

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan zaman yang semakin berkembang, teknologi multimedia di bidang animasi 2 dimensi (2D) merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempercepat dan mempermudah suatu penyampaian informasi dalam bentuk audiovisual. Terlebih arti dari audiovisual adalah media yang penyampaian pesannya meliputi media yang dapat dilihat dan didengar, oleh karena itu animasi 2D sangat cocok digunakan untuk membentuk sebuah media informasi yang dapat memberikan hiburan tersendiri bagi penonton.

Animasi 2D merupakan salah satu hasil dari audiovisual yang saat ini banyak digunakan dalam proses pembuatan sebuah film, video klip, dan iklan. Tetapi jika diolah lebih dalam lagi Animasi 2D juga dapat digunakan sebagai media penyuluhan. Seperti digunakan dalam hal pemberian informasi tentang info tanggap bencana alam, seperti yang telah dibuat oleh saudara *Sutrisno. Perancangan Animasi 2D Pengenalan Gempa Bumi Dan Tsunami. STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, 2010.* yang memberikan media informasi tentang pengenalan gempa bumi dan tsunami kepada masyarakat dalam penyampaian nya. Dan jika kita amati selama ini media penyuluhan hanya menggunakan presentasi gambar dan slideshow (microsoft

office powerpoint) dalam penyampaianya, yang membuat tidak maksimal dalam pemberian informasi tersebut. Tetapi akan menjadi berbeda jika media penyuluhan dibuat menggunakan animasi kartun 2D dalam pembuatannya dan pasti akan memberikan tampilan atau informasi yang lebih menarik juga berbeda kepada para penonton.

Seperti yang dilansir buku, *Wahana Komputer.2011. PAS Adobe Flash CS5 untuk membuat animasi kartun* . Andi . Yogyakarta , menyebutkan bahwa animasi merupakan objek bergerak yang dinamis dan memberikan interaksi yang lebih menarik dibandingkan dengan objek yang statis. Yang dapat diambil kesimpulan bahwa jika menggunakan animasi media penyuluhan dapat lebih menarik dibandingkan hanya menggunakan gambar dan teks dalam menyampaikan isi dari materi.

Melihat permasalahan diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pembuatan media penyuluhan untuk Dinas Kesehatan Kab Purworejo, yang diberi judul:

### **Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Informasi Penyuluhan “Pola Hidup Sehat” Untuk Dinas Kesehatan Kab Purworejo**

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan uraian diatas maka penulis dapat menyimpulkan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menyebarluaskan informasi penyuluhan melalui media yang berbeda?

2. Bagaimana merancang media informasi penyuluhan “Pola Hidup Sehat” untuk Dinas Kesehatan Kab Purworejo ?
3. Bagaimana membuat media penyuluhan informasi yang berbeda?

### 1.3 Batasan Masalah

Memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

1. Informasi yang disajikan berupa perancangan animasi 2D Sebagai media informasi Penyuluhan “Pola Hidup Sehat” Untuk Dinas Kesehatan Kab Purworejo.
2. Batasan masalah dalam penelitian ini akan merancang dan membuat sebuah media penyuluhan interaktif dengan sentuhan 2D yang mengambil tema “Pola Hidup Sehat” yang dikhususkan untuk masyarakat di Kab Purworejo. Media penyuluhan animasi 2D ini terdiri dari sebuah karakter kartun seorang anak-anak, lebih tepatnya akan menjelaskan bagaimana arti pentingnya pola hidup sehat jika dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dan tentunya akan dikemas lebih menarik dalam pembuatannya. Durasi yang akan dibuat dalam media penyuluhan animasi 2D ini sekitar 2,5 - 3 menit yang sudah melengkapi semua informasi yang disampaikan tentang “Pola Hidup Sehat”.
3. Software yang di gunakan dalam pembuatan media penyuluhan ini adalah Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5, Adobe Premiere Pro CS5, Audacity, Nero Startsmart.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Brodcasting TV.
2. Sebagai media penerapan ilmu serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang lebih mempunyai daya saing tinggi.
3. Sebagai syarat kelulusan program S1 serta untuk memperoleh gelar sarjana di **STMIK Amikom Yogyakarta** pada jurusan Sistem Informasi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### a. Bagi Penulls

- Bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang di dapat selama masa studi di **STMIK Amikom Yogyakarta** pada jurusan Sistem Informasi dan dapat memahami apa yang telah di dapat pada kuliah teori dan kulia praktikum.
- Untuk mendapat gambaran secara nyata tentang tahap-tahap pembuatan sebuah media penyuluhan.

##### b. Bagi Dinas Kesehatan Kab Purworejo

- Sebagai media penyuluhan yang dapat membantu dalam publikasi kepada masyarakat luas sehingga dapat menambah kesadaran tentang arti pentingnya pola hidup sehat dalam penerapan di kehidupan sehari – hari.

### c. Bagi Akademik

- Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahaminya dan bagaimana mengimplementasikannya dalam dunia kerja.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

### 1. Metode wawancara

Merupakan cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari seorang yang berwenang dalam instansi tersebut secara langsung.

### 2. Kepustakaan

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari atas 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat : Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar animasi, media penyuluhan, DiagramScene, Tahapan Pelaksanaan Produksi, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film kartun 2D untuk media penyuluhan "Pola Hidup Sehat".

### **BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN**

Bab ini dijelaskan mengenai penentuan ide cerita, tema, menulis logline, synopsis, diagram scene, screenplay, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis biaya-manfaat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan animasi 2D untuk media penyuluhan dengan teknik vector agar karakter kartun yang

dihasilkan lebih baik dan revolusinya tinggi, mulai dari pra produksi (standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout dan storyboard) , produksi (membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background, cleaning), sampai pada tahapan pasca produksi atau post produksi (proses scanning, coloring, dubbing, editing, dan composing).

## **BAB V PENUTUP**

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

## **DAFTAR PUSTAKA**

