

Pelatihan Video Animasi Untuk Promosi Kesehatan Jiwa di Sosial media Selama Pandemi Covid-19

Novi Aliyudin¹, Sartika Rajagukguk², Fandro Armando Tasijawa³, Devita Madiuw⁴, Vanny Leutualy⁵

¹ Universitas Sebelas April Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

² STIKes Tengku Maharatu Pekanbaru, Indonesia

^{3,4,5} Fakultas Kesehatan, Universitas Kristen Indonesia Maluku, Indonesia

Email korespondensi: tikagukguk@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diusulkan: 22-02-2022;
Direvisi: 26-02-2022;
Diterima: 27-02-2022;
Diterbitkan: 10-03-2022;

Kata kunci:
Animasi; *covid-19*; kesehatan jiwa;
sosial media

Penulis Korespondensi:
Sartika Rajagukguk
STIKes Tengku Maharatu Pekanbaru
Email: tikagukguk@gmail.com

Abstrak

Covid-19 menyebabkan masyarakat mengalami masalah psikososial seperti kuatir, cemas dan stress. Salah satu yang menyebabkan hal ini karena terpaparnya informasi yang keliru di sosial media. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang cara membuat konten animasi dan menyebarkan hal positif terkait menjaga *eustress*, manajemen *stress* serta penanganan *distress* di sosial media. Peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 42 mahasiswa. Pelatihan menggunakan media *zoom meeting* dan *whatsApp group* dengan penyampaian materi, simulasi dan pendampingan pembuatan konten. Evaluasi kegiatan dilakukan satu bulan setelah pelatihan dengan cara peserta mengupload video animasi dan menandai tim pada sosial media *facebook* dan *instagram*. Tanggapan pengguna sosial media (*facebook* dan *instagram*) sangat baik dengan total like dan tayangan 31.415 (like 6.249, tayangan 25.166) serta komentar yang sangat positif. Kegiatan pelatihan ini menarik perhatian masyarakat sebagai pengguna sosial media karena penyampaian informasi kesehatan jiwa dilakukan secara kreatif.

Pendahuluan

Covid-19 masih menjadi tantangan di seluruh negara. Seluruh negara berupaya menekan penyebarannya dengan berbagai kebijakan. Salah satunya adalah sektor kesehatan karena menjadi kunci untuk menekan penyebaran *Covid-19*. Program penguatan di sektor kesehatan dioptimalkan oleh pemerintah seperti penerapan mencuci tangan, menggunakan masker, menjaga jarak, vaksinasi, dan menyebarkan informasi terkait protokol kesehatan.

Informasi selama pandemi *Covid-19* cukup meresahkan masyarakat karena

banyaknya informasi *hoax* yang beredar khususnya di sosial media. Hal ini sejalan dengan Zheng et al. (2021) bahwa *Covid-19* menyebabkan tingginya angka stress pada 2,463 responden di Kanada dan Amerika. Ini mengindikasikan bahwa kesehatan jiwa sangat penting untuk mendapat perhatian serius dari berbagai pihak seperti pemerintah, masyarakat, tenaga kesehatan, mahasiswa dan diri kita sendiri. Langkah ini dapat dimulai dengan menyaring berbagai informasi yang diterima ataupun kita turut berperan aktif menyampaikan informasi positif yang dapat dilihat dan diketahui

oleh masyarakat tanpa perlu bertatap muka seperti sosial media.

Carballea & Rivera (2020) mengungkapkan bahwa sosial media telah menjadi media komunikasi efektif untuk mempromosikan kesehatan jiwa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Mehmet et al. (2020) bahwa sosial media twitter dan website sangat efektif sebagai intervensi yang digunakan oleh tenaga kesehatan ataupun pemerintah untuk mempromosikan kesehatan jiwa kepada masyarakat di daerah pedesaan atau yang jaraknya jauh dari layanan kesehatan. Penelitian kualitatif oleh O'Reilly et al. (2019) di Inggris yang melibatkan 54 remaja, 16 profesional pendidikan, dan 8 praktisi kesehatan jiwa juga sependapat. O'Reilly et al. (2019) dengan pendekatan FGD menemukan 3 tema yaitu 1) sosial media memiliki potensi positif dalam mempromosikan kesehatan jiwa, 2) remaja sering memanfaatkan sosial media dan internet untuk mencari informasi terkait kesehatan jiwa, dan 3) terdapat manfaat dan juga tantangan menggunakan sosial media. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada potensi yang bisa dimanfaatkan oleh praktisi kesehatan jiwa dalam mengembangkan sosial media sebagai cara mempromosikan kesehatan jiwa kepada masyarakat.

