

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengetahuan tentang obat yang benar merupakan suatu hal yang penting. Obat merupakan komponen penting dalam pelayanan kesehatan karena obat diperlukan dalam sebagian besar upaya kesehatan, baik upaya substansi yang tidak hanya dapat memberikan manfaat tetapi juga bahaya. Obat hanya bisa memberikan manfaat jika digunakan dengan cara pakai yang benar dan jika disimpan dengan benar pula. Dengan pengetahuan yang benar, masyarakat dapat memperoleh manfaat maksimal dari obat dan dapat meminimalkan segala hal yang tidak diinginkan yang dapat terjadi akibat pemakaian suatu obat. Masalah tersebut tidak hanya terjadi pada orang dewasa tetapi juga berkaitan dengan anak-anak yang mana banyak ditemukan kejadian penyalahgunaan obat pada anak-anak.

Promosi kesehatan adalah merupakan upaya peningkatan kemampuan masyarakat melalui pembelajaran dari, oleh, untuk, dan bersama masyarakat agar dapat menolong diri sendiri serta mengembangkan kegiatan bersumber daya masyarakat sesuai dengan kondisi social budaya setempat dan didukung kebijakan publik berwawasan kesehatan[1]. Promosi kesehatan ini sangat dibutuhkan untuk memberikan pendidikan mandiri kepada masyarakat terutama pada anak - anak dalam upaya peningkatan pengetahuan tentang obat. Namun, penggunaan media informasi untuk mempromosikan sebuah informasi kesehatan kepada anak - anak masih kurang efektif. Menurut Bapak Deddy Setyono, S.Fam.,Apt. Promosi

kesehatan yang ditujukan kepada anak-anak masih menggunakan slide power point untuk memberikan informasi karena belum adanya inovasi video infografis tentang informasi obat yang ditujukan kepada anak-anak, maka dengan cara menggunakan alat peraga Objek kesulitan dalam memberi informasi [2].

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mencoba membuat media informasi berbasis video yang ditujukan untuk anak - anak dengan mengembangkan media berbentuk video infografis sebagai inovasi baru untuk menyampaikan informasi. Dalam dunia kesehatan zaman sekarang video infografis dapat menjadi pilihan baru untuk menyampaikan informasi. Infografis sendiri berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat[3]. Infografis membutuhkan sejumlah informasi dalam bentuk tulisan atau angka dan kemudian diubah menjadi bentuk lebih sederhana yaitu kombinasi gambar dan teks yang memungkinkan pembaca untuk cepat memahami suatu makna pesan ataupun gambar itu sendiri. Infografis kemudian dikombinasikan dengan *Motion graphic* untuk membuat Video Infografis. *Motion graphic* sendiri adalah teknik untuk menggerakkan gambar yang diam sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequence gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *motion graphic* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Animasi *Motion Graphics* “Anak Hebat tahu Obat” di PC IAI Sleman Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diamati maka permasalahan saat ini adalah Bagaimana pembuatan animasi *Motion Graphics* “Anak Hebat Tahu Obat” sesuai dengan kebutuhan objek?

1.3 Batasan Masalah

Agar dapat memberi arahan yang jelas maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Pembahasan difokuskan tentang Perancangan dan Pembuatan Animasi *Motion Graphics* “Anak Hebat tahu Obat” di PC IAI Sleman Yogyakarta.
- 2) Data yang digunakan dalam video adalah data yang diberikan oleh PC IAI Sleman, Data berbentuk Power Point.
- 3) Video animasi ini akan berdurasi 2:30 menit dengan menggunakan format penyimpanan mp4 dan ukuran video yang digunakan 1920 x 1080 30fps. Video menjadi kewenangan PC IAI Sleman Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan

Setelah mengetahui perumusan masalah di atas, maka maksud dalam penelitian ini Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana komputer di Universitas

Amikom Yogyakarta dan tujuan yang akan dicapai dari peneliti ini adalah untuk:

- 1) Pembuatan Video Infografis ini dimaksudkan untuk memperbarui media informasi tentang informasi obat di PC IAI Sleman Yogyakarta.
- 2) Memberikan informasi yang bermanfaat kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Dengan adanya video infografis tentang kesehatan ini diharapkan informasi kesehatan yang diberikan oleh lembaga/organisasi kesehatan lebih diterima oleh masyarakat
- 2) Dapat menjadi gambaran/acuan untuk penelitian tentang iklan layanan informasi kesehatan
- 3) Bagi penulis sebagai cara dalam menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian video infografis melalui beberapa metode, yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Media pengumpulan data di bagi menjadi 3, yaitu:

1) Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan cara membaca buku, artikel, dan video tutorial mengenai cara pembuatan motion graphic.

2) Metode Wawancara

Metode mengumpulkan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan penelitian.

3) Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep - konsep teoritis menggunakan buku dan internet sebagai bahan referensi.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan, dibagi menjadi 3 tahap yaitu: Pra-produksi, Produksi, dan Pasca produksi.

1.6.4 Metode Implementasi

Pada metode implementasi, video infografis yang telah selesai akan diupload ke Youtube PC IAI Sleman Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima (V) bab, yaitu:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori - teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB 3: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB 4: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan video infografis.

BAB 5: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dari hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA