

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2). SARS-CoV-2 merupakan coronavirus jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Ada setidaknya dua jenis coronavirus yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Pada kasus COVID-19 yang berat dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian [1].

Peningkatan jumlah kasus berlangsung cukup cepat, dan menyebar ke berbagai negara dalam waktu singkat. Sampai dengan tanggal 9 Juli 2020, WHO melaporkan 11.84.226 kasus konfirmasi dengan 545.481 kematian di seluruh dunia (Case Fatality Rate/CFR 4,6%). Indonesia melaporkan kasus pertama pada tanggal 2 Maret 2020. Kasus meningkat dan menyebar dengan cepat di seluruh wilayah Indonesia. Sampai dengan tanggal 9 Juli 2020 Kementerian Kesehatan melaporkan 70.736 kasus konfirmasi COVID-19 dengan 3.417 kasus meninggal (CFR 4,8%) [1].

Untuk memperlambat laju penularan COVID-19 di Indonesia, pemerintah memilih memberikan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sehingga tidak terjadinya *overload* pada rumah sakit yang merawat pasien COVID-19. Selain memberi kebijakan PSBB pemerintah Indonesia juga mendirikan gugus tugas percepatan penanganan COVID-19 di mana gugus tugas ini, bertujuan untuk mengkoordinasikan kegiatan antar lembaga dalam upaya mencegah dan menanggulangi dampak dari penyakit coronavirus (COVID-19) baru di Indonesia. Gugus tugas ini dibentuk pada 13 Maret 2020 berdasarkan keputusan presiden nomor 7 tahun 2020 tentang gugus tugas percepatan penanggulangan COVID-19, dan dibubarkan pada 20 Juli 2020 dalam pasal 20 Perpres nomor 82 tahun 2020 [2] [3].

Adapun langkah yang diambil oleh pemerintah Yogyakarta adalah menghimbau kelompok masyarakat terkecil RT/RW mulai memberdayakan diri seperti membentuk sistem komunikasi warga yang cepat dan tanggap apabila terjadi sebuah insiden apapun di wilayahnya, serta mendata warga yang keluar masuk di wilayahnya. Aturan lain yang diwajibkan adalah larangan berkumpul lebih dari tiga orang serta melarang acara sosial yang menyebabkan orang berkumpul, wajib melapor bila ada warga ODP, PDP atau kematian dan pemberlakuan jam malam jika diperlukan [4].

New normal merupakan langkah selanjutnya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia setelah pemberhentian kebijakan PSBB, adapun definisi new normal adalah skenario untuk mempercepat penanganan COVID-19 dalam aspek kesehatan dan sosial-ekonomi. Di mana pemerintah Indonesia telah mengumumkan rencana untuk mengimplementasikan skenario new normal dengan mempertimbangkan studi epidemiologis dan kesiapan regional [5]. Pemerintah Yogyakarta telah membuat protokol new normal di berbagai sektor, sebagai upaya penanggulangan penyakit dan pemulihan aktivitas ekonomi. Dengan dibuatnya protokol new normal, pemerintah kota Yogyakarta berharap protokol ini dapat dipahami dengan mudah dan di ikuti dengan sebaik – baiknya oleh masyarakat. Di mana taman pintar yang merupakan BLUD Yogyakarta perlu menerapkan protokol new normal demi meminimalisir kemungkinan penyebaran virus pada pengunjung.

Oleh karena itu Taman Pintar Yogyakarta ingin membuat sebuah video animasi protokol new normal agar masyarakat dapat mengetahui serta memahami poin – poin new normal serta lebih menarik dilihat. Akan tetapi, dari pihak Taman Pintar Yogyakarta masih kekurangan sumber daya manusia untuk merealisasikannya. Maka, dari masalah tersebut di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Video Protokol New Normal Covid 19 pada Taman Pintar Yogyakarta” untuk Taman Pintar Yogyakarta menggunakan teknik *Motion Graphic*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu: “*Bagaimana Membuat Video Protokol New Normal Covid 19 pada Taman Pintar Yogyakarta?*”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, terdapat beberapa pembatasan masalah pada beberapa pokok bahasan yaitu:

- a. Video animasi protokol *new normal* dalam bentuk animasi dua dimensi dengan teknik *motion graphic*.
- b. Media visualisasi ini hanya menampilkan bahasan tentang protokol New Normal.
- c. Video ini nantinya akan digunakan sebagai media informasi dan penerapan video ini akan ditayangkan di Instagram.
- d. Target *audience* dari video ini yaitu pengguna Instagram TV segala usia.
- e. Materi yang ada dalam animasi ini bersumber dari Taman Pintar Yogyakarta.
- f. Resolusi yang digunakan dalam video ini 1280x720.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan, yaitu membuat animasi infografis tentang protokol new normal untuk Taman Pintar Yogyakarta menggunakan teknik *motion graphic*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Membantu Taman Pintar Yogyakarta dalam menyampaikan protokol new normal kepada masyarakat melalui media video animasi *motion graphic*.
- b. Membantu masyarakat untuk mengetahui dan memahami protokol new normal yang ada pada taman pintar Yogyakarta.
- c. Membantu pemerintah kota Yogyakarta dalam pencegahan penyebaran covid-19 di masyarakat dengan menayangkan video animasi protokol new normal.

1.6. Metode Penelitian

Berikut ada beberapa metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan video *Motion Graphic* di antaranya yaitu :

1.6.1. Metode Wawancara

Metode ini adalah metode pengumpulan data dengan mendapatkan informasi dengan cara bertanya secara langsung kepada pihak pegawai Taman Pintar dan pemerintah kota Yogyakarta. Agar mendapatkan data yang kongkret dan lengkap sebagai bahan analisa penelitian.

1.6.2. Metode Pustaka

Metode ini adalah metode yang dilakukan dengan cara mencari dan melihat referensi teori dari buku, jurnal atau internet yang bersangkutan dengan penelitian ini.

1.7. Metode Analisis

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan pembuatan video *motion graphic*. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan analisis yang di dalamnya akan menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan brainware, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan video *motion graphic*.

1.8. Metode Produksi

Perancangan *motion graphic* ini menggunakan standar produksi yang terdiri dari beberapa langkah, yaitu :

- a. Tahap Pra Produksi
Meliputi : Ide, Konsep, Naskah, dan Storyboard.
- b. Tahap Produksi
Meliputi : Pengambilan Suara, Pembuatan Object Animasi, Rendering, Compositing/Editing.
- c. Tahap Pasca Produksi
Meliputi : Editing Suara, Editing Video dan Rendering Video.

1.9. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, pengertian multimedia, konsep dasar *motion graphic*, jenis media promosi serta *software - software* yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan yaitu analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan dan perancangan pembuatan video *motion graphic*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan video animasi *motion graphic*

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan dari bab – bab sebelumnya yang bersifat membangun dari pembahasan yang ada pada penyusunan skripsi

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi

LAMPIRAN