

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan jaman juga semakin berkembang teknik-teknik dalam pembuatan suatu video. *Motion graphic* merupakan teknik dalam pembuatan video yang mempunyai keunggulan yaitu dapat menyampaikan dan menggambarkan suatu informasi.

Saat ini di Puskesmas Banguntapan 3 belum mempunyai media pembantu dalam mensosialisasikan tentang pentingnya menjaga kebersihan untuk pencegahan demam berdarah. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Kepala Puskesmas Banguntapan 3, penyakit yang sering terjadi di kalangan masyarakat saat ini yaitu demam berdarah. Nyamuk penyebab demam berdarah *Aedes aegypti* muncul karena lingkungan yang kurang dijaga kebersihannya, mulai dari lingkungan rumah sendiri hingga lingkungan sekitarnya, sehingga banyak sarang-sarang nyamuk yang terbentuk. Walaupun dengan pengasapan mampu membersihkan nyamuk-nyamuk tersebut, tetapi itu hanya bersifat sementara dan hanya membasmi nyamuk dewasa, sehingga percuma saja jika lingkungannya masih kumuh, nyamuk-nyamuk tersebut akan muncul dan berkembang lagi. Maka sangat dianjurkan untuk melakukan gerakan menguras, mengubur, dan menutup (3M) mulai dini. Untuk menyampaikan informasi tentang pentingnya menjaga kebersihan dengan gerakan menguras, menutup, dan mengubur

(3M), maka dibuatnya video animasi dengan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* dipilih karena dapat menyampaikan dan menggambarkan informasi yang tidak bisa dijelaskan secara langsung, yaitu seperti penggambaran telur dan jentik nyamuk dengan menganimasikannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengambil judul “Implementasi Gerakan 3M Plus Untuk Pencegahan Demam Berdarah Pada Puskesmas Banguntapan 3 Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic”, sehingga harapannya nanti, mampu menarik minat masyarakat untuk melihat lebih besar tentang pentingnya menjaga kebersihan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat media visualisasi gerakan 3M Plus pada Puskesmas Banguntapan 3 dengan menggunakan teknik motion graphic yang dapat digunakan untuk sosialisasi kepada masyarakat ?.

1.3 Batasan Masalah

Melihat rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas maka penulis membatasi kedalam beberapa masalah. Adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Puskesmas Banguntapan 3 Yogyakarta.
2. Media visualisasi ini hanya menampilkan bahasan tentang gerakan Menguras, Menutup, dan Mengubur (3M) Plus untuk Pencegahan demam berdarah pada masyarakat.
3. Video animasi dibuat dengan durasi kurang dari 2 menit yang mudah diingat dan dimengerti oleh peserta sosialisasi.
4. Video ini akan digunakan untuk sosialisasi pada masyarakat dengan ditayangkan di proyektor presentasi.
5. Dalam pembuatan nya penulis menggunakan software Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6 dan Adobe Audition CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan, yaitu membuat media visualisasi gerakan 3M plus untuk pencegahan demam berdarah dengan menggunakan teknik motion graphic.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan media visualisasi ini diharapkan memberi suatu manfaat yang berarti. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Membantu Puskesmas Banguntapan 3 dalam mensosialisasikan pentingnya gerakan 3M plus untuk pencegahan demam berdarah kepada masyarakat.
- b. Menjadi referensi atau inovasi dalam pengembangan media informasi di Puskesmas Banguntapan 3.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah pengumpulan data, berikut bagian-bagiannya :

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke tempat yang akan digunakan untuk objek penelitian guna mengumpulkan data yang akurat.

2. Interview

Melakukan wawancara langsung kepada Kepala Puskesmas Banguntapan 3 Yogyakarta untuk mendapatkan kelengkapan data yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

3. Kepustakaan

Melakukan pencarian informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan dan laporan tugas akhir ini melalui buku, materi perkuliahan, website-website yang valid maupun catatan pribadi sebagai bahan penunjang penulisan tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Supaya lebih mudah dipahami dalam pembuatan laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menampilkan teori tentang multimedia, animasi, *motion graphic* dan teori-teori pendukung lainnya serta tahap-tahap dalam pembuatan media visualisasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum, analisis kebutuhan sistem, konsep (*Concept*), dan *storyboard* (*Design*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan proses pembuatan dan hasil akhir media visualisasi gerakan 3M pada Puskesmas Banguntapan 3 Yogyakarta dengan teknik *motion graphics*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis akan memaparkan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan laporan tugas akhir.