

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era pandemi COVID-19 saat ini sangat mengejutkan masyarakat di seluruh dunia karena memberi perubahan secara tiba-tiba dan dampak perubahan luar biasa dalam berbagai bidang. Salah satu dampaknya yaitu dalam bidang pendidikan yang mewajibkan siswa melakukan pembelajaran dari rumah dikarenakan kampus dan sekolah ditutup untuk sementara.

Sekolah Dasar Negeri Luwuk yang beralamat di Jl. Samaratulangi No. 204, Kecamatan Luwuk, Kabupaten Banggai, Propinsi Sulawesi Tengah yang memiliki Peserta Didik 327, Guru 22, Rombel 13 dan 1 Staf Operator. Dikarenakan keterbatasan siswa/murid dalam proses belajar mengajar secara daring sekolah ini sudah memberlakukan proses belajar mengajar secara tatap muka dan tetap menerapkan protokol kesehatan yang dianjurkan Pemerintah meliputi pengecekan suhu tubuh Peserta didik maupun tenaga Pengajar, menyiapkan tempat cuci tangan di setiap sudut sekolah dan menerapkan jaga jarak didalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Akan tetapi para siswa belum bisa memahami pentingnya peraturan tentang protokol tersebut.

Animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan sebuah informasi yang menarik dan mudah dipahami, salah satunya adalah animasi yang dapat membuat efek ataupun kejadian yang tidak dapat dilakukan melalui livenesshoot. Salah satu contohnya adalah membuat animasi pensil yang dapat berjalan dan melakukan hal-hal seperti yang dilakukan manusia. Animasi

seperti ini tidak dapat dibuat dengan menggunakan live shoot. Sehingga animasi tidak memiliki batasan dalam berimajinasi dan kreativitas. Animasi juga dianggap menjadi salah satu media yang dapat memberikan informasi secara menarik dan lengkap. Berdasarkan keterangan tersebut untuk mempermudah tenaga pengajar memberikan penyuluhan maka dibutuhkan media penyuluhan yang dikemas menjadi video animasi yang didalamnya berisikan kombinasi animasi, gambar, teks, dan suara yang berisi mengenai protokol kesehatan. Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti mengangkat judul “Bagaimana Membuat Animasi 2D untuk Media Penyuluhan Pencegahan COVID-19 Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana membuat animasi 2D untuk media Penyuluhan pencegahan *COVID-19* dengan menggunakan Teknik *Motion Graphic*?”.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konsep pembuatan animasi menggunakan Teknik *Motion Graphic* (*frame by frame*).
2. Video animasi yang disampaikan mencakup tujuan penyuluhan pencegahan COVID-19.

3. Durasi dari video animasi 1 menit 40 detik
4. Video animasi hanya di tayangkan di monitor sekolah.
5. Sasaran video penyuluhan tersebut untuk murid/siswa SDN Luwuk.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat media penyuluhan berupa video animasi tentang protokol kesehatan yang mudah dipahami oleh para siswa/murid.
2. Memberikan contoh pada sekolah lain dalam memberikan penyuluhan pencegahan COVID-19.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan penyuluhan pencegahan COVID-19 kepada siswa/murid untuk menerapkan protokol kesehatan di lingkungan sekolah
2. Membantu tenaga pengajar dalam memberikan penyuluhan pencegahan COVID-19.
3. Membuka wawasan baru bagi peneliti dan mendapatkan pengalaman yang lebih luas terkait perancangan dan pembuatan iklan animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data dan informasi peneliti menggunakan beberapa metode antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data agar diperoleh informasi atau daya yang relevan dan akurat, penulis menggunakan metode pengumpulan data diantaranya:

1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung proses belajar mengajar yang sedang dilakukan oleh pengajar dan siswa SDN Luwuk.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara terhadap sumber informasi yang dapat dipercaya yaitu kepala sekolah dari SDN Luwuk Bapak M. Yabu, S. pd. Sd.

3. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat.

1.6.2 Metode Analisis

Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis yaitu metode Analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan suatu kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*.

1.6.3 Metode Pengembangan

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap di mana pembuat video mempelajari pembuatan konsep cerita dan *storyboard* sebelum video di produksi.

2. Produksi

Tahap produkis adalah tahap menyatukan seluruh komponen hasil produkis. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya, *editing*, *visualisasi* dan *dubbing*.

3. Pasca produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap terakhir yaitu proses *rendering*. Tahap ini adalah memfinalisasi semua *object wireframe* dan partikel menjadi gambar yang dapat di nikmati.

1.6.4 Tahapan Uji Coba

Pada tahap ini penulis akan melakukan uji coba apakah penelitian yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan dan apakah sudah layak untuk digunakan Dalam hal ini penulis akan menggunakan skala likert.

1.7 Sistematika Penullsan

Sistematika penulisan berisi uraian singkat setiap bab bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan penyusunan skripsi. Adapun sistematika dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan ini penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah yang ditemukan penulis, rumusan masalah, Batasan– Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan penelitian yang dilakukan penulis dan pembuatan animasi 2D untuk media penyuluhan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menjelaskan analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang berdasarkan penelitian-penelitian serta teori-teori yang dikemukakan sebelumnya.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai uraian-uraian dalam pembuatan animasi 2D untuk media penyuluhan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup adalah bab akhir dalam skripsi yang ditulis penulis. Berisi mengenai kesimpulan-kesimpulan yang dapat dari penelitian dan perancangan animasi 2D serta saran-saran agar dapat mengembangkan penelitian sehingga lebih baik kedepannya.