

ANIMASI STORYTELLING SEBAGAI STRATEGI EDUKASI KESEHATAN: SCRIPTWRITING DENGAN TEKNIK STORYTELLING DALAM PRODUKSI VIDEO ANIMASI “SEMBARANGAN BELI OBAT? WASPADALAH!”

Muhamad Asyam¹, Kismiyati El Karimah², Sandi Jaya Saputra³

Prodi Manajemen Produksi Media, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 2024

Revised November 2024

Accepted November 2024

Available online November 2024

muhamad20012@mail.unpad.ac.id¹

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Triwikrama

Abstract. *The danger of purchasing medication carelessly without complete information can lead to errors in self-medication within the community, potentially harming the body. The purpose of creating this educational animation video is to raise public awareness about the importance of purchasing medication from licensed establishments, such as pharmacies, so that the public can receive accurate information from pharmacists. The creation of the animation video begins with several stages, starting from research, concept development, and continuing through pre-production to post-production. The scriptwriting process for the animation utilizes storytelling techniques to build a compelling narrative, conveying educational messages through characters, storyline, and effective visuals. One of the challenges in producing this educational animation lies in aligning the script and visuals, as the educational content that needs to be delivered is dense, with limited time, but must remain informative. Through the storytelling approach, it is hoped that the animation can become an effective and easily understood educational medium for the broader public.*

Keywords: Animation, Education, Storytelling, Scriptwriting, Health.

Abstrak Bahaya pembelian obat secara sembarangan tanpa informasi lengkap menyebabkan kesalahan dalam suatu pengobatan sendiri atau swamedikasi di masyarakat yang dapat membahayakan tubuh. Tujuan dibuatnya video animasi edukasi ini untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya membeli obat di tempat yang memiliki izin seperti apotek agar masyarakat mendapat informasi yang tepat dari apoteker. Pembuatan video animasi ini dimulai dengan proses penciptaan dari beberapa tahapan, mulai dari riset, pengembangan konsep, hingga pra produksi sampai pasca produksi animasi. Proses penulisan naskah animasi menggunakan teknik storytelling untuk membangun narasi yang menarik, menyampaikan pesan edukasi melalui karakter, alur cerita, dan visual yang efektif. Kendala pembuatan video animasi edukasi ini terletak pada keselarasan antara naskah dan visual dimana informasi sebagai edukasi yang perlu disampaikan sangat padat dengan waktu terbatas, namun harus informatif. Melalui pendekatan storytelling, diharapkan animasi dapat menjadi media edukasi yang efektif dan mudah dipahami oleh masyarakat luas.

Kata kunci: Animasi, Edukasi, Storytelling, Scriptwriting, Kesehatan.

LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi dalam era digital telah memberikan dampak signifikan pada banyak aspek kehidupan, termasuk pada cara masyarakat mengakses informasi dan mendapatkan edukasi. Teknologi informasi memungkinkan pesan edukatif tersampaikan melalui berbagai media yang interaktif, salah satunya adalah animasi. Animasi sebagai media edukasi menawarkan potensi besar dalam menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami (Mayer, 2020). Dalam konteks edukasi kesehatan, animasi storytelling menjadi salah satu pendekatan yang sangat efektif, karena mampu menggabungkan daya tarik visual dan narasi untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap topik kesehatan (Petty & Cacioppo, 1986).

Salah satu isu penting yang perlu disampaikan kepada masyarakat adalah terkait dengan praktik swamedikasi atau pengobatan mandiri. Di Indonesia, swamedikasi menjadi praktik umum terutama untuk keluhan kesehatan ringan seperti sakit kepala atau flu. Walaupun memberikan kenyamanan, praktik ini juga dapat membawa risiko jika dilakukan tanpa pengetahuan yang cukup mengenai penggunaan obat yang benar (Desmariyani et al., 2021). Informasi kesehatan yang kurang akurat, misalnya dari media sosial atau situs web tidak resmi, berpotensi menyesatkan masyarakat dalam memilih obat tanpa bimbingan tenaga kesehatan yang berkompeten (Imani, 2022).

