publishing.