

Perancangan Animasi Iklan Layanan Masyarakat sebagai Media Edukasi Pencegahan Malaria di Kota Jayapura

Lukas Aleksander Kayoi^{1*}, Syafiuddin², Tindia Febriyati³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua, Jayapura, Indonesia

*Korespondensi, email: kayoilukasaleksander@gmail.com,

doi:

Kata kunci

Animasi,
Iklan layanan masyarakat,
Kota Jayapura,
Malari,
Pencegahan penyakit,

Abstrak

Malaria masih menjadi salah satu persoalan kesehatan masyarakat yang serius di Kota Jayapura karena dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, mobilitas penduduk, serta belum konsistennya perilaku pencegahan di tingkat masyarakat. Edukasi kesehatan yang selama ini dilakukan melalui media konvensional belum sepenuhnya mampu menarik perhatian audiens, terutama masyarakat yang semakin akrab dengan media visual dan digital. Penelitian ini bertujuan merancang animasi iklan layanan masyarakat sebagai media edukasi pencegahan malaria yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan konteks lokal Kota Jayapura. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development dengan tahapan pra-produksi, produksi, pascaproduksi, uji coba terbatas, validasi ahli, dan revisi produk. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket respons audiens, serta validasi ahli media dan kesehatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi dua dimensi yang dikembangkan mampu menyajikan informasi mengenai gejala malaria, cara penularan, pemeriksaan dini, pengobatan, serta langkah pencegahan seperti penggunaan kelambu, menjaga kebersihan lingkungan, menutup tempat penampungan air, dan mengurangi genangan. Respons audiens memperlihatkan bahwa penyampaian pesan melalui animasi lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan mampu mendorong keterlibatan masyarakat dalam diskusi pencegahan malaria. Penelitian ini menyimpulkan bahwa animasi iklan layanan masyarakat dapat menjadi alternatif media promosi kesehatan yang relevan bagi daerah endemis malaria. Selain berkontribusi pada pengembangan desain komunikasi visual, media ini juga dapat mendukung penyuluhan kesehatan yang lebih adaptif, kontekstual, dan berorientasi pada perubahan perilaku masyarakat.

1. Pendahuluan

Malaria masih menjadi salah satu persoalan kesehatan masyarakat yang serius di Kota Jayapura. Penyakit ini disebabkan oleh parasit Plasmodium yang ditularkan melalui gigitan nyamuk Anopheles betina dan dapat menimbulkan gejala seperti demam, menggigil, sakit kepala, kelelahan, hingga komplikasi berat apabila tidak segera ditangani (World Health Organization [WHO], 2025). Dalam konteks Indonesia, beban malaria masih terkonsentrasi kuat di wilayah timur, terutama Tanah Papua. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mencatat bahwa sekitar 92% total kasus malaria nasional dikontribusikan oleh Tanah Papua, meskipun jumlah penduduknya hanya sekitar 2% dari populasi nasional (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia [Kemenkes RI], 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa malaria bukan hanya masalah medis, melainkan juga persoalan sosial, lingkungan, perilaku, dan komunikasi kesehatan yang membutuhkan pendekatan edukatif secara berkelanjutan.

Kota Jayapura memiliki tantangan khusus dalam pengendalian malaria karena kondisi geografis, iklim tropis, kepadatan permukiman, genangan air, mobilitas penduduk, serta kebiasaan masyarakat yang belum sepenuhnya mendukung perilaku pencegahan. Data lokal menunjukkan bahwa Kota Jayapura masih berada dalam kategori daerah endemis malaria dengan angka kasus yang tinggi. Pada tahun 2024, Kota Jayapura tercatat memiliki 46.982 kasus malaria positif dengan Annual Parasite Incidence sebesar 148 per 1.000 penduduk (KabarPapua, 2025). Temuan dalam artikel ini juga menegaskan bahwa masyarakat masih membutuhkan media edukasi yang lebih mudah dipahami, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, terutama dalam memahami pentingnya penggunaan kelambu, menjaga kebersihan lingkungan, menutup tempat penampungan air, mengurangi genangan, dan memeriksakan diri ketika mengalami gejala malaria.

Upaya pencegahan malaria selama ini telah dilakukan melalui pemeriksaan dini, pengobatan, penyemprotan insektisida, pembagian kelambu, serta penyuluhan kesehatan. Namun, keberhasilan program

pencegahan tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan layanan kesehatan, tetapi juga oleh kemampuan media komunikasi dalam membangun kesadaran dan mengubah perilaku masyarakat. Beberapa studi menunjukkan bahwa pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat memiliki hubungan penting dengan upaya pencegahan malaria (Anindita, 2019; Humaira, Nurjazuli, & Raharjo, 2024). Rahayu, Elieser, dan Iswanto (2022) juga menegaskan bahwa malaria berdampak pada kondisi kesehatan, produktivitas, dan beban sosial ekonomi masyarakat. Oleh karena itu, edukasi kesehatan perlu disampaikan melalui media yang tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif, visual, dan mudah diakses oleh berbagai kelompok usia.