Berdasarkan survei, banyak individu lebih memilih membeli obat di tempat yang tidak resmi seperti warung atau minimarket, karena aksesnya yang mudah. Hal ini meningkatkan risiko konsumsi obat yang tidak tepat atau bahkan berbahaya. Pembelian obat yang tidak sesuai dengan anjuran medis berpotensi menimbulkan efek samping dan membahayakan kesehatan pengguna (Siregar, 2022). Mengingat risiko ini, edukasi mengenai pentingnya membeli obat di apotek atau di tempat resmi menjadi sangat relevan untuk memastikan masyarakat memperoleh obat yang aman dan berkualitas.

Animasi storytelling adalah teknik penyampaian informasi melalui narasi visual yang dapat menggugah emosi dan perhatian penonton, sehingga pesan dapat tersampaikan lebih efektif. Teknik ini memanfaatkan narasi berbasis cerita, yang terbukti mampu mempengaruhi sikap audiens lebih baik dibandingkan dengan penyampaian informasi secara konvensional (Clark & Mayer, 2016). Animasi yang menggunakan teknik storytelling dapat menyajikan karakter dan situasi yang mencerminkan kehidupan nyata, memungkinkan audiens untuk berempati terhadap pesan yang disampaikan. Sebagai contoh, animasi dapat menampilkan situasi ketika seseorang melakukan pembelian obat sembarangan dan mengalami dampaknya, yang kemudian mendorong penonton untuk memahami pentingnya konsultasi dengan apoteker.

Penelitian ini mengembangkan sebuah video animasi berjudul "Sembarangan Beli Obat? Waspada!" yang dirancang untuk menyampaikan pesan mengenai bahaya pembelian obat di tempat yang tidak terverifikasi dan pentingnya berkonsultasi dengan apoteker. Animasi ini difokuskan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat, terutama kalangan pemuda, mengenai risiko swamedikasi yang tidak aman dan pentingnya membeli obat di tempat yang

resmi. Diharapkan dengan penyajian visual dan naratif yang menarik, animasi ini mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap praktik pembelian obat yang lebih aman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas animasi storytelling sebagai media edukasi kesehatan dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang bahaya pengobatan mandiri tanpa pengawasan tenaga kesehatan. Dengan mengembangkan model edukasi melalui animasi, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami risiko penggunaan obat yang salah dan menyadari pentingnya konsultasi dengan apoteker atau tenaga kesehatan yang berkompeten. Penelitian ini juga berusaha memberikan kontribusi pada metode penyampaian edukasi kesehatan yang lebih modern, relevan, dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

METODE PENCIPTAAN

Metode tahapan produksi video animasi *Sembarangan Beli Obat? Waspadalah!* akan melalui proses yang harus dilakukan agar tercipta sebuah karya video yang memiliki kualitas. Pada dasarnya proses metode penciptaan karya video animasi tersebut terbagi menjadi 3 tahapan penting, yaitu:

Pra-Produksi

Pada tahap ini, penulis dan tim menentukan topik, melakukan riset literatur, serta menyusun alur cerita berdasarkan hasil riset. Topik yang diambil adalah bahaya pembelian obat di tempat yang tidak resmi dan pentingnya konsultasi dengan apoteker. Setelah itu, tim membuat skenario atau naskah yang mencakup narasi, dialog, serta elemen visual utama. Aplikasi Celtx digunakan untuk penulisan naskah yang kemudian disesuaikan dengan storyboard.

Produksi

Tahap produksi mencakup pembuatan latar dan karakter, animasi berdasarkan naskah dan storyboard, serta perekaman suara untuk dialog dan narasi. Pada bagian audio, efek suara ditambahkan agar suara lebih jelas dan natural. Beberapa efek seperti normalize, denoiser, dan multiband compressor digunakan untuk meningkatkan kualitas suara dan memberikan pengalaman audio yang lebih hidup.

Pasca-Produksi

Di tahap ini, tim melakukan sinkronisasi antara suara, dialog, dan visual agar hasil animasi berjalan sesuai dengan naskah. Setelah selesai, video diunggah ke platform YouTube agar dapat diakses secara luas. Target audiens dari video animasi ini adalah pemuda usia 18-28 tahun yang cenderung lebih sering melakukan swamedikasi dan lebih akrab dengan media digital.

