

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan merupakan bagian terpenting untuk menunjang sumberdaya manusia yang berkualitas. Kesehatan wajib di miliki dan di upayakan oleh semua orang, karena kesehatan merupakan kebutuhan dasar manusia. Maka dari itu setiap warga yang sakit wajib mendapatkan pengobatan yang layak dan saat ini masyarakat sangat terbantu dengan adanya BPJS yang menjamin pengobatan bagi warga yang sakit. Menurut profil BPJS Kesehatan, adanya pengeluaran yang tidak terduga apabila seseorang terkena penyakit, apalagi tergolong penyakit berat yang menuntut stabilitasi yang rutin seperti hemodialisa atau biaya operasi yang sangat tinggi. Hal ini berpengaruh pada penggunaan pendapatan seseorang dari pemenuhan kebutuhan hidup pada umumnya menjadi biaya perawatan di rumah sakit, obat-obatan, operasi, dan lain lain. Hal ini tentu menyebabkan kesukaran ekonomi bagi diri sendiri maupun keluarga. Sehingga munculan istilah “SADIKIN”, sakit sedikit jadi miskin. Dapat di simpulkan bahwa kesehatan tidak bisa digantikan dengan uang, dan tidak ada orang kaya dalam menghadapi penyakit karena dalam sekejap kekayaan yang di miliki seseorang dapat hilang untuk mengobati penyakit yang di deritanya. Maka dari itu BPJS ada untuk membantu masyarakat dengan cara membayar iuran perbulannya untuk mendapatkan fasilitas maupun pengobatan untuk masyarakat mampu maupun yang kurang mampu. [1]

Dalam melaksanakan tugasnya, BPJS bekerjasama dengan unit kesehatan hampir di seluruh Indonesia, dari rumah sakit sampai ke puskesmas termasuk puskesmas sukareja. Puskesmas yang berada di Kecamatan Sukareja Kabupaten Tegal ini telah melayani masyarakat sejak tahun 1970 hingga sekarang, dengan visinya yaitu menjadi tempat pelayanan kesehatan yang bermutu dan mandiri dengan dilandasi semangat gotong royong ketakwaan kepada tuhan yang maha esa. Namun kurangnya sosialisasi dari pihak BPJS kesehatan tentang cara pendaftaran menjadi anggota membuat masyarakat bingung serta enggan mendaftarkan diri menjadi anggota BPJS. Oleh karena itu puskesmas sukareja ingin meningkatkan pelayanan dengan memberikan sosialisasi tentang alur pendaftaran anggota BPJS kepada masyarakat dengan harapan dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjadi anggota BPJS serta memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang alur pendaftaran calon anggota baik online maupun offline.

Menurut prof M. Suyanto yang mengutip dari lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang di lihat dan 30% dari yang di dengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang di lihat dan di dengar dan 80% yang di lihat di dengar dan di lakukan, maka dari itu penulis memilih multimedia sebagai sarana sosialisasi kepada masyarakat tentang tata cara pendaftaran BPJS Kesehatan. [2]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan untuk melandasi penelitian ini, maka permasalahan yang dapat di rumuskan adalah Bagaimana membuat sebuah animasi tentang pendaftaran calon anggota BPJS menggunakan metode motion graphic?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini di lakukan di wilayah Puskesmas Sukareja.
2. Penelitian ini menggunakan teknik motion graphic
3. Video dari penelitian ini menggunakan format MPEG2

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video sosialisasi tentang tata cara pendaftaran BPJS kesehatan dengan metode motion graphic.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam Pembuatan animasi motion graphic ini penulis menyimpulkan bahwa manfaat yang di peroleh adalah .:

1.5.1. Bagi Puskesmas Warureja

- a. Membantu meningkatkan pelayanan puskesmas Warureja dalam memberikan informasi kepada masyarakat tentang pendaftaran BPJS.

- b. Dengan adanya video animasi ini diharapkan dapat membantu sosialisasi BPJS secara optimal kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Pada penulisan skripsi yang berjudul “Pembuatan Animasi Pada Puskesmas Tentang Pendaftaran BPJS Menggunakan Metode Motion Grafik” penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data sebagai berikut :

i. **Observasi**

Dalam langkah ini penulis melakukan pengamatan langsung ke Puskesmas Sukareja untuk mendapatkan informasi terkait.

ii. **Waancara**

Wawancara merupakan metode tanya jawab antara penulis dengan pihak puskesmas untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan mengenai Puskesmas Warureja dan permasalahan yang akan di teliti.

1.6.2 Metode Literatur

Penulis mengumpulkan data melalui media internet, jurnal, maupun skripsi dan buku sebagai bahan refrensi dan panduan untuk merancang video animasi.

1.6.3 Metode Analisis

Analisis pada animasi ini dengan menggunakan metode analisis kebutuhan system dan kelayakan system.

1.6.4 Metode Perancangan

dalam metode perancangan menjelaskan rancangan atau kerangka pemikiran dari peneliti yaitu :

1. Tahap pra produksi, dalam tahap ini peneliti membuat perancangan *storyboard*, *storyline* dan kerangka pemikiran tentang ide yang akan dibuat dalam animasi motion graphic ini.
2. Tahap produksi, Tahap *developing* animasi dari mulai pembuatan *background*, animasi *typographi*, *character rigging*, editing berdasarkan storyboard dengan memetakan ide yang sudah di rancang pada tahap pra produksi.
3. Tahap pasca produksi, tahap ini merupakan *testing* dan evaluasi dengan melihat kekurangan video animasi dan hal-hal yang perlu di perbaiki, ditambah, render serta *finishing* untuk langkah ahirnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi, pembahasan terbagi dalam lima bab yang secara singkat di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitaian manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, serta perangkat lunak yang di pakai dalam pembuatan video motion graphic.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai pembuatan animasi motion graphic oleh penulis berdasarkan metode analisis yang di gunakan serta hasil survey yang di lakukan penulis untuk mengetahui tingkat pemahaman masyarakat tentang pendaftaran BPJS.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang proses pembuatan animasi motion graphic dan pembahasan pengujian video animasi

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan serta saran-saran perbaikan yang diungkapkan penulis guna pengembangan animasi dan penelitian berikutnya.