Dalam bidang desain komunikasi visual, animasi memiliki potensi besar sebagai media edukasi kesehatan karena mampu menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi lebih konkret melalui gambar bergerak, narasi, suara, warna, karakter, dan alur cerita. Informasi tentang proses penularan malaria, gejala awal, risiko komplikasi, serta tindakan pencegahan dapat divisualisasikan secara lebih sederhana sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Media animasi juga memiliki kekuatan dalam menarik perhatian, meningkatkan daya ingat, serta membangun keterlibatan emosional audiens. Fauziah dan Arbi (2022) menjelaskan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam edukasi kesehatan karena dapat meningkatkan pemahaman audiens terhadap pesan yang disampaikan. Riadi (2014) juga menunjukkan bahwa multimedia edukasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai cara penyebaran dan pencegahan malaria.

Iklan layanan masyarakat sebagai bagian dari desain komunikasi visual memiliki fungsi strategis dalam membangun kesadaran publik terhadap isu sosial dan kesehatan. Berbeda dari iklan komersial, iklan layanan masyarakat bertujuan menyampaikan pesan yang mendorong perubahan sikap dan perilaku masyarakat. Dalam konteks pencegahan malaria, iklan layanan masyarakat perlu dirancang dengan memperhatikan kejelasan pesan, ketepatan visual, kesesuaian karakter audiens, dan kedekatan dengan konteks lokal. Media seperti leaflet, poster, dan penyuluhan lisan tetap penting, tetapi pada masyarakat yang semakin akrab dengan media digital, pendekatan visual berbasis animasi dapat menjadi alternatif yang lebih menarik dan adaptif. Animasi memungkinkan pesan kesehatan hadir dalam bentuk yang lebih naratif, ringan, dan mudah diingat tanpa menghilangkan substansi ilmiahnya.

Meskipun penggunaan media visual dalam promosi kesehatan telah banyak dilakukan, perancangan animasi iklan layanan masyarakat yang secara khusus membahas pencegahan malaria dalam konteks Kota Jayapura masih relatif terbatas. Sebagian besar media edukasi malaria masih berfokus pada penyampaian informasi secara umum, sementara aspek visual, lokalitas, karakter masyarakat, dan strategi komunikasi berbasis desain belum banyak dibahas secara mendalam. Padahal, masyarakat Jayapura memiliki konteks sosial budaya yang khas, sehingga pesan kesehatan akan lebih efektif apabila disampaikan melalui pendekatan visual yang dekat dengan pengalaman masyarakat setempat. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penting bagi penelitian ini, yaitu perlunya perancangan media animasi yang tidak hanya menyampaikan informasi kesehatan, tetapi juga memperhatikan aspek komunikasi visual, konteks lokal, dan daya terima masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi iklan layanan masyarakat sebagai media edukasi pencegahan malaria di Kota Jayapura. Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi tentang gejala, cara penularan, risiko, dan langkah pencegahan malaria secara menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian ini juga berupaya menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi alternatif media promosi kesehatan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat lokal di daerah endemis malaria. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan desain komunikasi visual, khususnya dalam pemanfaatan animasi sebagai media edukasi kesehatan masyarakat di Papua.

Catatan kecil: angka kasus malaria perlu dipilih satu sumber utama yang paling valid. Sumber lokal terbaru menyebut 46.982 kasus dan API 148 per 1.000 penduduk pada 2024, sedangkan naskah sebelumnya juga memuat variasi angka lain sehingga perlu diseragamkan sebelum finalisasi. WHO menjelaskan malaria sebagai penyakit yang dapat dicegah dan diobati, sementara Kemenkes menegaskan bahwa Tanah Papua masih menjadi kontributor terbesar kasus malaria nasional.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan media animasi yang diarahkan untuk menghasilkan produk iklan layanan masyarakat tentang pencegahan malaria di Kota Jayapura. Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan mendeskripsikan fenomena, tetapi juga merancang, mengembangkan, menguji, dan merevisi media komunikasi visual agar layak digunakan sebagai sarana edukasi kesehatan masyarakat. Dalam konteks desain komunikasi visual, pendekatan pengembangan memungkinkan proses kreatif dilakukan secara sistematis melalui tahapan identifikasi masalah, perancangan konsep, produksi visual, validasi, uji coba terbatas, dan penyempurnaan produk. Dengan demikian, metode ini relevan untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu menghasilkan animasi iklan layanan masyarakat yang informatif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas masyarakat Kota Jayapura sebagai sasaran utama media edukasi, serta ahli yang dilibatkan dalam proses validasi produk. Masyarakat yang menjadi responden dipilih dari kelompok yang memiliki keterkaitan langsung dengan isu pencegahan malaria, seperti pelajar, ibu rumah tangga, dan warga yang tinggal di lingkungan dengan risiko penularan malaria. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan ahli media komunikasi visual dan tenaga kesehatan atau pengelola program malaria untuk menilai kelayakan isi pesan, ketepatan visual, alur penyampaian informasi, serta kesesuaian animasi dengan tujuan promosi kesehatan. Pelibatan dua kelompok tersebut dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara substansi kesehatan.

