

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Puskesmas Depok 3 sebagai salah satu fasilitas pelayanan kesehatan masyarakat, bertujuan melakukan pembangunan kesehatan yang diarahkan untuk meningkatkan kesadaran, kemauan, dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar peningkatan derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya dapat terwujud. Pembangunan kesehatan diselenggarakan dengan berdasarkan pada perikemanusiaan, pemberdayaan dan kemandirian, adil dan merata, serta pengutamakan dan manfaat dengan perhatian khusus pada penduduk rentan, antara lain ibu, bayi, anak, lanjut usia dan keluarga miskin [1]. Selain itu, Puskesmas Depok 3 rutin melakukan sosialisasi berbagai macam masalah kesehatan yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat. Salah satunya adalah protokol kesehatan pencegahan covid-19 yaitu gerakan mencuci tangan, memakai masker dan menjaga jarak (selanjutnya disingkat 3M).

Pemerintah gencar menyosialisasikan Gerakan 3M di masa adaptasi kebiasaan baru. Gerakan 3M tersebut dilakukan sebagai upaya pencegahan untuk memutus rantai penularan Covid-19. Menurut Direktur Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat Kementerian Kesehatan dr. Riskiyana Sukandhi Putra, M.Kes., mengatakan bahwa Ada perubahan-perubahan dari sifat virus itu sendiri, sehingga pemakaian masker itu paling tidak mencegah terjadinya penularan dan mencegah infeksi dari orang lain [2]. Selain itu, protokol kesehatan pencegahan covid-19 tidak hanya gerakan 3M, lainnya adalah membersihkan diri dengan mandi setelah bepergian, membatasi diri terhadap interaksi / kontak dengan orang lain yang tidak diketahui status kesehatannya, serta meningkatkan daya tahan tubuh dengan menerapkan pola hidup bersih dan sehat seperti konsumsi gizi seimbang, aktivitas fisik minimal 30 menit sehari dan istirahat yang cukup [3]. sementara itu, Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran Dadang Rahmat Hidayat menilai, proses komunikasi publik pemerintah pada masa pandemi Covid-19 harus diperbaiki [4]. Apalagi Sebanyak 12,6 persen anak-anak di Indonesia diketahui positif Covid-19. Data ini diperoleh dari situs resmi Satuan Tugas Penanganan

Covid-19 Indonesia, Jumat (25/6/2021). Ini berarti sekitar 1 dari 8 kasus Covid-19 di Indonesia sejak awal pandemi merupakan pasien anak-anak. Dari jumlah tersebut, 2,9 persen terjadi pada anak usia 0-5 tahun. Sedangkan 9,7 persen menimpa anak usia 6-18 tahun. Itu artinya dari dua juta kasus Covid-19 di Indonesia saat ini, ada sekitar 250.000 anak yang terjangkit Covid-19 [5].

Sebuah studi psikologi yang pernah dilakukan ditemukan fakta bahwa hanya 20% dari orang-orang akan mengingat informasi yang mereka baca dan hanya 10% mengingat apa yang mereka dengar. Pada saat yang sama, 80% dari orang-orang akan mengingat apa yang mereka lihat dan apa yang mereka lakukan dan untuk hal lain, informasi visual diproses 60.000 kali lebih cepat dari tulisan [6]. Untuk itulah penulis memilih untuk menggunakan animasi 2D dengan berdasar pada penelitian Carlo Marlino, dkk (2017) dalam penelitian yang berjudul "Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun" yang menghasilkan kesimpulan bahwa pada saat di uji pada anak usia 3-6 tahun sebagian besar anak menonton dengan tenang dan tidak mengganti video ataupun menghentikan video [7]. Selain itu, menurut Joseph E. Champoux (2005) animasi lebih disarankan untuk digunakan sebagai alat untuk pengajaran dalam kelas atau dalam kelompok tertentu [8]. Animasi 2D merupakan metode animasi tradisional dimana menggunakan gambar frame to frame yang saling mengikuti, satu gambar dengan suatu pose yang kemudian diikuti gambar lain dengan pose yang sedikit berbeda yang secara konstan digambar dengan tangan. Namun selama perkembangannya, saat ini animasi 2D melibatkan perangkat lunak komputer dalam proses pembuatannya, mulai dari pewarnaan, proses *animate*, penerapan visual kamera dan penataan aset yang digunakan. Sehingga dapat dikatakan animasi 2D saat ini adalah bentuk penggabungan antara tipe animasi tradisional dan animasi komputer atau bisa juga dikatakan digitalisasi proses tradisional melalui komputer [9].

Kombinasi antara informasi yang ingin disampaikan dan media penyampai animasi 2D, maka penulis berkeinginan untuk membuat animasi 2D sebagai media yang memberikan pemahaman pentingnya penerapan protokol kesehatan dalam situasi pandemi seperti saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dapat dipahami adalah Bagaimana membuat animasi 2D gerakan mencuci tangan, memakai masker dan menjaga jarak”.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Animasi 2D ini dikemas dengan format file video .Mp4 dengan resolusi 1920 x 1080 pixel
2. Durasi animasi 2D gerakan 3M berdurasi kurang lebih 30 detik.
3. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan software Krita dan Adobe Premier.
4. Pembuatan animasi 2D gerakan 3M ditujukan untuk anak-anak kelas 1 – 3 Sekolah Dasar.

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat daripada penelitian ini yaitu,

1. Membuat dan merancang animasi 2D Gerakan 3M sebagai media edukasi untuk anak-anak.
2. Memberikan kesadaran bagi anak tentang pentingnya penerapan protokol kesehatan ditengah situasi pandemi covid-19.
3. Peserta sosialisasi mampu menyebutkan gerakan 3M.

1.5 Metode Perancangan

Pada tahap ini penulis menggunakan tiga tahapan perancangan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi [10].

Tahap Pra Produksi meliputi :

1. Sinopsis
2. Naskah
3. Storyboard
4. Desain Karakter
5. Desain Background

Tahap Produksi meliputi :

1. Pembuatan background
2. Proses Coloring
3. Proses Compositing
4. Pembuatan animasi

Tahap Pasca Produksi meliputi :

1. Rendering
2. Testing
3. Publikasi

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti, sistematika penyusunan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tinjauan pustaka yang berisi tentang teori – teori yang berhubungan dengan perancangan video animasi yang digunakan dalam proses pembuatan dan perancangan animasi 2D Gerakan Memakai Masker, Mencuci tangan, dan Menjaga Jarak.

BAB III : PERANCANGAN

Pada bab ini berisi pembahasan perancangan dengan melakukan 3 tahapan dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas tentang langkah produksi dan langkah paska produksi pada perancangan animasi 2D Gerakan Mencuci tangan, Memakai Masker dan Menjaga Jarak.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

