

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Puskesmas Tirtomoyo I salah satu puskesmas di Kabupaten Wonogiri, tepatnya di Kecamatan Tirtomoyo. Puskesmas ini melayani berbagai program puskesmas seperti pemeriksaan kesehatan (*check up*), pembuatan surat keterangan sehat, rawat jalan, lepas jahitan, ganti balutan, jahit luka, cabut gigi, pemeriksaan tensi, tes hamil, bersalin / persalinan, pemeriksaan anak, tes golongan darah, asam urat, kolesterol dan lainnya. Pelayanan Puskesmas Tirtomoyo I juga baik dengan tenaga kesehatan yang baik, mulai dari perawat, dokter, alat kesehatan dan obatnya. Puskesmas ini dapat menjadi salah satu pilihan warga masyarakat Kabupaten Wonogiri untuk memenuhi kebutuhan terkait kesehatan. Harga pengobatan juga memiliki tarif murah. Kesehatan merupakan hak asasi manusia untuk mendapatkan keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial, dan ekonomis. Pada dasarnya pengembangan kesehatan adalah upaya untuk menjaga diri sejak dini seperti dengan memelihara dan meningkatkan kesehatan masyarakat dalam bentuk pencegahan penyakit, peningkatan kesehatan, pengobatan penyakit, dan pemulihan kesehatan oleh pemerintah maupun masyarakat.

Menurut Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan, Imunisasi merupakan salah satu upaya untuk mencegah terjadinya penyakit menular yang merupakan salah satu kegiatan prioritas Kementerian Kesehatan sebagai salah satu bentuk nyata komitmen pemerintah untuk mencapai *Sustainable Development Goals* (SDGs) khususnya untuk menurunkan angka kematian pada anak. Program imunisasi merupakan upaya kesehatan masyarakat yang terbukti paling *cost effective* telah dilaksanakan di Indonesia pada tahun 1956. Mulai tahun 1997 kegiatan imunisasi diperluas menjadi Program Pengembangan Imunisasi (PPI) dalam rangka pencegahan penularan terhadap beberapa Penyakit yang Dapat Dicegah Dengan Imunisasi (PD3I) yaitu Tuberkulosis, Difteri,

Pertussis, Campak, Polio, Tetanus, Hepatitis B serta Pneumonia Cakupan imunisasi yang rendah di Asia Tenggara dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satu faktor adalah pendidikan atau pengetahuan, umur, paritas dan minat. Tidak sedikit bayi yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan imunisasi dasar yang lengkap. Alasannya kurangnya pengetahuan, informasi ataupun minat yang didapat tentang imunisasi dasar itu sendiri.

Pemerintah telah menetapkan Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) sebagai bencana non-alam berupa pandemi, penetapan ini diikuti dengan upaya-upaya pencegahan penyebaran virus corona melalui pembatasan sosial antara lain pembatasan kerumunan orang, pembatasan perjalanan, pemberlakuan isolasi, penundaan dan pembatalan acara, serta penutupan fasilitas dan pengaturan pelayanan publik. Kondisi ini turut berpengaruh terhadap jadwal dan tata cara pelayanan imunisasi baik di posyandu, puskesmas maupun di fasilitas kesehatan lainnya termasuk swasta. Sejumlah orang tua khawatir untuk memberikan imunisasi bagi anaknya, dan tidak sedikit pula petugas kesehatan ragu-ragu dalam menyelenggarakan pelayanan imunisasi di tengah pandemi COVID-19, bisa jadi disebabkan ketidaktahuan atau karena belum adanya petunjuk teknis yang tersedia. Masa pandemi COVID-19 tentu memiliki dampak terhadap pelayanan kesehatan esensial termasuk imunisasi. Oleh karena itu kegiatan pelayanan imunisasi menjadi prioritas utama saat ini.