PEMBAHASAN

Deskripsi Karya

Dalam pembuatan video animasi *“Sembarangan Beli Obat? Waspadalah!”*, penulis dan tim memilih topik edukasi tentang penggunaan obat yang bijak, sesuai petunjuk di kemasan atau arahan apoteker. Penulis ingin menyampaikan pentingnya membeli obat di tempat yang terverifikasi untuk menjamin keamanan dan kualitasnya, karena masih banyak orang yang

membeli obat sembarangan tanpa memahami panduan dan efek sampingnya, khususnya di lingkungan sekitar penulis yang kerap membeli obat dari warung tanpa memerhatikan instruksi.

Teknik Yang Digunakan *Scriptwriter*

Penulis membuat alur cerita secara sederhana setelah mendapat bayangan tentang topik yang akan dibahas, alur cerita dibuat dalam beberapa langkah, yaitu:

1. Adit sakit perut dan harus keluar masuk kamar mandi.
2. Adit kelelahan keluar masuk kamar mandi dan ingin beristirahat
3. Adit tidak sengaja melihat berita buruk tentang pembelian obat di warung
4. Adit pergi ke apotek untuk mendapatkan konsultasi dan obat yang dibutuhkan
5. Adit merasa badannya sudah terasa membaik

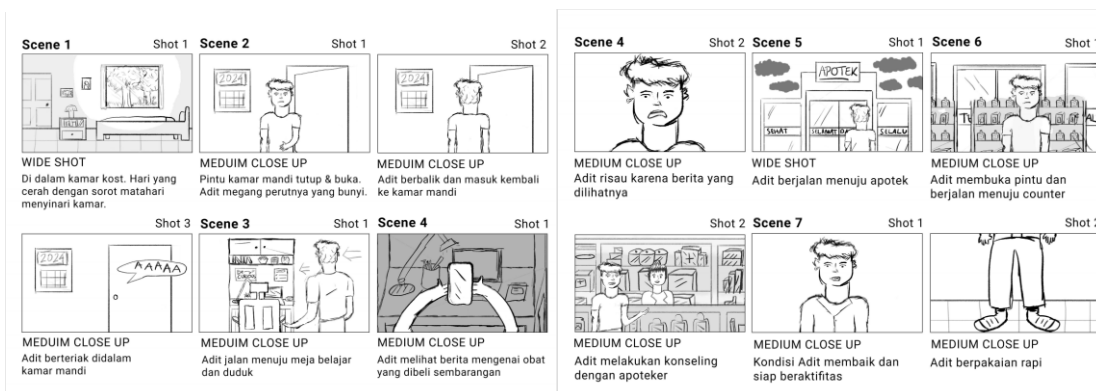
Setelah alur cerita selesai, penulis membuat naskah beserta informasi latar kejadian dalam naskah dan shotlist tersebut dan rekan penulis membuat storyboard saat naskah selesai. Berikut adalah naskah, shotlist dan storyboard yang telah dikerjakan.

NARATOR:	Di suatu pagi yang indah, terdapat seorang mahasiswa bernama adit yang hidup seorang diri di kos miliknya.	NARATOR:	Sadar akan dirinya membutuhkan bat yang tepat untuk mengurangi rasa nyerinya, adit memilih untuk pergi ke apotek agar mendapatkan rekomendasi obat serta edukasi yang tepat
	Namun, sayangnya pagi yang seharusnya indah, malah menjadi pagi yang buruk bagi adit.		
	ADIT:		
	Aduh, :perutku masih sakit lagi!	NARATOR:	Adit mendapatkan konseling yang baik dari apoteker sehingga adit tahu betul bagaimana mengonsumsi obat yang baik dan benar.
NARATOR:	Karena kelelahan mondar-mandir kamar mandi, adit beristirahat sejenak di kursi sembari scroll sosial media.	NARATOR:	
	Adit yang kaget kedatangan berita tersebut langsung mengurungkan niat untuk membeli obat diare di warung. Dan...		
	ADIT:		
	Pergi ke apotek resmi berizin aja deh, cari obat yang meringankan sakit bukan tambah penyakit.		

