

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 mempunyai dampak yang sangat luas di berbagai sektor. Indonesia saat ini dihadapkan pada situasi sulit terkait dengan penanganan dampak Covid-19, usaha-usaha yang dilakukan terkait dengan upaya untuk menekan angka kematian penduduk yang terinfeksi virus Covid-19, maupun upaya untuk menangani dampak sosial ekonomi dari penyebaran virus. [1]

Kenormalan baru dalam bidang pariwisata menjadi hal yang harus diterapkan para *stakeholders* pariwisata hal ini dikarenakan pariwisata merupakan sektor yang paling merasakan dampak pandemi Covid-19 ini dimana selama masa *lockdown* hampir 98% akomodasi pariwisata ditutup di hampir semua negara di dunia. [2]

Setelah di beberapa negara membuka kembali pariwisata dengan mematuhi protokol covid-19 maka mulai berkembang pariwisata *new normal* di beberapa negara. Keputusan ini menjadi suatu keharusan bagi negara-negara yang mengandalkan sektor pariwisata sebagai pemasukan utama untuk menghindari krisis ekonomi yang berkepanjangan karena beberapa negara telah menyentuh level terendah dari perkembangan ekonomi domestik dan berdasarkan prediksi para ahli ekonomi kenormalan baru merupakan jawaban untuk mengatasi semua masalah pasca pandemi (Thomas, 2020). [2]

Pada bulan September 2020, peneliti melakukan observasi untuk menggali informasi sistem pelayanan pada Taman Pintar di masa pandemi Covid-19 ini. Dari observasi tersebut, Taman Pintar cukup terdampak karena turunnya jumlah pengunjung sampai dengan hanya 20% dari total kunjungan normal. Di samping itu, sebagian besar pengunjung masih anak-anak sehingga sulit untuk diarahkan dalam menjalankan protokol kesehatan. Upaya untuk memaksimalkan kepedulian pengunjung terhadap protokol kesehatan terus dilakukan, salah satunya dengan memanfaatkan media informasi berbentuk animasi. Penggunaan animasi dengan teknik *motion graphic* akan sangat efektif dan mudah dipahami oleh para pengunjung.

Motion graphic adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi. [3]

Taman Pintar Yogyakarta adalah wahana pendidikan yang memberikan pelayanan untuk mengembangkan sumber daya manusia di bidang sains dan teknologi. Wahana ini sudah menerapkan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan alat peraga sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Di masa pandemi covid-19 ini, Taman Pintar telah menyiapkan sarana dan prasarana protokol kesehatan dalam melaksanakan kenormalan baru, namun dalam upaya persiapan tersebut dirasa masih kurang maksimal dalam menyampaikan informasinya, karena sebagian besar pengunjung Taman Pintar adalah anak-anak.

Dalam latar belakang tersebut peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah animasi *motion graphic* yang dapat digunakan oleh pihak Taman Pintar

sebagai media informasi protokol kesehatan dengan melibatkan unsur multimedia, sehingga dapat membantu para pengunjung dalam memahami protokol kesehatan dan menerapkannya untuk pecegahan dan pengendalian Covid-19 pada Taman Pintar Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat animasi *motion graphic* sebagai media informasi protokol kesehatan pada pusat wisata Taman Pintar Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan adalah *motion graphic*.
2. Animasi *motion graphic* berdurasi 3 menit 15 detik.
3. Ekstensi file video nantinya akan berektensi Mp4.
4. Resolusi animasi berukuran 1920x1080 atau *full HD* 1080p dengan *frame rate* 29,97 fps.
5. Perancangan animasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan *software* Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effect CS6.
6. Materi dalam animasi *motion graphic* berisi SOP protokol kesehatan yang menjadi tatanan kenormalan baru pada Taman Pintar Yogyakarta.

7. Animasi *motion graphic* nantinya akan ditayangkan di Instagram dan Youtube Taman Pintar Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun beberapa maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi *motion graphic* tentang protokol kesehatan sebagai media informasi untuk para pengunjung Taman Pintar Yogyakarta.
2. Diharapkan dapat membantu menyampaikan informasi bagi calon pengunjung berupa video animasi yang sebelumnya hanya menggunakan foto sebagai media informasi dan menerapkannya untuk pencegahan serta pengendalian Covid-19 di Taman Pintar Yogyakarta.
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Pihak Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media informasi berbentuk animasi bagi Taman Pintar Yogyakarta.
2. Memberikan sebuah media informasi yang diharapkan dapat membantu petugas dalam memvisualisasikan protokol kesehatan kepada pengunjung.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang pendidikan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.3 Bagi Pengunjung

1. Mempermudah bagi pengunjung dalam memahami informasi protokol kesehatan yang ada di Taman Pintar Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Pada metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian animasi *motion graphic* adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu Taman Pintar Yogyakarta pada bulan September 2020.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti langsung bertemu narasumber untuk mendapatkan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan Karmila, S.E sebagai Kepala Seksi Humas, Kerjasama, dan Pemasaran Taman Pintar Yogyakarta untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan *software hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi *motion graphic* dapat digunakan standar produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7 Metode Testing

Setelah pembuatan animasi *motion graphic* selesai, maka dilakukan pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan skala *likert*. Berikut ini contoh penggunaan skala *likert* :

Tabel 1.1 Contoh penggunaan skala likert

1	Sangat baik	Skor 5
2	Baik	Skor 4
3	Cukup	Skor 3
4	Kurang	Skor 2
5	Sangat Kurang	Skor 1

1.8 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan penelitian ini disusun terstruktur agar mudah dimengerti dengan sistematika penulisannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang informasi objek penelitian, analisis yang digunakan, konsep, naskah, dan storyboard animasi *motion graphic*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir merupakan kesimpulan dari pembahasan seluruh bab sebelumnya dalam perancangan dan pembuatan skripsi, serta saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan yang dibuat maupun dan animasi *motion graphic*.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka berisi mengenai referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

LAMPIRAN