

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media informasi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan berkembangnya teknologi. Media informasi kini menjadi kebutuhan yang sangat penting dan sangat diperlukan oleh manusia. Teknologi informasi telah mempengaruhi secara luas semua aspek kehidupan manusia.[1]

Saat ini dapat dengan mudah untuk memperoleh informasi dari sumber - sumber informasi. Sumber informasi yang mendominasi di masyarakat untuk saat ini salah satunya adalah internet, karena dengan internet kita dapat mengakses informasi dimanapun dan kapanpun.

Penyampaian informasi dapat disampaikan dalam bentuk media yang berbeda-beda. Salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual dinilai lebih efektif daripada media lainnya karena dapat memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi secara real time. Salah satu media informasi yang menggunakan audio visual adalah motion graphic. [2]

Motion graphic bisa dikatakan sejenis dengan infographic, tetapi menggunakan media video, image dan animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. Motion graphics pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. [3]

Media informasi juga diperlukan untuk menjelaskan masalah tentang kesehatan. Saat ini pembangunan kesehatan di Indonesia tidak hanya dihadapkan pada penyakit menular saja, akan tetapi juga masalah penyakit tidak menular (PTM) dan telah terjadi peningkatan yang disebabkan oleh gaya hidup seseorang. Salah satu masalah kesehatan yang dihadapi sekarang ini adalah penyakit saluran pencernaan seperti GERD (Gastroesophageal Reflux Disease) yang banyak dialami usia remaja dan dewasa. [4]

GERD adalah suatu kondisi refluks isi lambung ke esofagus yang dapat menimbulkan gejala tipikal seperti heartburn (rasa terbakar di daerah epigastrium),

regurgitasi asam (rasa pahit di mulut), mual, dan disfagia yang dapat mengakibatkan kerusakan mukosa esofagus dan dalam jangka waktu yang lama dapat menimbulkan komplikasi seperti barrett's esophagus. [5]

Persentase angka kejadian gastritis (GERD) di Indonesia menurut WHO adalah 40%. Angka kejadian gastritis pada beberapa daerah di Indonesia cukup tinggi dengan prevalensi 274.396 kasus dari 238.452.952 jiwa penduduk. Indonesia mendapat urutan ketiga setelah negara India dan Thailand, yaitu berjumlah 123 ribu penderita penyakit gastritis.[4]

Banyak faktor yang dapat menyebabkan terjadinya GERD, salah satunya adalah kopi, kopi saat ini telah menjadi minuman populer di Indonesia menurut data dari International Coffee Organization (ICO) Konsumsi kopi nasional Indonesia selama lima tahun terakhir menunjukkan kenaikan yang konsisten, mulai sebanyak 4.417 ribu karung (setara dengan 265 ribu ton) menjadi 4.800 ribu karung (setara dengan 288 ribu ton).

Walaupun tidak ada data spesifik terkait konsumsi kopi di Indonesia dengan penyakit asam lambung karena banyak faktor lain yang dapat menyebabkan penyakit asam lambung (GERD). Namun, Menurut penelitian Ilham et al., (2019) ditemukan (98,0%) yang sering mengkonsumsi kopi dan mengalami gastritis sedangkan ditemukan (89,5%) yang jarang mengkonsumsi kopi dan mengalami gastritis pada mahasiswa Muhammadiyah Parepare. Responden yang sering meminum kopi beresiko 3,57 kali menderita gastritis dibandingkan dengan yang tidak sering meminum kopi.[24]

Dengan tingginya konsumsi kopi di Indonesia, itu bisa menjadi salah satu faktor risiko terjadinya gastritis, karena kopi diketahui dapat merangsang lambung untuk memproduksi asam lambung sehingga menciptakan lingkungan yang lebih asam dan dapat mengiritasi lambung. Iritasi lambung tersebut menyebabkan penyakit maag atau gastritis. [4]

Berdasarkan ulasan diatas peneliti melihat bahwa motion graphic adalah media audio visual yang cocok untuk mengilustrasikan sebuah informasi tentang kesehatan dan peneliti juga melihat adanya peluang untuk membuat media informasi dibidang kesehatan. penelitian ini dilakukan untuk memproduksi video motion graphic tentang pola konsumsi kopi untuk pencegahan penyakit asam lambung Gastroesophageal Reflux Disease

(GERD). Dengan harapan, penelitian tentang pembuatan video motion graphic untuk pola konsumsi kopi dalam pencegahan penyakit gastiris dapat digunakan sebagai media alternative informasi kesehatan misalkan diruang tunggu puskesmas atau rumah sakit dan juga dapat di distribusikan di media social.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

- 1) Apakah informasi yang disajikan dengan video motion graphic tentang pola konsumsi kopi untuk pencegahan penyakit asam lambung (GERD) dapat menyampaikan informasi dengan tepat?
- 2) Apakah video motion graphic tentang pola konsumsi kopi untuk pencegahan penyakit asam lambung (GERD) yang dibuat dapat diimplementasikan di media public?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada skripsi ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

- 1) Video dibuat menggunakan teknik motion graphic
- 2) Untuk Software editing menggunakan Adobe After-Effect CC 2018, Adobe Premiere CC 2018, dan Adobe Audition CC 2018. Ilustrator cc 2015
- 3) Informasi yang disampaikan terkait tentang pola konsumsi kopi agar terhindar dari gastritis
- 4) Video akan ditayangkan di media social seperti instagram dan youtube
- 5) Durasi video yang akan dibuat bergantung pada banyaknya data data yang dikumpulkan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan skripsi ini adalah

- 1) Merancang dan membuat media informasi tentang pola konsumsi kopi untuk pencegahan penyakit asam lambung (GERD) dengan menggunakan video motion graphic

- 2) Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata I Informatika, fakultas ilmu komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diraih dalam pembuatan skripsi ini adalah

- 1) Mengedukasi masyarakat tentang pola konsumsi kopi untuk pencegahan penyakit asam lambung (gastritis)
- 2) Menambah wawasan dan memberikan informasi yang positif kepada masyarakat tentang pola konsumsi kopi untuk pencegahan penyakit asam lambung (GERD)
- 3) membantu pelayanan kesehatan dalam menyampaikan edukasi pencegahan penyakit asam lambung (GERD)

1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1: Pendahuluan, yaitu membahas latar belakang dipilihnya topik ini sebagai topic penelitian, lalu dilanjutkan dengan rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2: Tinjauan Pustaka, yaitu membahas teori-teori yang mendukung berjalannya skripsi ini.

Bab 3: Metode Penelitian, yaitu membahas apa saja yang diperlukan peneliti dalam penelitian, alur penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini dan pembuatan rancangan karakter dan property yang dibutuhkan dalam animasi.

Bab 4: Hasil dan Pembahasan, yaitu berisi pembuatan animasi mulai dari pengembangan animasi dengan software Adobe After Effects, pembuatan narasi sampai proses rendering, kemudian pengujian dan tahap terakhir yaitu pendistribusian video animasi.

Bab 5: Kesimpulan dan Saran, yaitu berisi kesimpulan dari seluruh proses penulisan skripsi ini dan juga saran untuk pengembangan berikutnya.