

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Imunisasi adalah upaya untuk meningkatkan kekebalan seseorang secara aktif terhadap suatu penyakit berupa vaksin yang mengandung virus atau bakteri yang dilemahkan dan diberikan melalui suntikan, beberapa diberikan melalui mulut atau disemprotkan ke hidung [1]. Manfaat pemberian imunisasi sebagai upaya promotif dalam meningkatkan pengetahuan imunisasi dan upaya preventif pencegahan penyakit untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya melakukan imunisasi. Kurangnya sosialisasi dari petugas kesehatan mempengaruhi pemahaman dan kesediaan Ibu dalam menjalankan program imunisasi. Akibatnya Ibu akan cenderung menganggap program imunisasi kepada anak menjadi kurang penting. Peran Ibu dalam program imunisasi sangatlah penting karena pemahaman tentang imunisasi sangat diperlukan agar Ibu tidak merasa panik ketika imunisasi hendak dilakukan kepada anaknya.

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan [2]. Terdapat beberapa jenis animasi diantaranya adalah animasi 3D yang bertujuan untuk menghasilkan gambar atau grafik yang digunakan untuk membuat konten salah satunya berbentuk kartun sehingga animasi bisa dijadikan sebagai hiburan. Selain menjadi hiburan, konten dalam animasi 3D juga dapat menjadi pembelajaran bagi anak-anak bahkan orang dewasa [3]. Dalam era modern ini banyak cara yang bisa dilakukan dalam proses pembuatan pembuatan animasi 3D, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik *pose to pose*. Di dalam metode *pose to pose* terdapat perencanaan gerakan objek dan penentuan gambar apa saja yang dibutuhkan dalam menggerakkan animasi. Metode ini berbeda dengan metode penggunaan hitungan sebagai basis komputasinya, karena metode

ini menjelaskan teknis pengendalian suatu objek sehingga bisa dikendalikan dengan baik [4]. Animasi ini bertemakan kesehatan dengan adanya sebuah karakter untuk menyampaikan edukasi tentang dampak imunisasi di Poliklinik Desa Sekaran yang bertujuan agar ibu memiliki pemahaman tentang dampak imunisasi.

Setelah dilakukannya wawancara dengan pihak Poliklinik Desa Sekaran kendala yang dialami adalah banyak ibu yang mencemaskan keadaan anaknya setelah melakukan imunisasi yaitu anak menjadi rewel, badannya menjadi panas sehingga diperlukannya media sosialisasi yang menjelaskan tentang dampak imunisasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan mengimplementasikan penggunaan teknik *pose to pose* pada animasi "Dampak Imunisasi" yang mudah dipahami. Maka dari itu penulis membuat judul "Implementasi Teknik Pose To Pose Pada Animasi 3D "Dampak Imunisasi" Pada Poliklinik Desa Sekaran".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah "Bagaimana mengimplementasikan animasi 3D "Dampak Imunisasi" teknik *pose to pose*?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

:

1. Objek penelitian ini berada di lingkup Poliklinik Desa Sekaran tentang dampak imunisasi.
2. Penelitian ini berfokus pada pembuatan animasi 3D dengan menggunakan teknik *pose to pose*.
3. Target animasi kurang lebih berdurasi 1 hingga 2 menit.

4. Animasi akan dibuat menggunakan software Blender 3.3.1 dan Adobe After Effect 2020.
5. Animasi akan dibuat menggunakan resolusi 1080p 1920x1080 dengan format mp4 24 fps.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat animasi 3D untuk mengenalkan dampak imunisasi di Poliklinik Desa Sekaran.
2. Menerapkan teknik pose to pose pada animasi "Dampak Imunisasi" sebagai media pembelajaran kesehatan.
3. Mengimplementasikan animasi 3D "Dampak Animasi" sebagai media sosialisasi kepada Ibu rumah tangga.
4. Memberikan pengetahuan dan cara kerja imunisasi di Poliklinik Desa Sekaran.
5. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Peneliti
Menambah ilmu pengetahuan serta wawasan juga untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh dan evaluasi ilmu.
2. Poliklinik
Sebagai media sosialisasi tentang dampak imunisasi.
3. Animator
Sebagai referensi pembuatan animasi tentang kesehatan.

1.6 Metodologi Penelitian

Sebagai penunjang keberhasilan penulis dalam mengimplementasikan animasi “Dampak Imunisasi”, diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengambilan data yang dilakukan dengan mengamati animasi dengan konsep pembahasan yang sama dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan seperti tema, desain, dan referensi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengambilan data yang dilakukan dengan sesi dialog bersama narasumber, yaitu dengan melakukan wawancara dengan bidan Desa Sekaran untuk mendapatkan gambaran tentang cara kerja imunisasi pada balita.

1.6.1.3 Metode Studi Literatur

Metode studi literatur adalah metode pengambilan data yang berkenaan dengan metode studi kepustakaan dengan menggunakan sumber tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian seperti jurnal, buku, internet sebagai pendukung dalam pengumpulan data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah menganalisa kebutuhan informasi dan pemanfaatan Teknik pose to pose dalam pembuatan animasi “Dampak Imunisasi”.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam proses pembuatan animasi 3D “Dampak Imunisasi” menggunakan tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan menggunakan metode *alpha* dan *beta testing*. Alpha testing dilakukan untuk mengkonfirmasi dari semua perspektif bahwa animasi siap untuk pengujian beta. Sedangkan pengujian beta dilakukan untuk mendapatkan masukan untuk memastikan bahwa animasi tersebut siap untuk dirilis.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini disajikan sistematika penulisan untuk memudahkan terhadap permasalahan yang dikemukakan supaya lebih terarah dengan sistematika pembahasan diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan dasar teori yang menjadi landasan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum perencanaan dalam proses pembuatan animasi “Dampak Imunisasi”.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pemaparan hasil penelitian mulai dari pembuatan animasi, penggunaan dan penerapan prinsip animasi pose to pose, dan hasil penelitian yang dilakukan dari proses pra produksi, proses produksi, hingga pasca produksi pada animasi 3D “Dampak Imunisasi”.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari penyusunan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai berbagai sumber referensi yang digunakan sebagai acuan dalam pengerjaan skripsi.

LAMPIRAN

Bab ini merupakan dokumen tambahan hasil dari pengerjaan skripsi berupa gambar.