Populasi target dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Jayapura yang berada dalam wilayah endemis malaria dan menjadi sasaran edukasi pencegahan penyakit. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena penelitian membutuhkan responden yang dianggap mampu memberikan informasi dan tanggapan yang relevan terhadap rancangan animasi. Jumlah responden dalam uji coba terbatas disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media, yaitu sekitar 10 sampai 15 orang dari masyarakat sasaran. Untuk validasi produk, penelitian ini melibatkan satu ahli media dan satu ahli kesehatan. Jumlah tersebut dipandang memadai untuk memperoleh masukan awal mengenai kelayakan produk sebelum animasi digunakan secara lebih luas.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, angket respons audiens, dan lembar validasi ahli. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat kondisi lingkungan, kebiasaan masyarakat, serta bentuk perilaku pencegahan malaria yang tampak dalam kehidupan sehari-hari. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali pemahaman masyarakat mengenai malaria, pengalaman mereka dalam menerima informasi kesehatan, serta kebutuhan media edukasi yang dianggap mudah dipahami. Angket respons audiens digunakan setelah responden menonton animasi untuk mengetahui tingkat pemahaman, ketertarikan, kejelasan pesan, dan kesan umum terhadap media. Sementara itu, lembar validasi ahli digunakan untuk menilai aspek isi, visual, bahasa, narasi, kesesuaian pesan kesehatan, serta kelayakan animasi sebagai iklan layanan masyarakat.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah pra-produksi, yaitu studi pustaka, observasi awal, wawancara, perumusan pesan utama, penyusunan naskah, dan pembuatan storyboard. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah utama dalam edukasi pencegahan malaria serta menentukan pesan visual yang akan disampaikan dalam animasi, seperti pengenalan gejala malaria, cara penularan, pentingnya pemeriksaan dini, penggunaan kelambu, dan pengendalian genangan air. Tahap kedua adalah produksi, yaitu pembuatan desain karakter, ilustrasi latar, pengolahan visual, pengisian suara, penyusunan teks, serta penggabungan elemen audio-visual menjadi animasi dua dimensi. Tahap ketiga adalah pascaproduksi, yang meliputi penyuntingan, penyesuaian suara dan gambar, penambahan teks informasi, serta penyempurnaan durasi setiap adegan. Tahap terakhir adalah uji coba terbatas kepada responden dan validasi ahli untuk memperoleh tanggapan terhadap kelayakan serta efektivitas awal media.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif sederhana. Data dari observasi dan wawancara dianalisis secara naratif dengan cara membaca ulang catatan lapangan, mengelompokkan informasi penting, menemukan tema utama, dan menafsirkan kebutuhan komunikasi masyarakat terkait pencegahan malaria. Data dari angket respons audiens dianalisis menggunakan persentase sederhana untuk melihat kecenderungan tanggapan responden terhadap kejelasan pesan, daya tarik visual, kemudahan memahami informasi, dan kebermanfaatannya. Sementara itu, data dari validasi ahli dianalisis berdasarkan saran, kritik, dan penilaian terhadap aspek isi serta media. Hasil analisis dari ketiga sumber data tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk animasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan edukasi kesehatan masyarakat Kota Jayapura.

Untuk menjaga keterandalan proses pengembangan, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari masyarakat, ahli media, dan tenaga kesehatan. Triangulasi teknik dilakukan dengan menghubungkan hasil observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli. Melalui cara ini, keputusan perancangan tidak hanya didasarkan pada pertimbangan estetika, tetapi juga pada kebutuhan informasi, konteks sosial masyarakat, dan ketepatan pesan kesehatan. Dengan demikian, animasi iklan layanan masyarakat yang dihasilkan diharapkan memiliki kualitas visual yang baik, isi yang akurat, serta daya komunikasi yang sesuai dengan karakter masyarakat Kota Jayapura.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan animasi iklan layanan masyarakat tentang pencegahan malaria di Kota Jayapura dapat dikembangkan sebagai media edukasi kesehatan yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan pra-

produksi, produksi, pascaproduksi, uji coba terbatas, dan revisi produk. Setiap tahapan diarahkan untuk menghasilkan media animasi dua dimensi yang tidak hanya menampilkan informasi kesehatan, tetapi juga mampu membangun kedekatan visual dengan masyarakat sasaran. Hal ini penting karena malaria di Kota Jayapura tidak hanya berkaitan dengan persoalan medis, tetapi juga berhubungan dengan kebiasaan hidup, kondisi lingkungan, pola komunikasi masyarakat, serta tingkat pemahaman terhadap pencegahan penyakit.

Pada tahap pra-produksi, peneliti melakukan studi pustaka, observasi awal, dan wawancara untuk memahami persoalan utama dalam edukasi pencegahan malaria. Data lapangan menunjukkan bahwa sebagian masyarakat telah mengenal malaria sebagai akibat penyakit akibat gigitan nyamuk, tetapi belum seluruhnya memahami proses penularan, gejala awal, risiko komplikasi, dan tindakan pencegahan secara menyeluruh. Beberapa perilaku pencegahan, seperti penggunaan kelambu, membersihkan genangan air, menutup tempat penampungan air, dan pemeriksaan dini ketika mengalami demam, masih belum dilakukan secara konsisten. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Anindita (2019) yang menegaskan bahwa pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat memiliki peran penting dalam pencegahan malaria. Oleh karena itu, pesan animasi dirancang agar tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga persuasif dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap pra-produksi menghasilkan konsep utama animasi yang berfokus pada pengenalan malaria, cara penularan, gejala, pemeriksaan, pengobatan, risiko komplikasi, tempat berkembang biak nyamuk, dan langkah pencegahan. Konsep tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam naskah, narasi suara, visualisasi adegan, dan rancangan storyboard. Penggunaan alur cerita sederhana dipilih agar pesan kesehatan dapat dipahami oleh berbagai kelompok usia. Dalam rancangan ini, karakter manusia, nyamuk *Anopheles*, lingkungan rumah, puskesmas, genangan air, dan kelambu menjadi elemen visual utama. Pemilihan elemen tersebut disesuaikan dengan konteks keseharian masyarakat Kota Jayapura agar animasi terasa dekat dengan pengalaman audiens.




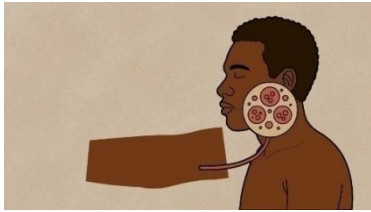



Gambar 1. Desain karakter utama dan visual nyamuk *Anopheles*



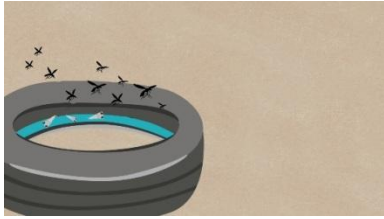


Pada tahap produksi, rancangan storyboard dikembangkan menjadi animasi dua dimensi. Proses ini meliputi pembuatan karakter, ilustrasi latar, pengaturan warna, penyusunan gerak, pengisian suara, penambahan teks, dan penyatuan elemen audio-visual. Animasi dirancang dengan bahasa visual yang sederhana, warna yang jelas, dan narasi yang mudah dipahami. Setiap adegan dibuat singkat agar audiens tidak kehilangan fokus. Secara keseluruhan, animasi terdiri atas sepuluh adegan utama dan satu bagian penutup. Struktur ini memperlihatkan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai media pengingat, tetapi juga sebagai media pembelajaran visual yang menjelaskan urutan informasi secara bertahap.

Tabel 1. Struktur isi animasi iklan layanan masyarakat pencegahan malaria

Adegan	Fokus Pesan	Isi Visual Utama	Durasi
Scene 1	Pengenalan malaria	Peta, nyamuk <i>Anopheles</i> , orang dengan gejala demam	17 detik
Scene 2	Proses penularan	Nyamuk menggigit manusia dan membawa parasit	17 detik
Scene 3	Gejala malaria	Karakter mengalami demam, menggigil, dan kelelahan	17 detik
Scene 4	Pengobatan	Karakter pergi ke klinik dan menerima obat	17 detik
Scene 5	Layanan kesehatan	Puskesmas dan petugas kesehatan memberi informasi	13 detik
Scene 6	Pemeriksaan darah	Pengambilan sampel darah untuk diagnosis malaria	17 detik
Scene 7	Risiko komplikasi	Kondisi penderita memburuk apabila tidak ditangani	17 detik
Scene 8	Tempat berkembang biak nyamuk	Genangan air, wadah terbuka, dan lingkungan kotor	17 detik
Scene 9	Tempat hinggap nyamuk	Semak, rumput, dan pakaian bergantung	15 detik
Scene 10	Pencegahan	Penggunaan kelambu dan lingkungan bersih	13 detik
Penutup	Ajakan bersama	Logo dan slogan pencegahan malaria	12 detik

Struktur adegan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa animasi dirancang secara berurutan dari pemahaman dasar menuju tindakan pencegahan. Adegan awal memperkenalkan malaria sebagai penyakit yang ditularkan melalui nyamuk *Anopheles*, sedangkan adegan tengah menjelaskan gejala, pemeriksaan, dan pengobatan. Adegan akhir menekankan tindakan pencegahan yang dapat dilakukan masyarakat, seperti menggunakan kelambu, menutup tempat penampungan air, membersihkan lingkungan, dan menghindari genangan. Alur ini penting karena edukasi kesehatan yang efektif tidak cukup hanya menjelaskan bahaya penyakit, tetapi juga perlu memberikan arahan tindakan yang jelas dan dapat dilakukan oleh masyarakat.

No	Scene	Visualisasi
1	Scene 1	
2	Scene 2	
3	Scene 3	
4	Scene 4	
5	Scene 5	

6	Scene 6	
7	Scene 7	
8	Scene 8	
9	Scene 9	
10	Scene 10	

Gambar 2. Storyboard scene 1 sampai scene 10

Pada tahap pascaproduksi, animasi disunting dengan memperhatikan keselarasan antara gambar, suara, teks, dan durasi. Narasi suara dibuat ringkas agar tidak membebani audiens dengan informasi yang terlalu panjang. Teks pada layar digunakan sebagai penegas pesan utama, bukan sebagai pengganti narasi. Dengan demikian, audiens tetap dapat memahami isi animasi melalui kombinasi visual, suara, dan teks. Penggunaan teks singkat seperti “gunakan kelambu”, “tutup tempat penampungan air”, dan “segera periksa ke puskesmas” dimaksudkan untuk memperkuat daya ingat terhadap tindakan pencegahan. Pendekatan ini sejalan dengan pemanfaatan media animasi dalam edukasi kesehatan yang menekankan kejelasan pesan, pengulangan visual, dan penyederhanaan informasi (Fauziah & Arbi, 2022).

