

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kesehatan gigi & mulut seringkali menjadi prioritas utama yg kesekian bagi sebagian orang. seperti yang kita ketahui, gigi & mulut (gilut) merupakan 'pintu gerbang' masuknya bakteri & kuman penyakit sehingga berakibat bisa mengganggu kesehatan organ tubuh lainnya. Presentasi penduduk Indonesia yang mempunyai masalah gigi dan mulut (gilut) menurut Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2018 sebanyak 57,6% penduduk Indonesia bermasalah gigi dan mulut selama 12 bulan terakhir, tetapi hanya 10,2% yang mendapat perawatan oleh tenaga medis gigi [1]. Salah satu permasalahan kesehatan gigi serta mulut( gilut) yang masih belum banyak orang kenali ialah impaksi. Impaksi merupakan sesuatu kondisi patologis di mana gigi tidak bisa erupsi dengan wajar, yang pertumbuhannya terhalang sampai menyebabkan gigi tidak bisa keluar ataupun berkembang secara wajar. Keadaan ini bisa terjalin sebab tidak tersedianya ruangan yang lumayan pada rahang buat tumbuhnya gigi serta angulasi yang tidak benar dari gigi tersebut. Impaksi gigi biasa terjalin pada molar ketiga rahang atas serta rahang bawah, dalam kondisi wajar gigi tersebut berkembang antara umur 16 hingga 24 tahun apalagi dapat lebih dari umur tersebut [2].

Gigi impaksi bukanlah suatu kasus yang jarang terjadi, Berdasarkan penelitian Deta Salsabila Faridha, Erdianto Setya Wardhana dan Erna Dwi Agusti pada tahun 2019 di Rumah Sakit Islam Sultan Agung Semarang terdapat gigi molar 3 sebanyak 135 gigi impaksi ( 94, 6%) serta gigi molar 2 sebanyak 3 gigi impaksi ( 5, 6%). Hasil tingkat pengetahuan penderita gigi impaksi buat tingkatan rendah sebanyak 6 orang( 11, 1%), tingkatan sedang sebanyak 40 orang( 74, 1%) serta tingkatan besar sebanyak 8 orang( 14, 8%) [3]. Sedangkan hasil penelitian dari saya di Klinik Aditya Dental Sragen pada tahun 2020 terdapat 2.785 pasien dengan kasus impaksi gigi sejumlah 893 pasien. Gigi impaksi yang tidak ditangani dengan baik, bisa mengakibatkan komplikasi yang berbahaya, semacam perikoronitis ,karies dentis, serta tumbuhnya tumor ataupun kista. Terdapatnya komplikasi yang disebabkan gigi impaksi molar ketiga hingga perlu dilakukan tindakan pencabutan gigi atau sering di sebut *odontektomi* yang nantinya berakibat kurang baik pada gigi didekatnya [4].

Dalam pembuatan video banyak sekali Teknik yang bisa digunakan, salah satunya adalah *Motion graphic*. *Motion graphic* terdiri dari 2 kata yaitu *Motion* yang berarti gerak dan *Graphic* yang berarti Grafis. Menurut Animasi Studio dalam jurnalweb Arti Dari *Motion Graphic* (2020), *Motion graphic* adalah rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, Tipografi, hingga Fotografi [5].

Mengingat impaksi banyak disepelekan oleh masyarakat, sementara impaksi bukanlah hal yang bisa dianggap remeh, oleh karena itu dibutuhkan media edukasi pengenalan impaksi yang mudah diakses masyarakat luas untuk mengubah sudut pandang masyarakat. Seiring dengan kemudahan untuk mengakses internet dan penggunaan smartphone oleh para orang tua, maka dipilihlah *motion-graphic* sebagai media yang dipakai dalam perancangan ini karena sifatnya yang fleksibel dan interaktif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengajukan proposal untuk membuat *motion graphic* untuk pengenalan impaksi gigi dengan judul: **“Perancangan Motion Graphic sebagai Media Edukasi Pengenalan Impaksi Gigi untuk Orang Dewasa”**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah bahwa **“ Bagaimana Membuat Perancangan Motion Graphic yang Interaktif Sebagai Media Edukasi Pengenalan Impaksi Gigi Untuk Orang Dewasa ? “**

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas Perancangan *Motion Graphic* sebagai media edukasi pengenalan impaksi gigi untuk orang dewasa.

