

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gigi memiliki pengaruh penting bagi manusia. Karena gigi merupakan bagian dari alat pengunyahan pada system pencernaan dalam tubuh manusia, sehingga secara tidak langsung berperan dalam status kesehatan perorangan. Namun di Indonesia tingkat kesadaran masyarakat akan pentingnya merawat gigi sangatlah kurang. Seringkali jika terjadi kerusakan gigi dianggap merupakan penyakit yang wajar terjadi pada semua orang. Diantara penyakit yang dikeluhkan dan yang tidak dikeluhkan prevalensi penyakit gigi dan mulut adalah tertinggi meliputi 60% penduduk. Prevalensi karies di Indonesia mencapai 90,05% dan ini tergolong lebih tinggi dibandingkan Negara berkembang lainnya. Karies menjadi bukti tidak terawatnya kondisi gigi dan mulut masyarakat Indonesia. Tindakan pencegahan terhadap penyakit gigi dan mulut perlu dilakukan agar tidak terjadi gangguan fungsi, aktivitas (belajar dan bekerja) dan penurunan produktivitas kerja yang tentunya akan mempegaruhi kualitas hidup.[1]

Salah satu cara untuk menanggulangi masalah kesehatan gigi adalah melalui pendekatan pendidikan kesehatan gigi. Pendidikan kesehatan gigi adalah usaha terencana dan terarah agar seseorang atau kelompok mau mengubah perilaku lama yang kurang menguntungkan untuk kesehatan gigi, menjadi lebih menguntungkan untuk kesehatan gigi.[2] Pada era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan tehnologi sangatlah tinggi. Banyak berbagai aspek kehidupan yang

melibatkan multimedia sebagai sarana yang paling efektif dan informatif untuk menyajikan informasi yang akan disampaikan. Sebagai contoh acara - acara seperti perfilman, video game, iklan, ptelevisian, konser musik, presentasi, seminar dan lain sebagainya yang menggunakan video animasi sebagai sarana untuk menyajikan informasi yang relevan untuk menyampaikan tujuan yang ingin disampaikan.

Maka penulis membuat animasi edukatif kesehatan gigi. Animasi ini memadukan implementasi infografis, animasi 2D, animasi 3D, dan *motion graphic*. Dengan perpaduan aspek-aspek tersebut maka akan tercipta komposisi animasi yang menarik. Pembuatan video animasi ini memvisualisasikan manfaat menjaga kesehatan gigi, cara merawat gigi, menangani gigi bermasalah. Video animasi ini berdurasi 3 menit 45 detik yang berisi konten yang sudah ditentukan oleh peneliti berdasarkan teori yang telah diperoleh.

Dari masalah tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah animasi edukatif sebagai media informasi. Teknik animasi adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu "Pembuatan Animasi Edukatif Kesehatan Gigi di Praktek Dokter Gigi Klinik 99".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "Bagaimana membuat animasi edukatif kesehatan gigi?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan animasi edukatif ini dikhususkan pada segmentasi usia 6 tahun keatas.
2. Untuk software editing dan compositing menggunakan Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Corel Draw, serta Autodesk Maya 2016.
3. Hasil implementasi akan berbentuk video animasi berdurasi 3 menit 45 detik.
4. Menggunakan format *file* video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080p.
5. Materi yang ada dalam animasi edukatif kesehatan gigi bersumber pada dokter gigi di objek penelitian.
6. Tehnik yang digunakan dalam animasi adalah motion graphic.
7. Pada penelitian ini tidak membahas sampai dampak yang diberikan oleh animasi kesehatan gigi kepada *audiens*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Untuk membuat animasi edukatif kesehatan gigi sebagai media edukasi dan informasi.
2. Ikut serta dalam mendidik masyarakat mengenai kesehatan gigi.
3. Menerapkan tehnik *motion graphic* sebagai media edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Obyek

1. Menerapkan ilmu teoritis yang di dapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat diaplikasikan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan desain, animasi dan proses pembuatan animasi edukatif.

1.5.2 Manfaat Akademis

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi, di bidang multimedia.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi, bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi yang mempunyai ciri yang sama.

b. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang literatur-literatur kesehatan gigi dan animasi yang diperoleh dari internet yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

c. Interview

Interview dilakukan dengan dokter, yang dapat memberikan informasi dan perijinan pengambilan data.

1.6.2 Metode Perencanaan

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, disain animasi, *background* dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

1.6.3 Implementasi Rencana

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan video animasi edukasi.

1.6.4 Metode *Testing*

Peneliti melakukan *testing* terhadap video animasi dengan membagikan *quitioner* kepada dokter ahli dan *random obyek*.

1.7 Sistematka Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta metode dan sistematika penelitian.

BABII LANDASANTEORI

Bab ini menerangkan pengertian animasi, jenis animasi, tahap-tahap dalam pembuatan animasi serta apa saja yang digunakan dalam pembuatan animasi edukatif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan animasi edukatif mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, tema, dan *storyboard* yang digunakan untuk animasi edukatif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi secara teknis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.