Uji coba terbatas menunjukkan bahwa animasi mampu menarik perhatian audiens dan membantu mereka memahami pesan pencegahan malaria secara lebih mudah. Respons masyarakat memperlihatkan bahwa penyampaian pesan melalui animasi terasa lebih menarik dibandingkan penjelasan lisan atau media cetak yang terlalu padat teks. Audiens juga lebih mudah mengenali hubungan antara genangan air, keberadaan nyamuk, gigitan nyamuk, gejala penyakit, dan tindakan pencegahan. Temuan ini menunjukkan bahwa animasi dapat menjembatani informasi kesehatan yang bersifat teknis menjadi pengalaman visual yang lebih sederhana dan komunikatif. Riadi (2014) menjelaskan bahwa multimedia edukasi dapat membantu meningkatkan pemahaman

tentang cara penyebaran dan pencegahan malaria karena informasi disampaikan melalui bentuk visual yang lebih mudah diterima.

Hasil wawancara dengan pengelola program malaria juga memperkuat pentingnya media edukasi yang mudah dipahami masyarakat. Dalam konteks Kota Jayapura sebagai wilayah endemis, pemeriksaan malaria dilakukan melalui metode mikroskopis dan Rapid Diagnostic Test untuk memastikan keberadaan parasit malaria dalam tubuh. Namun, pemeriksaan dan pengobatan tidak akan berjalan optimal apabila masyarakat terlambat mengenali gejala atau tidak segera datang ke fasilitas kesehatan. Oleh sebab itu, animasi ILM ini menempatkan pesan pemeriksaan dini sebagai bagian penting dalam struktur cerita. Pesan tersebut ditampilkan melalui adegan karakter yang datang ke klinik, melakukan pemeriksaan darah, dan menerima pengobatan. Visualisasi ini membantu audiens memahami bahwa malaria dapat dicegah dan diobati apabila masyarakat bertindak lebih cepat.

Selain meningkatkan pemahaman terhadap gejala dan penularan, animasi juga mendorong kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pengendalian lingkungan. Adegan yang menampilkan genangan air, wadah terbuka, semak, dan pakaian bergantung memperlihatkan bahwa pencegahan malaria tidak hanya dilakukan melalui pengobatan, tetapi juga melalui perubahan kebiasaan di lingkungan rumah. Hal ini sejalan dengan Humaira, Nurjazuli, dan Raharjo (2024) yang menyatakan bahwa kejadian malaria berkaitan dengan faktor lingkungan dan perilaku masyarakat. Dengan demikian, animasi ini berperan sebagai media yang menghubungkan informasi medis dengan praktik keseharian masyarakat.

Validasi awal dari ahli media dan ahli kesehatan menunjukkan bahwa animasi memiliki kelayakan sebagai media promosi kesehatan, terutama karena alur visualnya mudah diikuti dan pesan pencegahannya cukup jelas. Dari sisi media, animasi dinilai memiliki kekuatan pada penggunaan gambar bergerak, narasi singkat, dan penyusunan adegan yang bertahap. Dari sisi kesehatan, isi pesan dinilai relevan dengan upaya pencegahan malaria, meskipun tetap memerlukan penyempurnaan pada ketepatan istilah, durasi narasi, dan penegasan tindakan pencegahan. Masukan dari ahli tersebut digunakan sebagai dasar revisi agar animasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat secara substansi.

Tabel 2. Ringkasan temuan uji coba dan validasi animas

Aspek yang Dinilai	Temuan Utama	Tindak Lanjut
Kejelasan pesan	Pesan pencegahan malaria mudah dipahami melalui visual dan narasi sederhana	Mempertahankan kalimat singkat dan memperjelas istilah kesehatan
Daya tarik visual	Audiens lebih tertarik pada informasi berbentuk animasi dibanding media cetak	Memperkuat karakter, warna, dan gerak agar lebih komunikatif
Kesesuaian isi	Pesan sesuai dengan isu pencegahan malaria di Kota Jayapura	Menyesuaikan istilah dan narasi dengan masukan tenaga kesehatan
Keterlibatan audiens	Audiens lebih aktif bertanya setelah menonton animasi	Mengembangkan animasi sebagai pemantik diskusi penyuluhan
Relevansi lokal	Visual lingkungan dan kebiasaan sehari-hari membantu kedekatan pesan	Menambah unsur visual yang lebih dekat dengan konteks Jayapura

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa animasi iklan layanan masyarakat memiliki posisi strategis dalam promosi kesehatan masyarakat, khususnya pada isu pencegahan malaria di Kota Jayapura. Dalam konteks desain komunikasi visual, kekuatan animasi terletak pada kemampuannya mengubah informasi kesehatan yang abstrak menjadi pengalaman visual yang konkret. Proses penularan malaria, misalnya, tidak mudah dijelaskan hanya melalui kata-kata karena melibatkan nyamuk, parasit, tubuh manusia, lingkungan, dan perilaku pencegahan. Melalui animasi, rangkaian proses tersebut dapat disusun menjadi narasi visual yang lebih mudah dipahami. Hal ini memperkuat pendapat Fauziah dan Arbi (2022) bahwa media video animasi memiliki efektivitas dalam edukasi kesehatan karena mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman audiens.