2. Software digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah Adobe After Effect CC 2019, Adobe Preimer Pro CC 2019, Adobe Audition CC 2019, Adobe Photoshop CC 2019, Adobe Illustration CC 2019.
3. Informasi yang di sampaikan mencakup pengenalan impaksi gigi.
4. Hasil hanya di tayangkan di Youtube, dengan resolusi maksimal 1920 x 1080 (1080p), dan berdurasi antara 3 - 5 menit.
5. Penelitian ini membahas hanya sampai dengan penayangan.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan. Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat video *Motion Graphic* sebagai media edukasi pengenalan impaksi gigi pada orang dewasa.
2. Sebagai syarat kelulusan program Sastra-I Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan edukasi kepada orang dewasa tentang pengenalan impaksi gigi dengan media edukasi *motion graphic*.
2. Memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

3. Menambah wawasan lebih tentang pembuatan video edukasi.
4. Menjadi media edukasi visual yang dapat dipakai oleh semua dokter gigi untuk membantu menjelaskan kasus impaksi gigi kepada pasiennya.

## **1.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu [6]. Metode yang dilakukan penulis dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, menghimpun, mengambil atau menjaring data penelitian [7]. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1.1. Metode Eksperimen**

Metode Eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan atau salah satu metode yang efisien buat belajar serta mengaplikasikan ilmu yang sudah kita miliki [6]. Dengan ini penulis berupaya untuk terus memakai serta

meningkatkan metode serta tata cara yang telah dipelajari dengan harapan bisa lebih efisien dalam perihal pembuatan.

#### **1.6.1.2. Metode Studi Pustaka**

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh data-data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian serta menganalisis realitas yang terdapat pada objek riset, yaitu dengan metode mengumpulkan, mempelajari, serta memahami buku-buku referensi dan laporan tugas akhir atau skripsi yang berhubungan dengan riset ini [8].

#### **1.6.1.3. Metode Wawancara**

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai Teknik pengumpulan data apabila penilit ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus di teliti, tetapi juga apabila peniliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam [6]. Perihal ini penulis melakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada dokter serta penderita yang mengalami impaksi gigi, sehingga penulis memperoleh data yang bermanfaat untuk riset yang tengah dilakukan.

### **1.6.2. Metode Analisis**

Analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difamai oleh diri sendiri maupun orang lain [6].

### **1.6.3. Metode Perancangan / Produksi**

Terdapat 3 tahapan dalam memproduksi system multimedia komersial diantaranya sebagai berikut pra produksi, produksi dan pasca produksi [9].

### **1.6.4. Evaluasi**

Evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mengukur atau menilai suatu sesuatu atau keadaan sehingga menghadirkan suatu informasi berupa nilai sebagai alternative dalam mengambil keputusan. Dan nilai yang hadir dari sebuah evaluasi ada kalanya terkait dengan sebuah standar yang telah ditetapkan sehingga sebuah evaluasi terkait dengan informasi, nilai dan standar untuk membuat keputusan [10]. Evaluasi meliputi penilaian dan pengujian kesesuaian dalam mempraktikkan teknik *motion graphic* dalam menyampaikan informasi. Dengan Evaluasi ini diharapkan bisa lebih menjamin kesesuaian dengan modul ataupun informasi yang dibagikan lewat video edukasi yang dibuat.

### 1.7. Sistem Penulisan

Seperti pada umumnya laporan penelitian ilmiah, penyusunan penulisan ini dibuat dalam beberapa uraian bab-bab agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan. Berikut susunan penulisan pada penelitian ini.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

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

Pada bab ini menguraikan tentang landasan teori secara singkat yang digunakan sebagai tinjau pustaka, teori tentang animasi menggunakan teknik motion graphic.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa permasalahan dan kebutuhan sistem dalam pembuatan video.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan video sesuai konsep yang dipilih. Yaitu meliputi kegiatan pra produksi seperti pembuatan *storyboard*, kegiatan produksi seperti editing, dan juga kegiatan pasca produksi.



**BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh dari permasalahan yang dibahas.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka memuat semua Pustaka atau sumber yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi.