Penerapan promosi kesehatan jiwa berbasis sosial media selain dari pemerintah, tenaga profesional kesehatan, namun keterlibatan seluruh pihak sangat diharapkan. Salah satunya yaitu mahasiswa karena mahasiswa memiliki pengikut, teman yang cukup banyak di sosial media (*facebook* dan *Instagram*). Hal ini sejalan dengan data pengguna sosial media di Indonesia tahun 2020 yang menunjukkan sebanyak 130 juta orang menggunakan *facebook* dan 63 juta orang menjadi pengguna *Instagram* (Kemp, 2020) serta remaja merupakan pengguna tertinggi sosial media dengan presentasi 75,50% (Aprilia et al., 2020). Ini menunjukkan masyarakat khususnya remaja

menghabiskan waktunya dengan mengakses sosial media.

Berbagai cara telah dilakukan orang tua, pemerintah atau praktisi kesehatan untuk membatasi penggunaan sosial media pada mahasiswa karena banyak dampak buruk bagi kesehatan fisik ataupun hubungan sosial. Selain itu banyaknya berita bohong atau *hoax* sangat mempengaruhi kesehatan jiwa mahasiswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh mahasiswa itu sendiri adalah menyebarluaskan informasi yang positif di sosial media. Sehingga diharapkan promosi kesehatan jiwa yang dilakukan oleh mahasiswa dapat berkontribusi memberi informasi kepada dirinya sendiri, temannya, keluarga, ataupun orang lain yang berteman dengannya di sosial media.

Kegiatan yang kami lakukan yaitu melatih mahasiswa untuk membuat video animasi dan *upload* di sosial media mereka. Kegiatan ini merupakan kegiatan pertama kali di Kepulauan Maluku. Pelaksanaan kegiatan ini dilatar belakangi karena banyaknya informasi yang beredar di sosial media terkait *hoax* ataupun informasi yang tidak edukatif dibandingkan dengan informasi yang bersifat edukatif. Pengguna sosial media perlu di berikan informasi yang mengedukasi namun juga kreatif/*entertainment* agar pengguna sosial media melihat tayangan tersebut. Kegiatan ini merupakan langkah awal untuk pelatihan lanjutan setelah dievaluasi apakah memberi dampak positif dan mendapat tanggapan baik dari masyarakat sebagai pengguna sosial media.

Metode

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini yaitu melatih mahasiswa membuat video animasi dan mengupload videonya di sosial media *facebook* dan *Instagram*. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat video animasi terkait promosi dan pencegahan gangguan jiwa

masyarakat. Pelatihan menggunakan media *zoom meeting* pada 27 Maret 2021 dengan pemaparan materi dan simulasi. Pemaparan materi ditampilkan dalam bentuk *power point* untuk setiap langkah-langkah membuat animasi. Kemudian dilakukan simulasi menggunakan program animasi agar peserta dapat mengetahui secara langsung programnya dan bisa langsung mereka terapkan.

Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari dan diikuti oleh 42 mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Kristen Indonesia Maluku. Setelah selesai pelatihan, tetap dilakukan pendampingan melalui media *whatsApp* agar seluruh peserta dapat membuat konten animasi. Adapun metode evaluasi pelaksanaan pelatihan berupa konten video animasi diupload di sosial media dengan menandai tim untuk dilakukan evaluasi terkait isi konten sebagai bentuk pengawasan, sekaligus tim melihat tanggapan dari jumlah like dan tayangan video di sosial media peserta.