Dalam artikel ini, animasi tidak hanya dipahami sebagai produk estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi sosial. Sebagai iklan layanan masyarakat, animasi dirancang untuk mengubah cara masyarakat melihat malaria, dari sekadar penyakit yang umum terjadi menjadi persoalan yang dapat dicegah melalui tindakan sehari-hari. Pesan seperti menggunakan kelambu, menutup tempat penampungan air, membersihkan genangan, dan melakukan pemeriksaan dini disampaikan secara berulang melalui visual dan narasi. Pengulangan pesan ini penting karena perubahan perilaku kesehatan tidak selalu terjadi setelah satu kali penyuluhan. Masyarakat membutuhkan pesan yang mudah diingat, dekat dengan pengalaman mereka, dan dapat dipraktikkan secara langsung.

Dari sisi komunikasi visual, penggunaan karakter lokal dan latar lingkungan sehari-hari menjadi bagian penting dalam membangun kedekatan antara media dan audiens. Media kesehatan yang terlalu umum sering kali terasa jauh dari pengalaman masyarakat karena tidak menampilkan konteks ruang, kebiasaan, dan persoalan yang mereka hadapi. Oleh karena itu, animasi pencegahan malaria di Kota Jayapura perlu menampilkan visual yang berhubungan dengan rumah, halaman, genangan air, puskesmas, dan aktivitas warga. Pendekatan ini membuat pesan kesehatan tidak hadir sebagai instruksi dari luar, tetapi sebagai bagian dari kehidupan masyarakat sendiri. Dalam konteks ini, desain komunikasi visual bekerja bukan hanya untuk memperindah pesan, melainkan untuk memperjelas, mendekatkan, dan menggerakkan audiens.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan animasi dapat membantu mengatasi keterbatasan media edukasi konvensional. Leaflet, pamflet, dan spanduk masih memiliki fungsi penting, tetapi tidak selalu cukup untuk menjelaskan proses penularan dan pencegahan malaria secara runtut. Media cetak cenderung bergantung pada kemampuan membaca dan minat audiens untuk memperhatikan informasi tertulis. Sebaliknya, animasi menawarkan pengalaman audio-visual yang lebih dinamis. Audiens dapat melihat, mendengar, dan mengikuti alur cerita dalam waktu singkat. Kombinasi gambar, suara, teks, dan gerak membuat informasi lebih mudah diterima, terutama oleh anak muda, pelajar, dan masyarakat yang lebih akrab dengan media digital.

Selain aspek visual, hasil penelitian ini juga memperlihatkan pentingnya ketepatan substansi kesehatan. Animasi yang menarik belum tentu efektif apabila isi pesannya tidak akurat. Oleh karena itu, keterlibatan tenaga kesehatan dalam validasi produk menjadi langkah penting. Pesan tentang gejala malaria, pemeriksaan darah, penggunaan obat, dan pencegahan gigitan nyamuk perlu disesuaikan dengan informasi kesehatan yang benar. Rahayu, Elieser, dan Iswanto (2022) menegaskan bahwa malaria dapat berdampak serius terhadap kesehatan masyarakat, sehingga edukasi yang diberikan tidak boleh bersifat sembarangan. Dalam hal ini, kolaborasi antara desainer komunikasi visual dan tenaga kesehatan menjadi kunci agar media yang dihasilkan memiliki kekuatan visual sekaligus ketepatan isi.

Hasil uji coba terbatas memperlihatkan bahwa animasi dapat menjadi media pemantik diskusi. Setelah menonton animasi, audiens lebih mudah mengajukan pertanyaan mengenai gejala, pengobatan, penggunaan kelambu, dan cara menghindari gigitan nyamuk. Kondisi ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya menyampaikan pesan satu arah, tetapi juga membuka ruang komunikasi dua arah antara masyarakat dan penyuluh kesehatan. Hal ini penting karena edukasi kesehatan yang efektif tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menciptakan kesempatan bagi masyarakat untuk bertanya, menegosiasikan pemahaman, dan menghubungkan pesan kesehatan dengan pengalaman mereka sendiri.

Dalam konteks Kota Jayapura, hasil penelitian ini memiliki relevansi yang kuat karena malaria masih menjadi masalah kesehatan yang membutuhkan pendekatan komunikasi yang berkelanjutan. Lingkungan tropis, mobilitas masyarakat, dan kebiasaan sehari-hari menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam promosi kesehatan. Humaira et al. (2024) menyatakan bahwa pengendalian malaria berkaitan erat dengan lingkungan dan perilaku masyarakat. Oleh karena itu, animasi ILM yang dirancang dalam penelitian ini dapat diposisikan sebagai media edukasi berbasis visual yang mendukung perubahan perilaku preventif. Pesan kesehatan akan lebih kuat apabila disampaikan tidak hanya melalui angka kasus atau imbauan formal, tetapi juga melalui gambaran konkret tentang apa yang harus dilakukan masyarakat.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat posisi desain komunikasi visual sebagai bidang yang berkontribusi terhadap pemecahan masalah sosial. Desain tidak hanya berurusan dengan bentuk, warna, dan komposisi, tetapi juga dengan bagaimana pesan publik dikonstruksi, disampaikan, dan diterima oleh masyarakat. Dalam kasus pencegahan malaria, animasi menjadi ruang pertemuan antara ilmu kesehatan, komunikasi visual, teknologi media, dan kebutuhan lokal. Dengan demikian, artikel ini menunjukkan bahwa perancangan media visual dapat menjadi bagian dari strategi edukasi publik yang lebih luas.