Gambar 1&2 Naskah Video Animasi

Scene	Shot	Interior/Exterior	Shot Type	Camera Angle	Audio	SFX	Subjek	Deskripsi Shot
1	1	INT. Kamar Kos Adit	Wide	Eye Level	NARASI	Suara ayam berkokok, suara flush air	-	Di kamar kos, ada jendela dan meja dekatkan. Matahari gerak dari kiri ke kanan di jendelanya
2	1	INT. Kamar Kos Adit	MCU	Eye Level	NARASI TOKOH	SFX buka pintu, tutup pintu, suara flush sebelum buka pintu, suara perut berbunyi	Adit	Shot pintu kamar mandi yang tadinya tertutup, terus terbuka dan adit keluar sambil memegang perut, perut berbunyi, adit masuk kamar mandi lagi lalu bertak
3	1	INT. Kamar Kos Adit	WIDE	Eye Level	-	SFX Langkah kaki, suara duduk sofa, suara televisi	Adit	Adit datang dari arah kamar mandi lalu duduk di sofa dan menonton televisi
4	1	INT. Kamar Kos Adit	WIDE	Eye Level	NARASI	Suara iklan	Adit	Shot adit di bagian belakang, depen adit ada tv yg hanya cahayanya puuth tapi ada suaranya
5	1	EXT. Apotek	WIDE	Eye Level	-	Suara langkah kaki, suara hembusan angin	Adit	Adit berjalan ke apotek
6	1	INT. Apotek	MCU	Eye Level	NARASI	Suara membuka pintu dan bel, suara langkah kaki	Adit	Adit membuka pintu dan berjalan ke depan counter
6	2	INT. Apotek	MCU	Eye Level	NARASI	Suara ambience ramai	Adit & Apoteker	Adit berkonsultasi dengan apoteker
7	1	INT. Kamar Kos Adit	MCU	Eye Level	-	suara memakai baju dan mengancingi	Adit	adit berpakaian rapih, mengancingi baju, menggunakan sepatu, mengenakan tasnya.

Tabel 1 Shotlist Video Animasi



Gambar 3&4 Storyboard Video Animasi

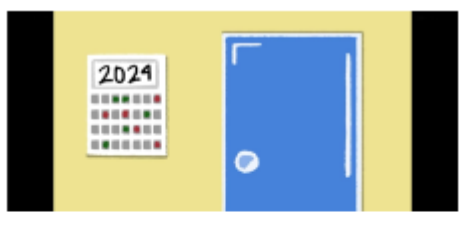
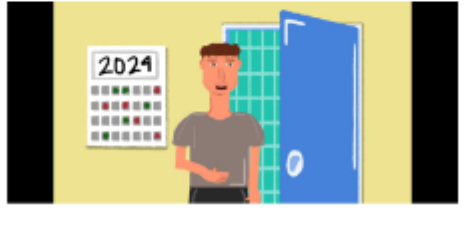
Teknik Implementasi *Storytelling* Dalam Pembuatan Karya

Naskah beserta *Storyboard* yang kami gunakan ke dalam video animasi tersebut menjadi seperti berikut:

	(Scene 1) Narator: Di suatu pagi yang indah, terdapat seorang mahasiswa bernama adit yang hidup seorang diri di kos miliknya.
--	--

Tabel 2 Scene 1

Scene 1 membuka cerita dengan memperkenalkan Adit, seorang mahasiswa mandiri yang tinggal sendiri di kosnya. Pada pagi hari ini, belum ada konflik, tetapi narasi mengubah “pagi yang indah” menjadi “pagi yang buruk bagi Adit,” membangun ketegangan untuk scene berikutnya. Melalui narasi dan wide shot kamar Adit, audiens diperkenalkan pada karakter utama dan lingkungan hidupnya, menciptakan rasa ingin tahu tentang perjalanan Adit dan mendukung tujuan edukasi cerita.

	(Scene 2) Narator: Namun, sayangnya pagi yang seharusnya indah, malah menjadi pagi yang buruk bagi adit.
	Adit: Aduh, perutku masih sakit lagi!

	Adit: (Menghempaskan nafas)
---	---

Tabel 3 Scene 2

Scene 2 menampilkan konflik utama saat Adit mengalami sakit perut, menunjukkan ketidaknyamanan yang memunculkan konflik internal. Pesan tentang dampak kesehatan pada aktivitas harian tersirat dari narasi "pagi yang seharusnya indah menjadi buruk" dan dialog Adit, "Aduh, perutku masih sakit!" Visual medium close-up memperkuat ekspresi kesakitan, membangun empati audiens dan mempersiapkan mereka untuk pesan edukasi tentang penggunaan obat yang tepat.

