

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknologi memiliki perkembangan yang sangat pesat khususnya pada media informasi. Banyak sekali penggunaan media informasi seperti halnya penggunaan sosial media dan juga penggunaan internet yang dimana sangat mudah mencari berbagai sumber macam informasi. Semakin banyaknya penggunaan media sebagai sarana informasi yang dimana menyebabkan ketergantungan pada tiap individu kepada teknologi yang mengharuskan manusia untuk cepat, tanggap serta teliti dalam hal menerima berbagai macam informasi untuk mudah diterima, dapat dipahami dan dimengerti. Disisi lain bagaimana memanfaatkan penggunaan teknologi informasi sebagai sarana edukasi. Motion Graphic merupakan salah satu metode yang menggabungkan antara dua unsur yaitu gerak dan visual. Yang dimana dapat diterapkan diberbagai media digital seperti instagram dan youtube.[1]

Dari permasalahan tersebut bagaimana memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang bahaya penyakit monkeypox atau lebih dikenal dengan nama penyakit cacar monyet lewat penggunaan teknik motion graphic. Pada dasarnya penyakit ini muncul pertama kali di benua afrika tepatnya di negara Republik Demokratik Kongo pada tahun 1970. Dari data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada *Gambar 5.1* di tahun 2022 banyak sekali penyakit bermunculan seperti Covid-19, demam berdarah, dan juga cacar monyet. Jika dilihat melalui *Google trends* pada *Gambar 5.2* bahwa sedikit media yang mengangkat informasi tentang penyakit cacar monyet. Pada informasi yang ada pada saat ini dengan penggunaan teknik motion graphic yang bertebaran di internet seperti di youtube pada *Gambar 5.3*, hanya sebatas menampilkan gambar gerak, tulisan dan audio saja, tidak ada penggunaan 12 prinsip dasar animasi didalam video tersebut, alhasil dalam pergerakan gambar secara visual terlihat kaku dan tidak natural.

Pada permasalahan ini bagaimana penggunaan motion graphic menjelaskan

informasi tentang proses penyebaran virus yang mudah menular diberbagai objek, contoh seperti penularan melalui manusia dan hewan, proses virus masuk ke dalam tubuh manusia, gejala klinis yang dialami penderita dan penjabaran sebuah anatomi virus cacar monyet. Pada saat ini informasi yang beredar di berbagai media hanya sebatas tulisan serta terdapat gambar saja, seperti penggunaan poster di berbagai sosial media seperti facebook dan twitter, contoh pada *Gambar 5.4* dan *Gambar 5.5* Masih banyak informasi yang tidak bisa di jelaskan melalui sebuah gambar dan juga tulisan.

Didalam video edukasi pada penggunaan motion graphic diterapkan beberapa 12 prinsip dasar animasi seperti contoh penggunaan *Slow in and slow out*, *Squash and Stretch*, dan juga *Archs*. Fungsi dari penggunaan 12 prinsip dasar animasi adalah untuk menampilkan sebuah visual yang lebih natural, alami dan dilihat tidak begitu kaku. Serta akan memberikan kesan lebih menarik dan juga enak dilihat, yang dimana didalam video edukasi tidak hanya sebatas menyampaikan pesan informasi saja tetapi juga terdapat penggunaan animasi. Motion graphic adalah suatu teknik yang menghasilkan sebuah karya seni yang dibuat berfungsi untuk menghasilkan suatu gambar gerak dan animasi, dalam hal memenuhi akan kebutuhan suatu visual yang mempunyai sifat dinamis.[2]

Dalam pengembangan penelitian metode yang digunakan adalah model pengembangan yang mengikuti pada tahap model *Borg & Gall*. Pada penggunaan metode pengembangan *Borg & Gall* terdapat 10 tahap proses yang harus dilakukan. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap langkah ke-6, yang dimana mengingat kembali kepada kebutuhan tiap penelitian masing-masing. Penggunaan yang digunakan seperti *research and information collecting*, *Planning*, *Develop preliminary from of product*, *Preliminary field testing*, *Main product revision* dan *Operational product revision*.

Penggunaan konsep *motion graphic* sendiri dipilih karena dapat membantu memahami pesan informasi “pengenalan penyakit cacar monyet” secara bentuk gambar, gerak dan animasi. Serta beberapa hal yang tidak bisa diimplementasikan atau dilakukan oleh penggunaan media lain yang hanya terbatas pada tulisan serta

gambar saja. Media sosial dan youtube dipilih sebagai sarana media untuk menyebarkan informasi video edukasi, dikarenakan penggunaan internet di Indonesia berkembang dengan cukup tinggi bisa di lihat pada *Gambar 5.6*. Penggunaan motion graphic sendiri diharapkan dapat membantu pemahaman mengenai informasi dalam penyampaian sebuah pesan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu: "*Bagaimana Merancang Video Edukasi "Pengenalan Penyakit Cacar Monyet" Dengan Teknik Motion Graphic*".