Secara praktis, animasi ini dapat digunakan oleh puskesmas, sekolah, komunitas, dan lembaga kesehatan sebagai media bantu penyuluhan. Animasi dapat diputar sebelum kegiatan edukasi, dibagikan melalui media sosial, atau digunakan dalam kampanye kesehatan masyarakat. Dengan format audio-visual, pesan pencegahan malaria memiliki peluang untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Media ini juga dapat dikembangkan menjadi beberapa versi, misalnya versi pendek untuk media sosial, versi lengkap untuk penyuluhan, dan versi bahasa lokal untuk masyarakat tertentu. Pengembangan tersebut penting agar animasi tidak berhenti sebagai produk tugas akhir, tetapi dapat digunakan sebagai perangkat komunikasi kesehatan yang berkelanjutan.

Jika dikaitkan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan, penelitian ini mendukung pencapaian Quality Education atau pendidikan berkualitas melalui penyediaan media edukasi kesehatan yang mudah dipahami, serta Reducing Inequalities atau pengurangan kesenjangan melalui penyampaian informasi kesehatan kepada masyarakat di wilayah endemis. Masyarakat yang tinggal di daerah dengan risiko malaria tinggi membutuhkan akses informasi yang setara, menarik, dan sesuai dengan kondisi lokal. Dengan demikian, animasi ILM ini tidak

hanya memiliki nilai desain, tetapi juga nilai sosial karena membantu memperluas akses edukasi kesehatan bagi masyarakat Kota Jayapura.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba animasi masih dilakukan dalam skala terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk seluruh masyarakat Kota Jayapura. Jumlah responden yang terbatas juga membuat pengukuran efektivitas belum dapat menunjukkan dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku. Selain itu, penelitian ini lebih berfokus pada proses perancangan dan respons awal audiens, sehingga belum mengukur secara mendalam perubahan perilaku masyarakat setelah menonton animasi dalam periode tertentu. Penelitian lanjutan dapat memperluas jumlah responden, melibatkan lebih banyak wilayah endemis, menggunakan desain eksperimen sederhana, serta mengukur perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku sebelum dan sesudah intervensi media animasi.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat ditegaskan bahwa perancangan animasi iklan layanan masyarakat pencegahan malaria di Kota Jayapura memiliki kontribusi penting bagi pengembangan media edukasi kesehatan berbasis desain komunikasi visual. Animasi ini mampu menyajikan informasi kesehatan secara lebih sederhana, menarik, dan dekat dengan kehidupan masyarakat. Dengan pengembangan lebih lanjut, media ini berpotensi menjadi bagian dari strategi promosi kesehatan yang adaptif, kontekstual, dan relevan bagi daerah endemis malaria di Papua.

4. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perancangan animasi iklan layanan masyarakat tentang pencegahan malaria di Kota Jayapura dapat menjadi alternatif media edukasi kesehatan yang komunikatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat lokal. Melalui tahapan pra-produksi, produksi, pascaproduksi, uji coba terbatas, dan validasi ahli, animasi yang dikembangkan mampu menyajikan informasi mengenai gejala malaria, proses penularan, pentingnya pemeriksaan dini, pengobatan, serta langkah pencegahan seperti penggunaan kelambu, menjaga kebersihan lingkungan, menutup tempat penampungan air, dan mengurangi genangan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pendekatan audio-visual berbasis animasi membantu audiens memahami pesan kesehatan secara lebih sederhana karena informasi disampaikan melalui kombinasi gambar bergerak, narasi, teks, karakter, dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Secara keilmuan, penelitian ini memperkuat posisi desain komunikasi visual sebagai bidang yang tidak hanya menghasilkan karya estetis, tetapi juga berperan dalam menjawab persoalan sosial dan kesehatan masyarakat. Animasi dalam konteks ini berfungsi sebagai media penyadaran publik yang dapat menjembatani informasi medis dengan pengalaman masyarakat, terutama di wilayah endemis malaria seperti Kota Jayapura. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada cakupan responden dan uji coba yang bersifat terbatas, sehingga pengukuran dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku masyarakat belum dapat dilakukan secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih luas, menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah menonton animasi, serta mengembangkan versi media yang lebih beragam agar dapat digunakan di sekolah, puskesmas, komunitas, dan ruang digital sebagai bagian dari strategi promosi kesehatan yang berkelanjutan.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama dalam penyusunan artikel ini, mulai dari perumusan gagasan, pengumpulan data, pengembangan rancangan animasi, analisis hasil, hingga penyusunan naskah akhir. Semua penulis telah membaca, menelaah, dan menyetujui versi akhir artikel untuk dipublikasikan.

Pendanaan

Penelitian dan penyusunan artikel ini tidak menerima dukungan pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, swasta, maupun organisasi non-profit.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak memiliki potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, perancangan media, analisis, maupun publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar. Data tersebut meliputi catatan observasi, hasil wawancara, respons audiens, lembar validasi ahli, storyboard, dan dokumentasi proses perancangan animasi.