	(Scene 3) Adit: Karena kelelahan mondar-mandir kamar mandi, adit beristirahat sejenak di sofa sembari scroll sosial media.
--	---

Tabel 4 Scene 3

Di Scene 3, Adit mencari solusi untuk sakit perutnya dan mempertimbangkan membeli obat di warung, mencerminkan kebiasaan umum masyarakat untuk mencari solusi cepat. Konflik internalnya berlanjut saat ia mempertimbangkan pilihan yang kurang tepat. Narasi mengisyaratkan resiko swamedikasi tanpa informasi cukup. Melalui medium close-up, Adit terlihat sedang scroll media sosial untuk mencari informasi, menyoroti dampak akses internet pada keputusan kesehatan dan pentingnya konsultasi dengan apoteker.

	(Scene 4) (Berita)
	(Berita)

	Narator: Adit yang kaget kedatangan berita tersebut langsung mengurungkan niat untuk membeli obat diare di warung. Dan...
---	--

Tabel 5 Scene 4

Di Scene 4, Adit berubah pikiran setelah menemukan informasi tentang bahaya membeli obat sembarangan, menunjukkan bahwa ia belajar dari informasi baru. Narasi dan visual menekankan pentingnya mencari informasi akurat tentang obat. Medium close-up hingga close-up memperlihatkan ekspresi kaget Adit saat membaca berita tentang obat palsu, menandai titik balik penting yang mengarahkan audiens pada pesan utama: pentingnya berkonsultasi dengan apoteker.

	(Scene 5) Adit: Pergi ke apotek resmi berizin aja deh, cari obat yang meringankan sakit bukan nambah penyakit.
	(Berjalan menuju apotek)

Tabel 6 Scene 5

Di Scene 5, Adit memutuskan pergi ke apotek setelah memahami pentingnya obat yang aman dan terjamin. Konflik internalnya terselesaikan, dan ia memilih tindakan bijak. Monolog Adit, "Pergi ke apotek resmi berizin aja deh, cari obat yang meringankan sakit bukan nambah penyakit," menegaskan perubahan sikapnya. Visual medium close-up ke wide shot menunjukkan keputusan positifnya, memperkuat pesan pentingnya mencari pengobatan yang aman dengan bantuan apoteker.

	(Scene 6) Narator: Sadar akan dirinya membutuhkan bat yang tepat untuk mengurangi rasa nyerinya, adit memilih untuk pergi ke apotek agar mendapatkan rekomendasi obat serta edukasi yang tepat Narator: Adit mendapatkan konseling yang baik dari apoteker sehingga adit tahu betul bagaimana mengkonsumsi obat yang baik dan benar.
---	---

Tabel 7 Scene 6

Di Scene 6, Adit berkonsultasi dengan apoteker dan mendapatkan pengobatan yang tepat, menampilkan apoteker sebagai pendukung yang memberi solusi. Tanpa konflik, scene ini berfokus pada resolusi masalah Adit. Narasi dan visual menekankan pentingnya konsultasi dengan apoteker untuk informasi yang tepat. Medium close-up menunjukkan interaksi Adit dengan apoteker, yang menjelaskan obat dan merekomendasikan pilihan aman. Scene ini menjadi puncak pesan edukasi tentang pentingnya berkonsultasi untuk pengobatan yang tepat dan aman.

	(Scene 7)
---	------------------

Tabel 8 Scene 7

Di Scene 7, Adit merasa lebih baik setelah menggunakan obat yang tepat, kembali dalam keadaan sehat dan bahagia. Konflik terselesaikan, dan Adit mengatasi masalah kesehatannya. Narasi dan visual menyampaikan pesan bahwa keputusan yang tepat menghasilkan hasil positif. Visual menunjukkan Adit yang sehat dan bersemangat, memberi penutup yang memperkuat pesan pentingnya mencari pengobatan yang tepat dan terverifikasi untuk menjaga kesehatan.

