

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang begitu pesat menuntut kita untuk dapat memperoleh informasi secara cepat dan dapat mudah untuk mendapatkan informasi yang penting, mulai dari penyebaran informasi dari mulut kemulut yang area penyebarannya yang mungkin kurang begitu luas sehingga sulit untuk sampai ke media digital yang memiliki waktu yang singkat dan cepat serta mencakup area yang luas seperti TV, youtube serta media sosial lainnya. Pemanfaatan multimedia dalam penyampaian informasi biasanya memberikan daya tarik tersendiri dalam penyampaian informasi karena memiliki nilai tambah seperti audio, teks, gambar, video dan animasi.

Salah satu teknologi yang saat ini di gunakan yaitu media digital seperti gadget dan komputer, pengguna media digital masih belum bisa memanfaatkan dengan baik untuk mencari informasi yang penting terutama tentang kesehatan dan sebagian besar masyarakat menggunakan teknologi media digital hanya untuk hiburan, sehingga menghambat proses penginformasian tentang kesehatan maupun hal yang penting lainnya. Media digital seperti komputer dapat menjadikan salah satu yang sangat bermanfaat untuk sebuah instansi kesehatan ketika teknologi dapat dimaksimalkan dengan baik sebagai media penyampaian informasi yang mudah di akses oleh sebagian besar masyarakat.

Sebagaimana yang dibutuhkan oleh Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta sebagai salah satu instansi kesehatan yang bergerak dibidang kesehatan, salah satu masalah yang terjadi di Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Bagaimana cara untuk melakukan sebuah sosialisasi tentang tata cara pencegahan penyakit menular yaitu campak. Media yang digunakan untuk penyampaian informasi kepada masyarakat sudah menggunakan media sosial seperti facebook dan instagram dengan menggunakan sebuah karya desain animasi, poster serta infografis, menurut pihak Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dengan menggunakan dua media ini masih belum bisa menarik perhatian dan tanggapan dari masyarakat, karena masih banyak yang belum mengerti tentang bagaimana melakukan tatacara pencegahan campak.

Dari masalah yang terurai diatas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “ Analisis dan Perancangan Video Sosialisasi Pencegahan Campak Menggunakan Teknik Motion Graphic Pada Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta”. Motion Graphic dapat menghasilkan sesuatu gambar kedalam keadaan yang sulit dilakukan dengan teknik *live shoot* juga dapat mensimulasikan objek secara lebih detail dan jelas, dengan menggerakkan semua objek pada video *Motion Graphic* agar terlihat lebih menarik dan dapat diharapkan menambah minat masyarakat untuk lebih memahami tentang bagaimana tatacara mencegah campak sejak dini.

1.2 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut: “ bagaimana mensimulasikan cara pencegahan campak pada Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Dilakukan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Objek pada penelitian ini adalah Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Animasi ini mensimulasikan tentang tatacara pencegahan campak
3. Berupa animasi dua dimensi (2D) menggunakan teknik *Motion Graphic*.
4. Video ini hanya membahas *Motion Graphic* tentang tatacara pencegahan campak

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- a. Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut:
 1. Membantu penginformasian tentang tata cara mencegah campak kepada masyarakat Yogyakarta.
 2. Sebagai salah satu syarat untuk peneliti menyelesaikan pendidikan program strata 1 Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Tujuan yang hendak dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu memecahkan Permasalahan yang terdapat di Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Dengan adanya animasi *Motion Graphic* tata cara mencegah campak ini diharapkan dapat menarik masyarakat agar memperhatikan kesehatan dan tahu bagaimana cara mencegah campak.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang di peroleh dari *Motion Graphic* tata cara pencegahan campak yang peneliti buat:

- a. Bagi Masyarakat
 1. Dapat mengetahui tata cara pencegahan campak dan tahu bagaimana cara mengobatinya bila terkena campak
 2. Dapat menambah pengetahuan dan informasi baru tentang tata cara pencegahan campak bagi masyarakat.
- b. Bagi Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
 1. Menambahkan fasilitas layanan informasi yang ada di Rumah Sakit Ahmad Dahlan Yogyakarta.
 2. Menarik minat masyarakat untuk melihat dan mengetahui tata cara pencegahan campak.
- c. Bagi rekan mahasiswa
 1. Dapat memperkenalkan teknik *Motion Graphic* kepada mahasiswa lain agar teknik ini bisa berkembang.
 2. Dapat menambah referensi atau ide-ide baru dalam *Motion Graphic*.

- d. Bagi penyusun
1. Merupakan pencapaian suatu hasil karya dari ilmu yang di dapat selama masa perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat untuk orang lain.
 2. Mengembangkan ilmu penelitian, terutama yang berkaitan dengan animasi *Motion Graphic*.

1.6 Metodologi penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Wawancara

Dimana peneliti melakukan tanya jawab kepada pihak Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta guna memperoleh data yang di butuhkan dalam proses pembuatan video *Motion Graphic* tata cara pencegahan campak. Dalam wawancara tersebut memperhatikan objek yang menjadi pembahasan berkenan dengan pengumpulan data.

2. Metode Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data, dimana untuk mendapatkan data yang di perlukan harus melakukan penelitian secara langsung dengan mendatangi Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta guna untuk mendapatkan data yang di butuhkan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk dapat mendefinisikan tentang informasi masalah, solusi dan kebutuhan terkait dengan informasi apa saja yang akan dimuat dan ditampilkan pada video animasi 2d untuk Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta tentang sosialisasi cara pencegahan campak dengan memanfaatkan data-data yang dikumpulkan berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *external* (luar) yaitu *Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*. Selain itu, juga dibutuhkan analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video yaitu tahapan Pra Produksi. Pada tahapan ini dilakukan sebuah persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video campak meliputi penentuan ide-ide cerita, pengumpulan data sehingga pembuatan storyboard dan naskah sesuai yang dibutuhkan Rumah Sakit Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan melakukan tahapan Produksi yang meliputi pembuatan gambar, coloring, backsound, dubbing, sound editing hingga menganimasikan gambar, setelah itu dilakukan tahapan Pasca Produksi yang meliputi compositing, editing, testing dan rendering.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka, pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tentang analisis mengenai perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai proses tahapan produksi dan pasca produksi hingga pengujian, dimana tahap produksi membahas tentang pembuatan bahan-bahan animasi dan pasca produksi membahas bagaimana mengimplementasikan bahan-bahan animasi menjadi animasi utuh, yaitu video animasi 2d, dan kemudian dilakukan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang saran dan kesimpulan-kesimpulan dari seluruh skripsi yang telah disusun serta dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi.