Pernyataan Penggunaan AI

Penulis menyatakan bahwa alat berbantuan AI digunakan secara terbatas untuk membantu penyuntingan bahasa, peningkatan keterbacaan, perapian struktur naskah, dan penyesuaian format artikel di bawah pengawasan manusia. Seluruh gagasan utama, data penelitian, proses perancangan, analisis, interpretasi, dan kesimpulan merupakan tanggung jawab penulis. Tidak ada keputusan akademik, temuan penelitian, atau kesimpulan ilmiah yang dihasilkan secara mandiri oleh AI.

Daftar Rujukan

- Anindita, S. (2019). Pengetahuan, sikap dan perilaku masyarakat terhadap malaria di wilayah kerja Puskesmas Hanura. *Jurnal Analis Kesehatan*, 8(2).
- Ernawati, K., Hilya, F., Rachmat, D. W. S., Sholeha, A. A., Trisiswati, M., Sari, S. M., & Batubara, L. (2024). The relationship between preventive behavior and environment with malaria in Indonesia: Meta-analysis study. *Journal of Evidence Based Nursing and Public Health*, 1(2), 12–21. doi:10.61511/jevna.v1i2.2024.1122
- Feeley, T. H., Keller, M., & Kayler, L. (2023). Using animated videos to increase patient knowledge: A meta-analytic review. *Health Education & Behavior*, 50(2), 240–249. doi:10.1177/10901981221116791
- Hansen, S., Jensen, T. S., Schmidt, A. M., Strøm, J., Vistisen, P., & Høybye, M. T. (2024). The effectiveness of video animations as a tool to improve health information recall for patients: Systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, 26, e58306. doi:10.2196/58306
- Humaira, S., Nurjazuli, N., & Raharjo, M. (2024). Hubungan lingkungan dan perilaku terhadap kejadian malaria di Provinsi Aceh. *Jurnal Kesehatan Lingkungan Indonesia*, 23(2), 241–248. doi:10.14710/jkli.23.2.241-248
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2025). Mencegah malaria: Tantangan Papua dan upaya menuju Indonesia bebas malaria. Retrieved from <https://kemkes.go.id/id/mencegah-malaria-tantangan-papua-dan-upaya-menuju-indonesia-bebas-malaria>
- Knapp, P., Benhebel, N., Evans, E., & Moe-Byrne, T. (2022). The effectiveness of video animations in the education of healthcare practitioners and student practitioners: A systematic review of trials. *Perspectives on Medical Education*. Advance online publication. doi:10.1007/s40037-022-00736-6
- Kurniawan, M. R. (2019). Semiotic analysis of a public service advertising “I compost food waste”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 19(2), 90–97.
- Lusiyana, N. (2024). Prevalence and risk factors of malaria in Iwaka District, Mimika, Papua. *Acta Medica Indonesiana*, 56(4), 493. Retrieved from <https://www.actamedindones.org/index.php/ijim/article/view/2850>
- Masitah, R., Pamungkasari, E. P., & Suminah. (2020). The effectiveness of animation video to increase adolescents’ nutritional knowledge. *Media Gizi Indonesia*, 15(3), 199–204. doi:10.204736/mgi.v15i3.199-204
- McCorry, K., Maniatopoulos, G., Errington, L., Land, E., Craig, M., Vijaykumar, S., Bärnighausen, T., & O’Brien, N. (2024). Animations to communicate public health prevention messages: A realist review protocol. *BMJ Open*, 14(8), 1–6. doi:10.1136/bmjopen-2023-083013
- McCorry, K., Maniatopoulos, G., Errington, L., Land, E., Craig, M., Vijaykumar, S., Bärnighausen, T. W., & O’Brien, N. (2026). Recognizing the importance of design, content, and delivery features of health animations for preventive health behaviors: A realist review. *Journal of Medical Internet Research*, 28, e79769. doi:10.2196/79769
- Moe-Byrne, T., Knapp, P., Lidster, A., Ahamed, M., O’Hare, H., Golder, S., Lister, J., & Adamson, J. (2026). How effective are video animations as information tools for patients and the general public? An updated systematic review. *Frontiers in Digital Health*, 7, 1717044. doi:10.3389/fgth.2025.1717044
- Onyinyechi, O. M., Mohd Nazan, A. I. N., & Ismail, S. (2023). Effectiveness of health education interventions to improve malaria knowledge and insecticide-treated nets usage among populations of sub-Saharan Africa: Systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Public Health*, 11, 1217052. doi:10.3389/fpubh.2023.1217052
- Rahayu, A. S., Elieser, & Iswanto, D. (2022). Gambaran karakteristik hasil pemeriksaan darah malaria di Puskesmas Kotaraja, Jayapura. *Jurnal Kedokteran Nanggroe Medika*, 5(3), 1–8.
- Rozi, I. E., Permana, D. H., Syahrani, L., Asih, P. B. S., Zubaidah, S., Risandi, R., Wangsamuda, S., Dewayanti, F. K., Demetouw, M. R., Mabui, S., Robaha, M. M. F., Sumiwi, M. E., Bangs, M. J., Lobo, N. F., Hawley, W. A., & Syafruddin, D. (2024). Rapid entomological assessment in eight high malaria endemic regencies in Papua Province revealed the presence of indoor and outdoor malaria transmissions. *Scientific Reports*, 14, 14603. doi:10.1038/s41598-024-64958-w
- World Health Organization. (2025). Malaria. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/malaria>