Dikarenakan kekawatiran tersebut penulis bermaksud untuk membuat iklan layanan Masyarakat. Sebagai bentuk komunikasi, iklan mempunyai peran sangat penting sebagai alat pemasaran yang membantu menjual barang, memberikan informasi, dan layanan serta gagasan atau ide. Iklan dilakukan melalui saluran tertentu dalam bentuk informasi yang persuasif. Pada hakikatnya penyajian iklan merupakan aktivitas menjual pesan yang kreatif. Dalam rangka mencapai tujuannya mempengaruhi pembaca dan penonton, maka dari itu iklan harus ditampilkan semenarik mungkin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis merumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana implementasi teknik *frame by frame* terhadap video 2D iklan layanan masyarakat?
2. Apa pengaruh video iklan layanan masyarakat tentang pendaftaran imunisasi dasar pada balita pada masa pandemi COVID-19 berbasis 2D?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis membatasi masalah agar tidak terlalu melebar dan fokus dalam memecahkan permasalahan yang ada. Adapun batas-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Animasi berbentuk video 2D.
2. Animasi ini pembuatannya menggunakan aplikasi Adobe Animate CC 2019 sebagai software utama.
3. Memiliki durasi 1 menit 37 detik.
4. Materi yang ditampilkan adalah sistem pendaftaran imunisasi balita pada masa pandemi secara step by step di puskesmas Tirtomoyo I.
5. Video iklan layanan masyarakat ini berfokus pada simulasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
6. Video iklan layanan masyarakat ini ditujukan untuk masyarakat di kecamatan Tirtomoyo.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang serta membuat iklan layanan masyarakat tentang Tata Cara Pendaftaran Imunisasi menggunakan video 2D.

2. Membantu masyarakat memahami bagaimana tata cara pendaftaran imunisasi yang benar pada masa pandemi COVID-19.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan iklan layanan masyarakat ini dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk memberikan imunisasi dasar pada balita.
2. Dapat membantu petugas kesehatan untuk menjelaskan kepada masyarakat tentang sistem pendaftaran saat pandemi.

1.6 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa penelitian dan pengumpulan data. Berikut adalah beberapa metode yang dilakukan oleh penulis :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan petugas untuk menggali informasi tentang bagaimana tata cara pendaftaran imunisasi selama masa pandemi ini di Puskesmas Tirtomoyo I.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk melakukan penelitian.

4. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan media interaktif dan tata cara pendaftaran imunisasi.

1.6.2 Analists

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis kebutuhan dan analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Tidak hanya itu, untuk menunjang aplikasi yang akandibangun, penulis juga menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional serta analisis kelayakan.

1.6.3 Pengembangan

Metode pengembangan akan dilakukan dengan siklus pengembangan multimedia yang diawali dengan mempelajari kumpulan data yang telah ada, kemudian dilakukan pembuatan konsep, dan dilanjutkan proses-proses lainnya, dan yang terakhir akan dilakukan implementasi dan evaluasi.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi adalah tahap pengujian, apabila ada kesalahan dalam tata cara pendaftaran imunisasi dalam video akan dibetulkan.

1.7 Sistem Penulisan

Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I adalah pendahuluan dari penelitian yang akan dilakukan, didalamnya dijelaskan tentang pengantar dari pokok permasalahan yang diteliti dan pada bagian ini dijelaskan gambaran dari topik penelitian yang akan dilakukan. Adapun penjelasan isi dari Bab I adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah dalam penelitian, maksud dan tujuan penelitian, manfaat dari penelitian yang dilakukan dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II adalah landasan teori yang menjelaskan tentang konsep dasar atau dasar teori yang dijadikan sebagai referensi atau pedoman teori sehingga dapat mendukung pembuatan aplikasi. Adapun penjelasan isi dari bab II adalah tinjauan pustaka yang dapat berupa pembahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN

Bab III adalah analisis dan perancangan yang dijelaskan tentang identifikasi masalah, peluang dan tujuan serta mengidentifikasi data dan informasi yang diperoleh untuk proses perancangan dari aplikasi yang ingin dibangun sehingga gambaran dari objek penelitian dapat diuraikan dengan jelas.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV adalah implementasi dan pembahasan yang menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian serta pembahasan dalam penelitian secara rinci. Pada bab ini juga menjelaskan hasil dari penelitian secara teoritis dan pengujian dari penelitian yang sudah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab V adalah penutup yang menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan sehingga penulis dapat menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah yang berkaitan dengan bukti-bukti yang sudah dihasilkan. Selain itu pada bab ini juga disertakan saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih mudah dalam proses pengembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar dari sumber-sumber yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan ini, baik sumber yang berasal dari buku maupun internet.