

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat yang utama di Indonesia. Penyakit DBD pertama kali ditemukan pada tahun 1968 di Surabaya dan sekarang menyebar keseluruh propinsi di Indonesia. Sejak Januari sampai dengan 5 Maret 2004 total kasus DBD di seluruh propinsi di Indonesia sudah mencapai 26.015 orang, dengan jumlah kematian sebanyak 389 orang. Penyakit Demam Berdarah Dengue atau Dengue Hemorrhagic Fever (DHF) adalah penyakit yang disebabkan oleh virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes Aegypti* dan *Aedes Albopictus*. Kedua jenis nyamuk ini hamper terdapat di seluruh pelosok Indonesia, kecuali di tempat-tempat ketinggian dari 1000 meter di atas permukaan laut.

Kesadaran masyarakat untuk memberantas nyamuk *Aedes Aegypti* dan *Aedes Albopictus* selalu dibebankan kepada pemerintah. Seharusnya kesadaran masyarakat sebagai warga dan kerjasama yang baik dengan pemerintah akan menjadi solusi yang tepat. Dengan adanya kecenderungan tersebut, muncul satu gagasan berharga untuk berusaha mewujudkan suatu karya yang bisa membantu untuk meningkatkan kesadaran masyarakat baik orang dewasa maupun anak-anak untuk melakukan gerakan pencegahan penyakit DBD.

Terkait dengan paragraf sebelumnya karya ILM (Iklan Layanan masyarakat) tentang **PENCEGAHAN PENYAKIT DBD DI KAB. GOWA**. Karya ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat dan bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk melakukan gerakan pencegahan penyakit DBD dengan mengambil satu contoh masyarakat di salah satu kabupaten di Sulawesi Selatan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang terdapat dalam judul "**Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbentuk Animasi 2D Sebagai Acuan untuk pencegahan Penyakit DBD di Kab. Gowa**", adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mewujudkan karya Iklan Layanan Masyarakat (ILM) supaya mempunyai nilai pengaruh pada masyarakat?
2. Bagaimana meningkatkan kesadaran masyarakat baik orang dewasa maupun anak-anak untuk melakukan gerakan pencegahan penyakit DBD?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diambil dalam judul "**Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbentuk Animasi 2D Sebagai Acuan untuk pencegahan Penyakit DBD di Kab. Gowa**", bertujuan untuk mengatasi pemecahan masalah dalam ILM ini. Batasan Masalah itu meliputi :

1. Penyuluhan agar masyarakat kabupaten Gowa dapat melakukan gerakan 3M yaitu: menguras bak mandi, menutup tempat penampungan air, dan mengubur barang-barang bekas untuk mencegah penyakit DBD.
2. Pembuatan ILM dengan animasi 2Dimensi menggunakan software aplikasi Adobe Primere Pro, Adobe Photoshop, dan Cool Edit Pro.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam perwujudan karya dengan judul **“Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbentuk Animasi 2D Sebagai Acuan untuk pencegahan Penyakit DBD di Kab. Gowa”**, adalah sebagai berikut :

1. Mewujudkan suatu gagasan yang kreatif dalam bentuk animasi 2Dimensi yang menarik.
2. Menghasilkan produk Iklan Layanan Masyarakat berbentuk animasi 2Dimensi yang dapat memotivasi masyarakat baik orang dewasa maupun anak-anak melakukan gerakan 3M untuk mencegah penyakit DBD.
3. Memunculkan karakter berupa gambar sederhana dalam karya animasi 2Dimensi.

#### **1.5. Manfaat**

Manfaat pembuatan karya Tugas Akhir dengan judul **“Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbentuk Animasi 2D Sebagai Acuan untuk pencegahan Penyakit DBD di Kab. Gowa”**, adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa :

- a) Mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perwujudan karya serta alur produksi mulai dari proses awal sampai pada tahap akhir.
- b) Melatih kepekaan dalam menyikapi permasalahan untuk dapat menjadi peluang dalam mewujudkan karya sesuai dengan situasi yang ada.
- c) Melatih dan mengukur kompetensi yang dimiliki sebagai bekal kesiapan menjadi tenaga kerja profesional di bidangnya.

2. Bagi Masyarakat :

- a) Menggugah masyarakat akan pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan.
- b) Menyadarkan masyarakat akan pentingnya gerakan 3M untuk pencegahan penyakit DBD

3. Bagi Pemerintah :

- a) Membantu program Rencana Pembangunan Nasional Jangka Panjang (RPJP) 2005-2025, yaitu pembangunan sumber daya manusia diarahkan untuk terwujudnya sehat, cerdas, produktif, dan masyarakat semakin sejahtera (Bappenas 2005), terutama dalam bidang kesehatan yaitu pencegahan dan pemberantasan penyakit, termasuk wabah penyakit menular.
- b) Menunjukkan kepedulian dan perhatian pemerintah dalam menangani masalah pencegahan dan pemberantasan Penyakit DBD.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis rancangan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sebab pemrosesan informasi dan pengolahan data dilakukan dalam suatu analisa kualitatif dan kuantitatif. Bertujuan untuk menjawab pertanyaan berkaitan *current status* subyek yang diteliti, dilakukan melalui metode survei untuk pengumpulan serta analisa datanya juga dalam tanya jawab dengan kuesioner dan wawancara.

### **1.6.2. Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan suatu Metode Analisis Data. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif yaitu analisis yang dilakukan dengan memahami dan merangkai data yang telah dikumpulkan dan disusun secara sistematis, kemudian ditarik kesimpulan.

#### **1.6.2.1. Wawancara**

Mengadakan konsultasi dengan pihak-pihak terkait untuk dimintai keterangan yaitu Lembaga Pemerintah yang terkait (Badan Kesatuan Bangsa, Politik, dan Linmas Kab. Gowa).

#### **1.6.2.2. Kuesioner**

Merupakan suatu teknik pengumpulan data yang memungkinkan analisis untuk mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa

orang utama didalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada yaitu masyarakat di sekitar Kab. Gowa.

#### 1.6.2.3. Kajian Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data dengan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, diantaranya sebagai berikut : a) buku-buku yang relevan, b) majalah, c) sumber-sumber dari internet.

#### 1.6.3. Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian melalui serangkaian tahap sebagai berikut :

##### a) Pemeriksaan Data (Editing)

Dilakukan dengan cara meneliti kembali data yang terkumpul dari penyebaran kuesioner. Langkah tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul sudah cukup baik. Pemeriksaan data atau *editing* dilakukan terhadap jawaban yang telah ada dalam kuesioner dengan memperhatikan hal-hal meliputi: kelengkapan pengisian jawaban, kejelasan tulisan, kejelasan makna jawaban, serta kesesuaian antar jawaban.

##### b) Pembuatan Kode (*Coding*)

*Coding* dilakukan sebagai usaha menyederhanakan data yaitu dengan memberi simbol angka pada masing-masing kategori jawaban dari seluruh responden.

c) Tabulasi

Setelah pembuatan kode maka selanjutnya melakukan tabulasi data.

Tabulasi data merupakan langkah memasukkan data berdasarkan hasil penggalian data di lapangan.

### 1.7. Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan objek penelitian yang akan digunakan sebagai dasar dan pedoman untuk membahas perkembangan teknologi serta pengertian animasi.

#### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi animasi dari pra produksi misalnya *storyboard* sampai pasca produksi, tahap *editing* hingga *final mastering* dan penggandaan.

