

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia (Suyanto, 2005). Seiring dengan pesatnya perkembangan era digital saat ini, penggunaan video bukan hanya sebagai media hiburan saja melainkan juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran, dokumentasi suatu peristiwa, pembuatan tutorial, bahkan sebagai media promosi.

Video ilustrasi merupakan video yang memvisualisasikan suatu tulisan, lukisan, foto, bahkan gagasan ataupun ide untuk menerangkan dan memperjelas suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya dan menambahkan unsur suara untuk menghiasinya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan atau informasi tersebut menjadi lebih menarik dan lebih mudah dicerna.

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran yang menjadikan seseorang, keluarga, atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan. Biasanya para praktisi kesehatan memberikan penjelasan mengenai perilaku hidup bersih dan sehat menggunakan lisan dengan brosur.

Pada metode diatas masih ditemui beberapa kendala dan kekurangan, yakni sistem penyampaian informasi secara lisan dengan menggunakan brosur dan slide yang hanya terdiri dari teks, suara serta gambar, dan tidak adanya

gambar bergerak, visualisasi tulisan dan informasi. Video mampu memberikan visual karena didalamnya terdapat unsur teks, gambar, audio, animasi.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas. Dapat disimpulkan bahwa pentingnya sebuah media berupa video guna mendukung kebutuhan penyuluhan Klinik Karunia Husada. Diharapkan dengan media pembelajaran yang menerapkan video ini, masyarakat akan lebih mudah dalam hal mengingat dan lebih tertarik untuk berperilaku hidup bersih dan sehat karena disajikan dalam bentuk video. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengambil skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Pembelajaran Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Klinik Karunia Husada.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah “*Bagaimana merancang dan membuat video pembelajaran yang dapat digunakan untuk penyuluhan tentang perilaku hidup bersih dan sehat pada Klinik Karunia Husada?*”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini, maka agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan video pembelajaran ini sebagai sarana untuk membantu penyuluhan tentang perilaku hidup bersih dan sehat pada Klinik Karunia Husada.
2. Konsep pembuatan video pembelajaran ini merupakan animasi 2D yang berupa motion grafis.
3. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe After Effect CS6*, juga menggunakan beberapa software multimedia lain seperti *Adobe Premere CS6*, *Adobe ilustrator CS6*, *Adobe audition CS6* dan *software* pendukung lainnya.
4. Video berformat H264 – Mp4 dengan durasi 3 menit 30 detik.
5. Penelitian sampai pada tahap pemberian video kepada objek.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat video pembelajaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat.
3. Mendukung kebutuhan kegiatan penyuluhan tentang perilaku hidup bersih dan sehat pada Klinik Karunia Husada.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka (*Library*)

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan video pembelajaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

2. Metode Observasi (*Observation*)

Melakukan observasi pada video sejenis agar bias mendapatkan referensi untuk membuat pembuatan video pembelajaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat ini menjadi sebuah video yang lebih menarik.

3. Metode Wawancara (*Interview*)

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka penulis melakukan wawancara kepada dokter di Klinik Karunia Husada agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan video pembelajaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat ini.

1.5.2 Analisis

Untuk mengetahui apakah video yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan Analisis terhadap rancangan dan

video. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap video ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT.

1.5.3 Perancangan

Penulis Merancang video pembelajaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat agar tujuan video ini dapat tersampaikan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu perancangan video ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan video. Pra Produksi meliputi rancangan *storyboard* dan naskah narasi. Produksi meliputi pembuatan visual dan audio. Pasca Produksi meliputi distribusi video kepada objek.

1.5.4 Evaluasi

Merupakan suatu prosedur ilmiah yang sistematis yang dilakukan untuk mengukur hasil produk sesuai dengan tujuan yang direncanakan atau tidak, dengan cara mengumpulkan, menganalisis dan mengkaji pelaksanaan produk yang dilakukan secara objektif.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menerangkan teori-teori yang melandasi analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengenalan Lingkungan Hidup, definisi dan jenis video, sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan, serta teori-teori yang bersangkutan lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III ini berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan video seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah video, setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan video, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan video pembelajaran lebih lanjut.