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan perancangan video edukasi ini mempunyai tujuan yang ingin diharapkan maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Video edukasi ini hanya menyampaikan pesan dalam bentuk gambar gerak, teks, audio yang dikemas ke dalam video.
2. Penayangan video ini dapat dilakukan melalui platform video sharing dan sosial media seperti *Youtube, Instagram* serta dapat di tonton di perangkat media *offline*.
3. Lama durasi penayangan pada video edukasi tersebut berkisan antara 4 – 5 menit.
4. Pemanfaatan serta uji penggunaan teknik *motion graphic* dalam pembuatan video edukasi.
5. Video hanya memberikan sebuah data informasi seputar virus cacar monyet atau *monkeypox*.
6. Uji kelayakan dalam penyampain pesan dan juga visualisasi berdasarkan hasil persentase dari pernyataan koresponden dengan penggunaan metode perhitungan skala likert.
7. Pada penelitian ini hanya sebatas menampilkan gambar visual secara 2 Dimensi.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang bisa dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode teknik "*Motion Graphic*" sebagai media pembelajaran kedalam bentuk video edukasi.
2. Menguji penggunaan "*Motion Graphic*" dalam penyampaian pesan informasi kepada penonton.
3. Penyampaian pesan informasi tentang pengenalan bahayanya penyakit "cacar monyet".

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Dapat menerapkan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Informatika, Serta dapat memahami apa yang sudah disampaikan pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memberikan sebuah konsep metode baru tentang proses dalam hal pembelajaran melalui video.
3. Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah sebuah wawasan dan informasi bagi penonton dan juga masyarakat luas.

##### 1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

1. Penelitian ini dapat dimanfaatkan agar mahasiswa dapat mengetahui bagaimana cara menerapkan serta membuat sebuah hasil penelitian dalam dunia industri atau didunia kerja.
2. Manfaat yang lain adalah terutama bagi mahasiswa agar dapat menjadi bahan referensi dalam penulisan hasil ilmiah, atau hasil karya di bidang konsentrasi multimedia pada pembuatan video atau film dengan penggunaan *motion graphic* dengan bantuan *software adobe after effect*.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam hal keakuratan dan kelengkapan peneliti melakukan beberapa metode yang di gunakan adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Data yang akurat serta lengkap diperlukan sebagai penyusunan penelitian ini. Dan metode yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Observasi

Metode dengan cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan serta riset terhadap sesuatu yang serupa.

#### 2. Metode Kepustakaan

Adalah metode dengan pengumpulan data yang tidak secara langsung berhadapan dengan objek penelitian. Proses metode ini lebih memanfaatkan penggunaan fasilitas seperti buku, dokumen, serta jurnal dari perpustakaan kampus.

#### 3. Metode Literatur

Penggunaan metode dengan pengumpulan data yang memanfaatkan dari fasilitas seperti internet, *website* yang menyediakan informasi serta referensi yang mempunyai hubungan dengan pembuatan *video*, *film* serta teknik pembuatan dari hal tersebut.

#### 4. Metode Dokumen

Metode pengumpulan data dengan cara menggunakan berbagai sumber yang ada seperti memperoleh data dan informasi dalam bentuk dokumen, arsip, buku, gambar dan angka.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Dalam perancangan pembuatan video edukasi ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. Proses tersebut antara lain meliputi proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.

### 1.6.3 Metode Implementasi dan Evaluasi

Pengujian serta pembahasan dalam penerapan penggunaan 12 prinsip dasar

animasi dengan teknik *motion graphic* yang digunakan, serta pemilihan platform sebagai sarana untuk mempublikasikan. Untuk menguji suatu hasil kelayakan peneliti akan menggunakan metode kuisioner terhadap beberapa koresponden. Yang bertujuan untuk mengetahui hasil visualisasi serta informasi yang disampaikan bisa dipahami dan dimengerti oleh pengguna.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan sebuah penelitian ini dapat sejalan dengan permasalahan apa yang sudah tertera sebelumnya, dibuatlah beberapa uraian pada bab-bab berikut ini:

#### 1. BAB I: PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini adalah bagian untuk menguraikan mengenai latar belakanag, perumusan masalah, batas masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### 2. BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian bab ini memaparkan mengenai apa yang menjadi rujukan sebuah penelitian seperti teori animasi, teori *motion graphic*, dan analisa akan kebutuhan fungsional dan non fungsional. Menjelaskan teori proses langkah-langkah pada pembuatan video edukasi.

#### 3. BAB III: METODE PENELITIAN

Didalam bab ini menjabarkan alur perancangan atau flow chart yang akan dibuat serta penjelasan metode penelitian yang akan digunakan. Menganalisa kebutuhan suatu sistem yang akan dibangun seperti kebutuhan hardware, software dan sebagainya.

#### 4. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bab ini menjelaskan mengenai beberapa proses pembuatan video edukasi dengan penggunaan teknik *motion graphic*. Mulai dari tahap proses pra-produksi (riset ide, analisis, penulisan naskah, storyboard), produksi (konsep gambar, pembuatan ilustrasi, *animation, editing, compositing*), pasca produksi (*rendering, evaluasi, publishing*), dan tahap akhir adalah

pembahasan yang menjelaskan mengenai hasil uji kelayakan dari sebuah penelitian.

#### **5. BAB V: PENUTUP**

Pada bagian bab ini adalah merupakan penutupan dari penyusunan penelitian, yang dimana didalamnya terdapat kesimpulan serta saran yang bisa membangun dalam penelitian kedepannya.