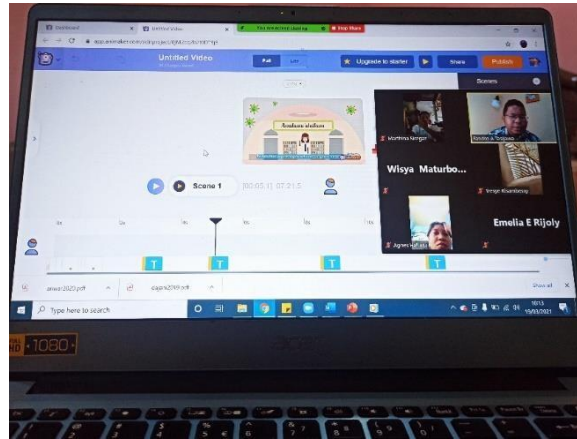
Hasil dan Pembahasan

Sosial media bukan menjadi fenomena baru dalam menyampaikan informasi terkait kesehatan. Comp et al. (2020) mengungkapkan bahwa sosial media seperti *youtube*, *tiktok* telah digunakan sebagai media dalam menyebarkan informasi kesehatan. Pada kegiatan ini kami melatih mahasiswa untuk membuat video animasi. Berdasarkan literatur beberapa penelitian terkait animasi sebagai penyebaran informasi telah dilakukan (Ali, 2020; Barak et al., 2011; Chan, 2015; Dajani & Hegleh, 2019; Meppelink et al., 2015; Onuora et al., 2021; Vandormael et al., 2020). Namun belum ditemukan adanya pelatihan bagi mahasiswa agar mereka mampu membuat konten animasi sesuai dengan kehendak bebas mereka.

Animasi sendiri telah dikembangkan sebagai media edukasi

kesehatan. Penelitian kualitatif di Irlandia oleh Sapouna & Pamer (2016) terhadap 35 klien dengan masalah kesehatan jiwa mengungkapkan bahwa musik dan film animasi sangat berpotensi untuk menciptakan *supportive environment* pada *recovery* klien melalui pemberdayaan, membangun kepercayaan diri, menumbuhkan harapan dan klien mampu melihat cerita kehidupannya sendiri. Penelitian lainnya oleh Meppelink et al. (2015) terhadap 231 responden berusia 55 tahun ke atas dengan level pendidikan tinggi dan rendah mengungkapkan bahwa video animasi dengan teks mampu menjembatani pemrosesan informasi bagi kedua kelompok. Sehingga animasi dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan di berbagai level usia dan pendidikan di masyarakat. Namun kendala utama untuk menghasilkan konten animasi adalah harus mengeluarkan biaya yang cukup besar. Selain itu, pelatihan pembuatan animasi secara gratis bagi mahasiswa keperawatan tidak pernah dilakukan.

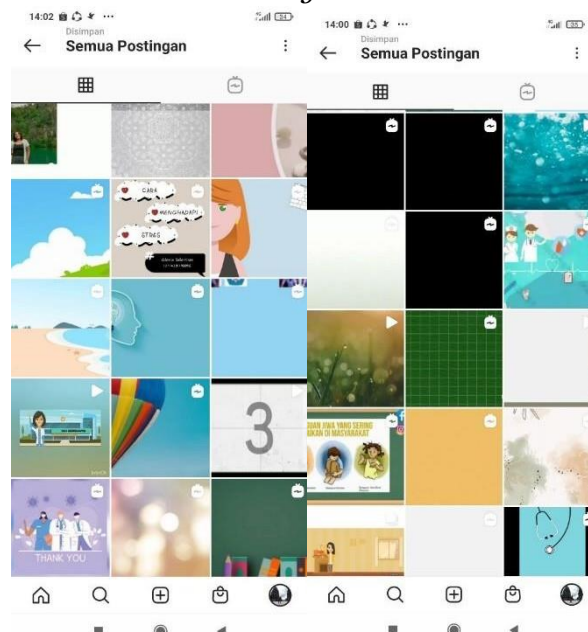
Pelatihan yang kami lakukan menggunakan 3 program animasi secara online yang bisa dilatih dengan mudah. Menurut Meppelink et al. (2015) terdapat 2 jenis animasi yaitu *text modality* dan *visual format*. Pada pelatihan ini peserta diajarkan kedua jenis animasi tersebut, namun pada *visual format* hanya disampaikan materi dan simulasi hal dasar untuk bagaimana membuat suatu konten yang menarik. Hal ini karena *visual format* memiliki kesulitan untuk diajarkan kepada peserta yang baru diperkenalkan program animasi. Keberhasilan dari pelatihan ini yaitu peserta dapat membuat konten animasi dengan jenis *text modality*.



