BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemutusan penyebaran Covid 19 tidak cukup hanya dengan pencegahan penularannya saja tetapi juga harus dibantu agar masyarakat memiliki imunitas tubuh yang baik untuk memerangi risiko virus Covid-19. Peningkatan imunitas tubuh bisa dengan mengonsumsi vitamin, pemanfaatan energi matahari di pagi hari dan aktivitas ringan selama beberapa menit, serta melakukan vaksinasi. Vaksin banyak sekali manfaatnya, selain untuk melindungi diri dari paparan virus, juga dapat mengurangi penyebaran virus tersebut. Minimnya pengetahuan masyarakat akan vaksinasi Covid 19 dan kurangnya informasi tentang vaksinasi Covid 19 menjadi salah satu faktor penyebab masyarakat takut akan vaksin. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah memberikan edukasi tentang vaksinasi covid 19. Pada penelitian ini akan lebih difokuskan pada pembuatan animasi menggunakan teknik motion graphic yaitu memberikan edukasi tentang vaksinasi covid 19 kepada masyarakat.

Animasi telah menjadi salah satu bentuk seni dan hiburan yang sangat populer di dunia saat ini. Dalam bahasa Inggris, animasi berasal dari kata "animation" yang berasal dari kata kerja "to animate" yang berarti "menghidupkan" [1]. Animasi dapat diartikan sebagai gambar tetap yang diatur secara berurutan dan direkam dengan kamera untuk menciptakan ilusi gerakan. Teknik ini telah ada sejak awal abad ke-19, ketika para seniman mulai memperkenalkan ilusi gerakan dengan memutar gambar-gambar berurutan. Saat ini, animasi telah menjadi salah satu bentuk seni dan hiburan yang sangat populer di industri film, televisi, dan permainan video. Dengan perkembangan teknologi dan kecanggihan perangkat lunak animasi, orang-orang kini dapat menciptakan animasi dengan kualitas yang semakin realistis dan menakjubkan. Hal ini membuat animasi semakin relevan dan penting dalam industri kreatif dan hiburan.

Sebuah animasi juga bisa menjadi sarana alternatif yang bisa di gunakan

sebagai informasi yang tidak bisa di sampaikan secara langsung dan membuat penontonnya dapat lebih mengerti maksud dari suatu informasi tersebut. Salah satunya yaitu pembuatan animasi yang menggunakan teknik motion graphic. Seperti yang kita tahu motion graphic merupakan gabungan dari potongan-potongan elemen desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Motion graphic juga dianggap lebih efektif, karena gambar objek lebih fleksibel, lebih menarik dan juga penyampaian informasi kepada masyarakat dianggap lebih komunikatif.

Dari latar belakang di atas, maka si penulis membuat penelitian berjudul "Pembuatan Animasi Pentingnya Vaksinasi di Masa Pandemi Untuk Media Informasi Pada Masyarakat Menggunakan Teknik Motion Graphic". Dalam video animasi motion graphic ini akan di uraikan bagaimana memberikan edukasi tentang vaksinasi covid 19 kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan di bahas yaitu : Bagaimana memproduksi Video Animasi yang memberikan edukasi tentang vaksinasi covid 19 kepada masyarakat. dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan atau penelitian berjalan sesuai dengan kemampuan penulis dan tidak menyimpang dari pertanyaan yang diajukan, maka diberikan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Pembahasan permasalahan hanya pada memberikan edukasi tentang vaksinasi covid 19 kepada masyarakat.
2. Durasi dari implementasi dari teknik motion graphic ini 2 menit.
3. Software yang di gunakan antara lain : Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Audition.
4. Penelitian ini berakhir sampai pada penayangan di Youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah video animasi dengan menggunakan teknik motion graphic yang berjudul "Pembuatan Animasi Edukasi Tentang vaksinasi Covid 19 Kepada Masyarakat Untuk Media Informasi pada Masyarakat Menggunakan Teknik Motion Graphics"

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai sarana informasi yang berguna bagi masyarakat tentang edukasi vaksinasi covid 19.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini pada dasarnya masih berhubungan dengan manusia secara fundamental bergantung pada pengamatan.

Menurut Moleong [2] penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Ada beberapa metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahapan awal yang di lakukan sebelum masuk pada tahap produksi sebuah animasi dan video. Yaitu dengan mempersiapkan bahan-bahan untuk produksi kedepannya, seperti :

- Ide pokok cerita (Konsep)
- *Storyboard*
- Desain karakter dan Asset pendukung lainnya
- *Dubbing*

- Musik dan *Sound Fx*

1.6.2 Produksi

Pada tahap produksi, nilai menggabungkan unsur-unsur yang telah ditetapkan dalam tahapan sebelumnya, mulai dari *material collecting, designing*, *animating*, dan *rendering*.

1.6.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi akan di lakukan proses editing terhadap hasil dari file produksi hingga proses rendering menjadi file video.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini lebih mudah dipahami, maka sistematika penulisan buku ini dibuat menjadi seringkas mungkin yang terdiri dari 5 bab, seperti yang dapat dilihat dibawah ini.