

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia multimedia dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menjanjikan dalam industri perfilman saat ini. Menurut Suyanto, M “Aplikasi multimedia dalam bidang produksi film, khususnya dalam rumah produksi cukup mengagumkan. Film – film seperti *Jurassic Park, Independent Day, Twister, Babylon 5, Sea Quest, Critical Decision, Dante’s Peak, Spiderman, Harry Potter, Lord of the Ring* dan sebagainya dibuat dengan memanfaatkan peralatan multimedia” (328). Multimedia juga digunakan dalam pembuatan film animasi seperti *Tom and Jerry, Spongboke, Upin Ipin, Doraemon, Toy Story, Kungfu Panda*, dan masih banyak lainnya.

Multimedia juga dapat diterapkan dalam banyak bidang kehidupan, diantaranya adalah bidang kesehatan. Multimedia dalam ilmu kesehatan dapat berupa media – media interaktif tentang informasi dan ilmu kesehatan serta media pembelajaran dan simulasi tentang suatu penyakit tertentu seperti kanker, serangan jantung, maag dan juga media simulasi tentang proses reproduksi. Menurut Suyanto, M “Multimedia mendukung dalam cakupan yang luas dari aplikasi spesial dalam informasi kesehatan, visualisasi data, biologi molekuler, dan pengeditan gambar” (325).

Dalam era globalisasi dan modernisasi seperti sekarang ini masyarakat dituntut untuk bisa beradaptasi dengan aktifitas yang padat serta gaya hidup yang

modern. Tidak heran jika gaya hidup yang menuntut kerja keras dan juga rutinitas yang padat dapat menyebabkan gangguan kesehatan. Gangguan kesehatan yang paling sering dialami adalah masalah pencernaan, karena kesibukan dan aktifitas yang padat banyak sebagian masyarakat yang mengabaikan tentang pola makan dan istirahat, hal ini dapat memicu terjadinya penyakit maag. Menurut survei yang dilakukan oleh Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI) Sekitar 60 persen penduduk Jakarta yang termasuk dalam usia produktif sudah terkena maag. Bahkan, pada anak-anak sendiri sudah sekitar 27 persen yang mengidap penyakit maag<sup>1</sup>.

Menurut Gustin, penyakit maag atau gastritis merupakan salah satu masalah kesehatan saluran pencernaan yang paling sering terjadi. Penyakit ini sering dijumpai timbul secara mendadak yang biasanya ditandai dengan rasa mual dan muntah, nyeri, perdarahan, rasa lemah, nafsu makan menurun, atau sakit kepala (3). Penyakit maag merupakan penyakit yang tidak terlalu diperhatikan oleh masyarakat. Banyak yang berpikir hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar dan dapat sembuh dengan sendirinya. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang penyakit maag, serta masih terbatasnya media-media pengenalan atau penyampaian informasi mengenai penyakit maag kepada masyarakat. Selain itu media yang biasa digunakan dalam pengenalan suatu penyakit kepada masyarakat hanya berupa media sederhana berupa gambar dan teks.

---

<sup>1</sup>PenyakitMaagDotCom, 2014, (<http://penyakitmaag.com/penyakit-maag-incar-usia->

Berdasarkan penjelasan seperti diatas, penulis bermaksud membuat sebuah media berupa film animasi edukasi yang akan mengenalkan dan memberikan informasi tentang penyakit maag kepada masyarakat. Selama ini film animasi hanya dikenal sebagai film hiburan atau edukasi bagi anak - anak saja. Melalui film animasi ini penulis berharap bisa mengenalkan film animasi sebagai film edukasi dalam bidang kesehatan kepada masyarakat umum dengan segala usia. Dalam pembuatan film animasi ini penulis akan terlebih dahulu mencari dan mengumpulkan data - data dan informasi yang berkaitan dengan penyakit maag dari berbagai sumber yang dapat dipercaya guna untuk disajikan sebagai materi atau bahan utama dalam film animasi ini.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang film animasi 2D yang mampu menjadi media pengenalan dan edukasi tentang penyakit maag kepada masyarakat ?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk memfokuskan dan membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak menyimpang dari permasalahan yang ada.

Adapun beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D
- b. Metode yang digunakan adalah metode *Hybrid*

- c. Perangkat lunak yang digunakan, yaitu : Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS3, Adobe Audition CS6

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mampu membuat sebuah film animasi yang menarik
- b. Mampu membuat sebuah film animasi edukasi sebagai media pengenalan penyakit maag
- c. Mampu menjadikan film animasi sebagai media edukasi dalam bidang kesehatan kepada masyarakat.
- d. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam perancangan film animasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap bisa mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam bidang animasi.

b. Bagi Instansi Terkait

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan film animasi 2D “dokter R” ini bisa membantu instansi terkait guna memberikan penyuluhan tentang penyakit maag.

c. Bagi Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan film animasi 2D “dokter R” ini bisa memberikan informasi kepada masyarakat tentang penyakit maag.

## 1.6 Metode Penelitian

a. Obyek Penelitian

Oubjek penelitian adalah penyakit maag. Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan penyakit maag kepada masyarakat menggunakan media film animasi 2D.

b. Jenis penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan. Dengan cara menyampaikan informasi tentang penyakit maag.

c. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan berbagai materi yang berkaitan dengan proses penelitian ini yang dapat diperoleh di perpustakaan.

## 2. Metode Observasi

Yaitu memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan terhadap para penderita penyakit maag dan juga berbagai film animasi.

## 3. Metode *Study Literatur*

Yaitu mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan penyakit maag dan film animasi.

## 4. Metode Kuesioner

Yaitu pengumpulan data menggunakan kuesioner atau lembar pertanyaan yang diberikan langsung kepada responden.

## d. Metode Implementasi

Tahap implementasi yang dilakukan meliputi perancangan film animasi 2D dan pengujian.

### a) Perancangan film animasi 2D

Perancangan ini berfungsi untuk membuat film animasi 2D yang akan digunakan sebagai media pengenalan penyakit maag.

### b) Pengujian

Pengujian dilakukan secara langsung kepada masyarakat untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini penulis akan membagi menjadi beberapa bab dengan pokok permasalahan masing-masing diuraikan sebagai berikut :

### Bab I : Pendahuluan

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### Bab II : Landasan Teori

Dalam Bab ini akan diuraikan teori tentang multimedia dan animasi 2D, serta uraian tentang hal – hal yang berhubungan dengan animasi. Kemudian akan dijelaskan juga secara singkat tentang langkah – langkah pembuatan animasi 2D seperti proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi serta perangkat lunak apa saja yang digunakan.

### Bab III : Analisis dan Perancangan.

Bab ini membahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan animasi mulai dari pencarian ide dan konsep, desain karakter, sinopsis, *storyboard*, serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan film animasi 2D “dokter R”.

### Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap – tahap pembuatan animasi 2D, meliputi proses menggambar, *scan*, proses animasi, pewarnaan, dan penambahan efek visual. Akan dijelaskan juga

tentang prose pasca produksi, yaitu pengisian suara, pemberian sound efek, musik, *editing*, hingga *finishing*.

#### Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir atau skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

#### Daftar Pustaka

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan untuk penulisan laporan skripsi ini.

#### Lampiran

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.