Gambar 1. Simulasi pembuatan konten animasi melalui zoom meeting



Gambar 2. Peserta yang membuat text modality dan diupload pada sosial media instagram



Gambar 3. Video animasi yang diupload di sosial media

Pelatihan ini mendapat antusias dari peserta yang merupakan mahasiswa keperawatan untuk terlibat, namun untuk memaksimalkan penyampaian materi dan simulasi maka hanya dilakukan bagi 42 peserta. Pendaftaran untuk menjadi peserta melalui perwakilan angkatan, kemudian mahasiswa melakukan pendaftaran melalui *google form*. Pendaftar untuk kegiatan ini sebanyak 276 orang, namun dengan mempertimbangkan efektif pelatihan dan pendampingan oleh fasilitator maka diambil 42 peserta yang tercepat mendaftar. Fasilitator dalam kegiatan ini berjumlah 3 orang dengan pengalaman telah membuat video animasi sebelumnya.

Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi terkait gambaran sosial media, pentingnya sosial media dalam menginformasikan terkait kesehatan jiwa, pengenalan aplikasi pembuatan animasi dan langkah-langkah mengoperasikannya. Setelah itu, tim melakukan simulasi pembuatan konten animasi *step by step* dan disimak oleh peserta. Peserta sangat antusias karena setelah simulasi selesai, mereka bertanya terkait hal yang tidak mereka pahami. Beberapa peserta sudah mampu membuat konten mereka sendiri dan ditampilkan saat sesi berakhir.

Animasi yang dibuat oleh peserta sudah sangat baik namun beberapa perbaikan masih dilakukan. Setelah itu, peserta diarahkan untuk membuat konten terkait kesehatan jiwa (menjaga eustress, pencegahan gangguan jiwa, dan manajemen stress) dimasa pandemic *Covid-19*. Pendampingan terhadap peserta dilakukan menggunakan grup *whatsApp* dan dibagi 1 fasilitator mendampingi 14 peserta. Pendampingan dilakukan di grup *whatsApp* bertujuan agar peserta yang mengalami hal yang serupa dapat langsung memperbaiki atau memperjelas dalam diskusi bersama fasilitator. Kemudian fasilitator memberi petunjuk untuk menandai sosial media salah satu anggota tim fasilitator yang bertugas melakukan evaluasi.

Evaluasi dilakukan terkait konten animasi karena tim menyadari sosial media membutuhkan pengawasan ilmiah dan informasi yang dibagikan harus sesuai dengan petunjuk saat pelatihan. Selain itu, menandai tim juga karena adanya apresiasi bagi peserta dengan jumlah like dan tayangan terbanyak. Waktu yang diberikan untuk dievaluasi yaitu selama 1 bulan setelah pelatihan selesai dilaksanakan.

Pelatihan membuat konten animasi menjadi perhatian karena sudah saatnya mahasiswa keperawatan mulai bertanggung jawab terhadap informasi yang mereka bagikan di sosial media. Selain itu, penyebaran konten positif diharapkan dapat memberi pengaruh positif juga kepada pengikut atau teman mereka di sosial media untuk mendapatkan informasi terkait kesehatan jiwa. Hal ini karena platform sosial media sudah menjadi sarana komunikasi terkait pengetahuan kesehatan kepada masyarakat (Egtesadi & Florea, 2020).

Hasil video animasi yang disebar di sosial media sangat menarik dan mendapat respon yang baik dari masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa sosial media menjadi media terbaik di masa pandemi untuk melakukan promosi dan edukasi terkait kesehatan jiwa. Aktivitas pekerjaan kantor dari rumah (*Work from home*) dan pembelajaran jarak jauh menjadikan masyarakat terpaksa untuk menggunakan sosial media sebagai sarana hiburan, informasi dan edukasi. Fenomena ini harus disikapi dengan informasi yang positif dan menarik dari pengguna sosial media agar masyarakat sadar akan pentingnya kesehatan jiwa.

Tanggapan dari pengguna sosial media terkait animasi sangat baik dengan banyaknya komentar pujian dan like pada 42 konten animasi yang diupload oleh mahasiswa di sosial media. Animasi tersebut telah dilihat oleh 25.166 tayangan (*facebook* 1.513, *instagram* 23.653) dan like sebanyak 6.249 (*facebook* 1.299, *instagram* 4.950) yang di evaluasi pada 27 April 2021 (1

bulan setelah pelatihan). Hal ini menunjukkan bahwa konten yang diupload menarik minat masyarakat.

