

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan kasus virus *corona Covid-19* masih berlangsung di berbagai penjuru dunia. Hingga saat ini belum ditemukan obat yang tepat untuk mengobatinya. Penyakit ini ditularkan melalui *droplet* (percikan) pada saat berbicara, batuk dan bersin dari orang yang terinfeksi virus *corona*. Selain itu penyakit ini juga dapat ditularkan melalui kontak fisik (sentuhan atau jabat tangan) dengan penderita serta menyentuh wajah, mulut dan hidung oleh tangan yang terpapar virus *corona* [1]. Gejala klinis yang muncul akibat terinfeksi virus ini seperti gejala flu biasa (demam, batuk, pilek, nyeri tenggorokan, nyeri otot, nyeri kepala) hingga komplikasi berat (diare dan *pneumonia*) hingga menyebabkan kematian [2].

Untuk melawan virus langkah-langkah telah dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, salah satunya adalah dengan mensosialisasikan gerakan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). PHBS berkaitan erat dengan pencegahan penyebaran Covid-19. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam pencegahan Covid-19 dapat berupa makan bergizi, olah raga teratur, sering mencuci tangan yang baik dan benar, menghindari menyentuh wajah, pakai masker, istirahat cukup, cara menerapkan etika batuk dan bersin, menjaga kebersihan lingkungan, dan menghindari berkerumun dan melakukan *physical distancing* (menjaga jarak fisik) [3]. Meskipun WHO, *Centers for Disease Control*

and Prevention (CDC) maupun Kementerian Kesehatan RI telah mengeluarkan banyak informasi-informasi aktual dan panduan-panduan terkait Covid-19, tetapi banyak masyarakat belum menerapkannya secara benar. Untuk pencegahan penyebaran Covid-19 tidak hanya selesai dengan sosial *distancing* saja tetapi harus dibarengi dengan penerapan PHBS. Hal ini juga dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (Periode 13-20 Juli 2021) dengan jumlah responden sebanyak 212.762 berdasarkan hasil Survei Perilaku Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19 didapatkan bahwa masih cukup banyak responden yang belum patuh dalam menghindari kerumunan (31%), cuci tangan dengan sabun/*hand sanitizer* (35%), dan menjaga jarak minimal 2 meter (44%). Sebagian besar responden menilai kepatuhan dirinya dalam menjalankan protokol kesehatan sudah cukup baik, tetapi responden menilai bahwa tingkat kepatuhan masyarakat sekitarnya dalam menerapkan protokol kesehatan masih sangat rendah, khususnya dalam hal memakai 1 masker dan 2 masker, cuci tangan dengan sabun/*hand sanitizer* dan menjaga jarak minimal 2 meter [4].

PHBS sebagai kunci utama memutus mata rantai penyebaran virus ini tampak mudah, tetapi pada dasarnya sulit diterapkan secara konsisten di masyarakat karena merupakan sebuah tindakan yang relatif baru dan belum menjadi kebiasaan apalagi perilaku di masyarakat. Pengenalan tindakan baru menjadi kebiasaan dan bahkan menjadi perilaku yang memerlukan waktu dan memerlukan promosi secara berulang-ulang. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang menarik, informatif, dan mudah dipahami untuk membantu mengenalkan informasi kepada masyarakat. Media tersebut haruslah dapat menjangkau masyarakat luas, mudah dipahami,

dapat dilakukan secara rutin dan mampu mengajak para ibu untuk melakukannya pada kehidupan sehari-hari [5].

Video menjadi salah satu konten yang diminati oleh para pengguna sosial media. 94% target audiens pernah menonton video di sosial media mereka. Video dipilih karena dapat mengkomunikasikan lebih banyak informasi dan tidak hanya memiliki elemen visual tapi juga elemen gerak, elemen suara yang membuatnya memiliki daya persuasif lebih [6]. Bentuk *motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama serta mengilustrasikan kebutuhan informasi tersebut. Dengan *motion graphic*, ilustrasi dapat disampaikan melalui animasi dan informasi yang berwujud. Tambahan unsur suara juga sangat membantu dalam proses penyampaian informasi. Dengan demikian diharapkan informasi yang disampaikan dapat dipresentasikan dengan lebih jelas [7].

Maka dari itu diperlukan adanya sebuah media untuk memberikan informasi yang tepat kepada masyarakat tentang pentingnya edukasi pola hidup bersih dan sehat bagi masyarakat di masa pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil observasi, ada berbagai cara untuk membuat media sosialisasi, salah satu nya melalui media audio visual. Penggunaan media audio visual sebagai sarana sosialisasi yang efektif dan menarik karena tidak terlalu memuat banyak *text*, melainkan campuran gambar, warna, suara dan motion dalam hal ini adalah *motion graphic*. *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai

elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi dan musik [8]. Melalui video *motion graphic*, *audience* tidak hanya dapat mendengar audio tetapi juga dapat melihat secara visualisasi informasi apa yang disampaikan, sehingga informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Selain itu, ilustrasi dua dimensi yang simple, mudah dimengerti, dan umum, digunakan untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan dapat menghindari kesalahpahaman penafsiran gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang dapat diteliti adalah :

- a. Bagaimana merancang dan memproduksi sebuah video *motion graphic* sebagai edukasi pola hidup bersih dan sehat bagi masyarakat di masa pandemi Covid-19?
- b. Bagaimana kelayakan dan keefektifan video *motion graphic* sebagai edukasi pola hidup bersih dan sehat dalam penyampaiannya?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Video promosi dalam bentuk animasi dua dimensi dengan teknik *motion graphic*.
2. Faktor yang diuji adalah kelayakan dan keefektifan teknik *motion graphic* dalam penyampaian informasi, tampilan dan materi.
3. Video ini nantinya akan ditayangkan di *platform* sosial media Youtube.

