

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini masyarakat digemparkan virus yang bernama corona yang bahasa latinnya disebut *covid-19*, virus ini adalah penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus *SARS-COV-2*, pertama kali diidentifikasi virus ini berasal dari negara Cina tepatnya di kota Wuhan, di provinsi Hubei Cina pada Desember 2019. *Covid-19* telah menyebar ke berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia. Menurut Achmad Yuriyanto juru bicara Covid-19 jumlah kasus positif virus corona (*covid-19*) di Indonesia masih terus bertambah. Virus dapat menyebar dari tetesan kecil dari hidung atau mulut ketika seseorang yang terinfeksi virus ini bersin atau batuk. Tetesan itu kemudian mendarat di sebuah benda atau permukaan yang lalu disentuh dan orang sehat tersebut menyentuh mata, hidung atau mulut mereka. Organisasi Kesehatan dunia WHO (World Health Organization) virus corona juga bisa menyebar ketika tetesan kecil itu dihirup oleh seorang ketika berdekatan dengan yang terinfeksi corona.

Gejala *covid-19* yang paling umum adalah batuk kering, demam, dan sesak napas. Diperkirakan gejala dapat muncul antara 2-14 hari setelah terpapar. Sejumlah daerah kini merapkan *lockdown* demi menghambat virus corona (*covid-19*). Namun, masyarakat juga perlu tahu bagaimana penyebaran virus corona agar tidak tertular. Sudah ribuan kasus di Indonesia yang terkonfirmasi positif corona

saat ini dan tingkat kematian dari virus ini juga terbilang paling tinggi di Asia Tenggara.

Berdasarkan pernyataan diatas, terlebih lagi teknologi dan multimedia saat ini semakin berkembang, dipandang perlu sebuah video edukasi yang menyajikan materi tentang penyebaran virus corona. Sekarang ini media yang digunakan untuk mengkampanyekan penyebaran virus corona kebanyakan dari media masa dan media online yang berupa tulisan saja.

Dari permasalahan yang ada diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa dibutuhkan sebuah video edukasi untuk masyarakat. Dalam penelitian ini akan dibuat video dengan menggunakan teknik *Motion Graphic* yang berjudul "Analisis dan Pembuatan Animasi *Motion Graphic* Penyebaran Virus Corona".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

Bagaimana perancangan animasi *Motion Graphic* penyebaran virus Corona?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, batasan masalah yang digunakan penulis dalam penelitian sebagai berikut :

1. Pemilihan materi dari Kementerian Kesehatan RI.
2. Animasi *Motion Graphic* dibuat menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premier*.

3. Diupload di media social Instagram.
4. Animsi berdurasi 1 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Merancang produk video *motion graphic* menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premier* yang berjudul “Analisis dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Penyebaran Virus Corona” sebagai iklan layanan masyarakat untuk mengkampanyekan tentang penyebaran virus corona.
2. Mengetahui proses pembuatan video animasi penyebaran virus corona dengan Teknik *motion graphic* menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premier*.
3. Untuk mengedukasi dan meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap penyebaran Virus Corona

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat
Masyarakat mendapat edukasi tentang penyebaran virus corona (*covid-19*) menggunakan animasi *Motion Graphic*.
2. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan menerapkan langsung pesan yang terdapat di video animasi penyebaran virus corona (*covid-19*), dan kelak jika bisa dijadikan referensi.

1.6 Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang real, relevan, dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi saat ini, maka dibutuhkan metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Studi Pustaka

Proses pengumpulan bahan referensi baik dari buku, artikel, jurnal, serta sumber informasi lain sebagai penunjang penelitian.

- Metode Analisis

2. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- Fungsional

Analisis fungsional dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang digunakan oleh sistem.

- Non Fungsional

Analisis non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini, maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan agar mempermudah pemahaman dalam penelitian ini. Adapun penyusunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Mendeskripsikan mengenai dasar teori dan konsep dari permasalahan yang sedang diteliti mengenai animasi *Motion Graphic* menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Premier.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibuat untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas mengenai hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan dan bagaimana implementasi yang telah diterapkan. Serta berisikan uraian tentang jalannya uji coba pada aplikasi yang dirancang.

BAB V PENUTUP

Membahas mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang bergua sebagai pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang digunakan penulis dalam melakukan penyusunan laporan skripsi.