Simpulan dan Saran

Pengabdian kepada masyarakat di masa pandemi *Covid-19* saatnya bergerak menggunakan teknologi. Hal ini karena luasnya jangkauan dan informasi yang ingin disampaikan tetap terlaksana tanpa perlu tatap muka sebagai wujud memutus rantai penyebaran *Covid-19*. Pengembangan mahasiswa dalam membuat konten kreatif seperti animasi menjadi penting dalam menyampaikan informasi. Informasi dengan konten animasi akan menarik perhatian masyarakat di sosial media untuk melihat tayangan video tersebut.

Hambatan dalam kegiatan ini yaitu jaringan internet yang kurang stabil sehingga beberapa peserta yang keluar saat penyampaian materi. Sehingga kami menyiasati dengan melakukan pendampingan kepada peserta sampai peserta mampu membuat animasi. Selain itu, tidak dilakukan pre dan post-test sehingga tidak dapat mengukur pengetahuan peserta. Hal ini karena tujuan dari kegiatan adalah peserta mampu membuat konten animasi dengan pendampingan secara intens dari fasilitator.

Saran bagi mahasiswa agar terus menyampaikan informasi yang positif di sosial media agar kesehatan jiwa masyarakat juga positif dan terhindar dari informasi *hoax*.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada mahasiswa keperawatan UKIM yang telah terlibat dalam kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

Ali, W. (2020). Online and remote learning in higher education institutes: A necessity in light of

COVID-19 pandemic. *Higher Education Studies*, 10(3), 16–25.

Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat kecanduan sosial media pada remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1).

Barak, M., Ashkar, T., & Dori, Y. J. (2011). Learning science via animated movies: Its effect on students' thinking and motivation. *Computers & Education*, 56(3), 839–846.

Carballea, D., & Rivera, R. M. (2020). Coronavirus and interpersonal violence: A need for digital mental health resources. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12(S1), S208.

Chan, C. K. Y. (2015). Use of animation in engaging teachers and students in assessment in Hong Kong higher education. *Innovations in Education and Teaching International*, 52(5), 474–484.

Comp, G., Dyer, S., & Gottlieb, M. (2020). Is TikTok The Next Social Media Frontier for Medicine? *AEM Education and Training*.

Dajani, D., & Hegleh, A. S. A. (2019). Behavior intention of animation usage among university students. *Heliyon*, 5(10), e02536.

Eghtesadi, M., & Florea, A. (2020). Facebook, Instagram, Reddit and TikTok: a proposal for health authorities to integrate popular social media platforms in contingency planning amid a global pandemic outbreak. *Canadian Journal of Public Health*, 111, 389–391.

Kemp, S. (2020). *Indonesian Digital Report 2020*. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>

Mehmet, M., Roberts, R., & Nayeem, T. (2020). Using digital and social media for health promotion: A social marketing approach for addressing co-morbid physical and mental health. *Australian Journal of Rural Health*, 28(2), 149–158.

Meppelink, C. S., van Weert, J. C. M.,

- Haven, C. J., & Smit, E. G. (2015). The effectiveness of health animations in audiences with different health literacy levels: an experimental study. *Journal of Medical Internet Research*, *17*(1), e11.
- O'Reilly, M., Dogra, N., Hughes, J., Reilly, P., George, R., & Whiteman, N. (2019). Potential of social media in promoting mental health in adolescents. *Health Promotion International*, *34*(5), 981–991.
- Onuora, C., Torti Obasi, N., Ezeah, G. H., & Gever, V. C. (2021). Effect of dramatized health messages: Modelling predictors of the impact of COVID-19 YouTube animated cartoons on health behaviour of social media users in Nigeria. *International Sociology*, *36*(1), 124–140.
- Sapouna, L., & Pamer, E. (2016). The transformative potential of the arts in mental health recovery—an Irish research project. *Arts & Health*, *8*(1), 1–12.
- Vandormael, A., Adam, M., Greuel, M., & Bärnighausen, T. (2020). A short, animated video to improve good COVID-19 hygiene practices: a structured summary of a study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*, *21*(1), 1–3.
- Zheng, J., Morstead, T., Sin, N., Klaiber, P., Umberson, D., Kamble, S., & DeLongis, A. (2021). Psychological distress in North America during COVID-19: The role of pandemic-related stressors. *Social Science & Medicine*, *270*, 113687.