4. Hasil akhir dari video *motion graphic* ini akan diuji kelayakan dan keefektifannya kepada para ahli yang sudah ahli di bidangnya dan kelompok masyarakat.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian dan tujuan adalah :

1. Merancang dan membuat media berupa video *motion graphic* sebagai edukasi pola hidup bersih dan sehat bagi masyarakat di masa pandemi Covid-19.
2. Mendukung kebutuhan kegiatan promosi kesehatan mengenai edukasi pola hidup bersih dan sehat bagi masyarakat di masa pandemi Covid-19.
3. Membuat media yang dapat menyampaikan pesan secara lebih efektif dan mudah dipahami sehingga lebih dapat menjangkau masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi dan edukasi pola hidup bersih dan sehat bagi masyarakat di masa pandemi Covid-19.
2. Menerapkan teknologi dalam penyampaian informasi pola hidup bersih dan sehat bagi masyarakat di masa pandemi Covid-19 melalui video *motion graphic*.
3. Diharapkan masyarakat mengerti apa itu pola hidup bersih dan di masa pandemi Covid-19 dengan cara menjalankan dan menjaga PHBS dengan baik dan benar.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mencari bahan dari buku-buku referensi yang berkaitan dengan edukasi PHBS di masa pandemi Covid-19 dan *motion graphic*.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka (*Library*)

Studi pustaka dilakukan untuk menambah referensi dan pengetahuan dari jurnal, artikel dan tutorial yang terdapat di internet yang berkaitan dengan edukasi PHBS di masa pandemi Covid-19 dan *motion graphic*.

1.6.1.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dijawab. Tujuan dari penggunaan instrumen kuesioner ini adalah untuk mengetahui tanggapan responden tentang media *motion graphic* tentang edukasi pola hidup bersih dan sehat di masa pandemi Covid-19. Dengan kuesioner peneliti berharap mendapatkan lebih banyak informasi mengenai tanggapan responden terhadap permasalahan dan solusi yang diberikan oleh peneliti pada penelitian ini [9].

1.6.2 Metode *User Testing* (Pengujian)

User testing dilakukan untuk mengetahui apakah audiens memahami konten video yang telah dibuat, bagaimana responden menanggapi informasi yang diberikan dan untuk mengetahui apakah animasi *motion graphic* ini sudah sesuai dengan hasil yang ingin dicapai menarik dari segi pesan yang disampaikan maupun tampilan.

User testing dilakukan dengan cara uji kuesioner. Kuesioner disusun untuk mengumpulkan responden alfa dan beta. Pengujian alfa bertujuan untuk meninjau apakah animasi yang telah dibuat berjalan dengan baik. Dalam pengujian dilakukan oleh para ahli animasi dengan melihat hasil akhir video yang telah di-render sebelumnya sehingga dapat dinilai dari aspek penampilan dan informasi. Sedangkan pengujian beta bertujuan untuk meninjau apakah animasi yang telah dibuat dapat memberikan pemahaman informasi kepada masyarakat tentang pola hidup bersih dan sehat di masa pandemi Covid-19, dengan melihat hasil akhir video yang telah di-render sebelumnya, sehingga dapat dinilai dari segi informasi yang didapatkan [10].

1.6.3 Metode Analisis

Setelah mendapatkan data dari hasil *user testing* yang diperoleh kuesioner, maka data akan diolah dengan cara statistik deskriptif. Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi hasil penelitian. Data berdasarkan kuesioner

skala Likert akan dibuat persentase untuk setiap pertanyaan yang kemudian akan dideskripsikan [9].

Hasil presentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek-aspek yang diteliti. Pembagian kategori kelayakan ada lima. Skala ini memperhatikan rentang dari bilangan presentase. Nilai maksimal yang diharapkan adalah 100% dan minimal adalah 0% [11].

1.6.4 Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan dan pembuatan video *motion graphic* ini, peneliti menggunakan metode menurut Suyanto (2006). Metode ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pembuatan sebuah video animasi sehingga project dapat berjalan dengan baik. Metode ini memiliki 3 tahapan dalam proses pembuatannya [12]. Berikut merupakan tahapan dalam erancangan dan pembuatan video *motion graphic* dapat dilihat pada Gambar 1., sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Perancangan dan Pembuatan Animasi

(Sumber: Suyanto M dan Yuniawan A, 2006)

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

1.7.1 BAB I : PENDAHULUAN

Dari Bab Pendiri terdiri dari beberapa sub bab, yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah yang menjadi kajian animasi ini, Tujuan yang hendak di capai, Manfaat, Metode Penelitian yang di gunakan, serta Sistematika Penulisan.

1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Dalam Bab II ini dijelaskan mengenai kajian pustaka dan dasar teori dari penelitian yang dilakukan.

1.7.3 BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang prosedur lengkap penelitian mulai dari bahan, alat, alur penelitian.

1.7.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang hasil akhir dan pengujian serta pembahasan dari penelitian ini.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari peneliltian yang sudah dilakukan.

1.7.6 DAFTAR PUSTAKA