Kendala Dalam Proses Pembuatan Video Animasi

1. **Pilihan Konsep Cerita**, Pada tahap awal penentuan konsep, penulis memiliki dua pilihan prototype cerita: naskah dialog antara adik dan kakak atau monolog narator. Setelah analisis sederhana, dialog antar adik dan kakak dianggap memiliki informasi yang tinggi dan jelas, namun terlalu panjang untuk durasi 1 menit karena konflik yang berbelit-belit.

Oleh karena itu, monolog narator dipilih karena bisa disusun padat tanpa mengurangi informasi penting.

2. **Kendala Penyusunan Naskah**, Pada tahap pra-produksi, penyusunan naskah menjadi tantangan karena harus padat, jelas, dan informatif dalam durasi 1 menit. Penulis perlu membuat cerita yang efektif menyampaikan pesan edukasi tentang penggunaan obat yang aman, yang mengharuskan beberapa kali revisi untuk memastikan alur narasi lancar dan sesuai durasi. Selain itu, menjaga konsistensi, seperti seragamnya penggunaan istilah "Apoteker" dan "Tenaga Ahli Farmasi," menjadi kendala kecil untuk memastikan kejelasan.
3. **Keselarasan Naskah dengan Visual**, Penyesuaian antara naskah dan visual menjadi salah satu tantangan besar dalam pembuatan animasi ini. Saat visual sudah mulai di produksi oleh rekan saya, beberapa adegan ternyata memerlukan penyesuaian ulang agar mendapatkan hasil yang lebih sinkron dengan dialog dan alur cerita. Seperti, beberapa adegan perlu dipersingkat agar tidak melebihi target waktu yang telah ditentukan. Dalam hal ini, penulis dan rekan perlu mengubah beberapa adegan tanpa mengurangi esensi dari pesan yang ingin disampaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penulisan naskah video animasi "Sembarangan Beli Obat? Waspadalah!" menggunakan teknik storytelling yang efektif untuk menyampaikan pesan edukasi tentang penggunaan obat yang aman. Melalui alur cerita yang melibatkan karakter, konflik, dan resolusi, video ini berhasil menyampaikan pesan tentang pentingnya berkonsultasi dengan apoteker. Kendala utama dalam proses pembuatan animasi adalah keselarasan antara naskah dan visual, serta tantangan dalam menyampaikan informasi padat dalam durasi terbatas.

Untuk mengatasi kendala dalam penyusunan naskah, *scriptwriter* disarankan melakukan perencanaan yang lebih matang dan bekerja sama dengan animator sejak awal untuk memastikan efisiensi alur cerita. Penggunaan shotlist dan storyboard yang rinci dapat membantu menjaga konsistensi antara naskah dan visual. Selama produksi, komunikasi intens antara *scriptwriter* dan animator sangat penting untuk memastikan sinkronisasi yang baik. Evaluasi pasca-produksi harus dilakukan lebih teliti untuk memastikan keselarasan antara dialog dan visual, dengan kolaborasi erat antara *scriptwriter* dan editor.

DAFTAR PUSTAKA

- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (1986). The elaboration likelihood model of persuasion. In *Communication and persuasion* (pp. 1–24). Springer.
- Desmariyani, Putri, F. J., Sari, S., Dewi, R. S., Susanty, A., & Mora, E. (2021, 11 28). PENGETAHUAN TENTANG PENYIMPANAN SEDIAAN OBAT SIRUP PASIEN DI PUSKESMAS KOTA PEKANBARU. *PENGETAHUAN TENTANG PENYIMPANAN SEDIAAN OBAT SIRUP PASIEN DI PUSKESMAS KOTA PEKANBARU*, 2(2), 212. JFSP. eISSN: 2579-4558

- Imani, S. A. (2022, June 7 J). *Kesalahan Swamedikasi dapat Berujung Kematian? Kesalahan Swamedikasi dapat Berujung Kematian?* Retrieved June 7, 2024, from <https://kumparan.com/siswinara-adhiestanya-imani/kesalahan-swamedikasi-dapat-berujung-kematian-1yDvnPkBlb6>
- Siregar, R. K. (2022, 06 30). *5 Tips Menjaga Kesehatan Tubuh*. Djkn.kemenkeu.go.id. Retrieved June 7, 2024, from <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-rsk/baca-artikel/15192/5-Tips-Menjaga-Kesehatan-Tubuh.html>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.