

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Maag adalah peradangan yang terjadi dilambung akibat meningkatnya sekresi asam lambung, iritasi/perluasan pada lambung[1]. Maag merupakan salah satu penyakit lambung yang banyak di temukan pada masyarakat saat ini. Penyakit asam lambung atau yang sering di sebut dengan maag ini didefinisikan sebagai kondisi nyeri pada ulu hati atau seperti sensai terbakar didada karena naiknya asam lambung. Berbagai macam jenis obat untuk penyembuhan maag juga sudah banyak di perjual belikan di pasaran. Mulai dari yang berbentuk tablet sampai yang berbentuk cair. Obat maag cair maupun tablet sebenarnya memiliki fungsi yang sama, tetapi dikarenakan bentuknya yang berbeda, otomatis kinerja ataupun kemampuan tubuh dalam menyerap obat maag tersebut akan berbeda pula. Pada penelitian ini akan lebih difokuskan pada pembuatan animasi menggunakan teknik *motion graphic* yaitu mekanisme kinerja obat maag tersebut di dalam lambung.

Sebuah animasi juga bisa menjadi sarana alternatif yang bisa di gunakan sebagai informasi yang tidak bisa di sampaikan secara langsung dan membuat penontonnya dapat lebih mengerti maksud dari suatu informasi tersebut. Salah satunya yaitu pembuatan animasi yang menggunakan teknik *motion graphic*. Seperti yang kita tahu *motion graphic* merupakan gabungan dari potongan-potongan elemen desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis[2]. *Motion graphic* juga dianggap lebih efektif, karena gambar objek lebih fleksibel, lebih menarik dan juga penyampaian informasi kepada masyarakat dianggap lebih komunikatif.

Dari latar belakang di atas, maka si penulis membuat penelitian berjudul "Pembuatan Animasi Mekanisme Kerja Obat Maag di dalam Lambung Untuk Media Informasi pada Masyarakat Menggunakan Teknik *Motion Graphics*".

Dalam video animasi *motion graphic* ini akan di uraikan bagaimana kinerja dari obat maag yang berada di dalam lambung.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan di bahas yaitu: Bagaimana memproduksi Video Animasi Mekanisme Kerja Obat Maag di dalam Lambung dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan atau penelitian berjalan sesuai dengan kemampuan penulis dan tidak menyimpang dari pertanyaan yang diajukan, maka diberikan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Pembahasan permasalahan hanya pada mekanisme kerja obat maag didalam lambung.
2. Durasi dari implementasi dari teknik *motion graphic* ini ± 2 menit.
3. Software yang di gunakan antara lain: *Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Audition.*
4. Penelitian ini berakhir sampai pada penayangan di Youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah video animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic* yang berjudul "Pembuatan Animasi Mekanisme Kerja Obat Maag di dalam Lambung Untuk Media Informasi pada Masyarakat Menggunakan Teknik *Motion Graphics*"

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai sarana informasi yang berguna bagi masyarakat mengenai kinerja obat maag di dalam lambung.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini pada dasarnya masih berhubungan dengan manusia secara fundamental bergantung pada pengamatan.

Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah[3].

Ada beberapa metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi, yaitu sebagai berikut.

1.7 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahapan awal yang di lakukan sebelum masuk pada tahap produksi sebuah animasi dan video. Yaitu dengan mempersiapkan bahan-bahan untuk produksi kedepannya, seperti:

- Ide pokok cerita (Konsep)
- *Storyboard*
- Desain karakter dan *Asset* pendukung lainnya
- *Dubbing*
- Musik dan *Sound Ex.*

1.8 Produksi

Pada tahap produksi, nilai menggabungkan unsur-unsur yang telah ditetapkan dalam tahapan sebelumnya, mulai dari *material collecting*, *designing*, *animating*, dan *rendering*.

1.9 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi akan di lakukan proses editing terhadap hasil dari file produksi hingga proses rendering menjadi file video.

1.10 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini lebih mudah dipahami, maka sistematika penulisan buku ini dibuat menjadi ringkas mungkin yang terdiri dari 5 bab, seperti yang dapat dilihat dibawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang kerangka penelitian penulis, meliputi latar belakang judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang landasan teori penyusunan skripsi dan juga literature review dari buku dan internet. Yang nantinya akan dijadikan acuan untuk perancangan video animasi *motion graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang bagaimana merancang dan membuat sebuah video animasi *motion graphic* "Mekanisme Kerja Obat Maag Didalam Lambung Sebagai Media Informasi Pada Masyarakat".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang metode pembuatan *motion graphic*, tahapan pembuatan, teknologi yang di gunakan, realisasi teknologi, dan hasil dari animasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi penelitian dan saran perbaikan yang dibuat oleh penulis untuk perbaikan agar menambah kesempurnaan untuk kedepannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan studi pustaka, peneliti menemukan beberapa bahan referensi penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian saat ini yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian sebelumnya sangat penting sebagai bahan referensi yang membantu peneliti untuk mengembangkan "Mekanisme Kerja Obat Maag di dalam Lambung Untuk Media Informasi pada Masyarakat Menggunakan Teknik *Motion Graphic*". Berikut ini merupakan beberapa hasil penelitian yang di jadikan sebagai referensi.

Tabel 2. 1 Perbandingan dan Persamaan Peneliti sebelumnya

Deskripsi	Peneliti Terdahulu			Peneliti Sekarang
Penulis	Florentinus Riandhi Triandra	Agus Sutiyono	Anggadestri Ulyadi	Septia Puspa Anggraeni
Judul Penelitian	Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penyakit Infeksi Saluran Pernafasan Akut Sebagai Media Informasi Pada Puskesmas Depok I	Pembuatan Video Animasi Program Kesehatan Gigi Diklinik Prodentist Yogyakarta Dengan Teknik Motion Graphic	Pembuatan Company Profile Ayam Batokok Khas Minang Dengan Teknik Motion Graphic	Mekanisme Kerja Obat Maag di dalam Lambung Untuk Media Informasi pada Masyarakat Menggunakan Teknik