

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyakit *Coronavirus 2019 (COVID-19)* adalah penyakit virus yang sangat menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut *coronavirus 2 (SARS-CoV-2)*. *Coronavirus 2019* memiliki efek bencana di dunia yang mengakibatkan lebih dari 6 juta kematian di seluruh dunia. Setelah kasus pertama penyakit yang didominasi virus pernapasan *Coronavirus 2019* pertama kali dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok, pada akhir Desember 2019, *COVID-19* menyebar dengan cepat ke seluruh dunia dalam rentang waktu singkat. Hal ini memaksa *World Health Organization (WHO)* untuk menyatakan *COVID-19* sebagai pandemi global pada 11 Maret 2020[1].

Virus Covid-19 memang menjadi perbincangan utama di dunia, karena setiap orang dapat tertular Virus Corona. Semua negara sedang berjuang melawan Virus Covid-19 yang telah menghancurkan perekonomian dunia. Setiap orang harus bekerja keras untuk mencegah penyebaran Virus dan menjaga kebersihannya sendiri[2].

Kemunculan COVID-19 di Indonesia, pemerintah telah melakukan berbagai upaya pencegahan dan pengendalian. Dimana salah satu tata laksana yang digencarkan oleh pemerintah yaitu pelaksanaan vaksinasi sebagai upaya pencegahan dan penanggulangan COVID-19. Vaksin COVID-19 diharapkan menjadi penentu dalam mengatasi pandemi ini, dimana di seluruh negara di dunia juga melakukan upaya yang sama. Vaksinasi adalah suatu tindakan pemberian vaksin kepada seseorang dimana vaksin itu berisi satu atau lebih antigen. Tujuannya yaitu apabila individu tersebut terpapar dengan antigen yang sama, maka sistem imunitas yang terbentuk akan menghancurkan antigen tersebut[2].

Menurut Ketua Komite Penasihat Ahli Imunisasi Nasional atau Indonesian Technical Advisory Group on Immunization (ITAGI) Prof. Dr. dr. Sri Rezeki Hadinegoro Sp. PD., bahwa vaksin menjadi upaya paling efektif dalam upaya

pencegahan infeksi. Jika sebagian besar masyarakat divaksinasi, maka kemampuan patogen untuk menyebar menjadi terbatas, sehingga kelompok yang tidak mendapat imunisasi juga bisa tetap sehat. Jika banyak masyarakat yang kebal, hal ini akan memutus mata rantai penularan kepada kelompok yang tidak mendapatkan imunisasi dan penderita imunokompromais. [2]

Dari hasil survei pengumpulan data oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia update data 11 juli 2023, penerimaan vaksinasi dosis 1 sejumlah 203.867.578 dosis (86,88%), penerima Vaksinasi dosis 2 sejumlah 174.935.987 dosis (74,55%), vaksinasi dosis 3 sejumlah 69.074.061 dosis (38,04%) dan vaksinasi dosis 4 sejumlah 3.412.793 dosis (1,88%) dari hasil survei ini disimpulkan bahwa angka penerima vaksinasi dosis 3 dan 4 mengalami penurunan pesat[3].

Menurut Anggota Komisi IX DPR RI Nur Nadlifah kesadaran masyarakat terhadap vaksinasi dosis ketiga atau *booster* masih rendah. DPR RI Nur Nadlifah mengungkapkan beberapa alasan yang menyebabkan masyarakat masih enggan untuk mendapatkan vaksinasi *booster*. "Di samping memilih jenis vaksin, masyarakat menganggap bahwa pandemi sudah berakhir. Hadirnya varian Omricon dengan gejala yang ringan menjadikan masyarakat menganggap bahwa varian Omricon ini sebagai penyakit yang biasa saja," alasan lain mengapa masyarakat masih enggan mendapatkan vaksinasi *booster* karena vaksin *booster* yang disediakan oleh pemerintah memiliki efek samping yang lebih dibanding vaksin yang sebelumnya. Hal tersebut yang menyebabkan masyarakat tidak ikut vaksinasi *booster*[4].

Dari permasalahan tersebut, peneliti menarik kesimpulan untuk membuat media tambahan penyampaian informasi yang lebih rinci mengenai vaksinasi yaitu dengan menggunakan Animasi 2D menggunakan teknik Motion Graphic. Diharapkan dengan adanya media tambahan ini bisa membantu masyarakat lebih memahami apa itu vaksin dan efek samping dari vaksin. Dari permasalahan di atas peneliti mengambil judul "Pembuatan Video Motion Graphic Dan Animasi 2d Manfaat Vaksin Dan Pencegahan Covid-19".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka dapat dirumuskan masalah pada perancangan ini yaitu, “Bagaimana Pembuatan Video Motion Graphic Dan Animasi 2d Manfaat Vaksin Dan Pencegahan Covid-19.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, agar proses perancangan animasi 2d dan motion graphic tentang manfaat vaksin dan pencegahan Covid-19 sebagai upaya menyadarkan masyarakat dan lebih fokus pada pokok permasalahan, maka batasan yang dapat diambil yaitu :

1. Video yang dibuat berupa video animasi 2D dengan Teknik Motion Graphic
2. Jenis vaksin yang dijelaskan dalam video media informasi ini yaitu vaksin Sinovac, AstraZeneca, Pfizer, Moderna, Sinopharm, Novavax, Sputnik V, Janssen, Convidencia, Zifivax, dan Booster.
3. Media penempatan yaitu : Media Sosial (Youtube, Facebook, Instagram).
4. Video ini diuji oleh beberapa ahli multimedia, dan beberapa masyarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan tahapan pembuatan video informasi tentang pengenalan jenis – jenis vaksin Covid-19 dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*.
2. Sebagai media yang digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat agar menambah pengetahuan mengenai vaksin Covid-19.
3. Sebagai upaya menyadarkan masyarakat tentang pentingnya vaksinasi Covid-19.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Untuk Peneliti

1. Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam kelulusan jenjang strata (S1) Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dalam penelitian ini, diharapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama ini dapat diterapkan

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi sudah sesuai dari ketentuan dari lembaga, yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka merupakan uraian hasil-hasil penelitian sebelumnya yang melatarbelakangi penelitian yang akan dilakukan, sedangkan dasar teori berisi teori-teori dari sistem pendukung keputusan, dan penjabaran dari metode pengembangan sistem yang dibutuhkan untuk menyusun solusi pada penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang pengembangan metodologi yang terdiri dari kerangka pemikiran, sumber data dan jenis data serta metode analisis data untuk pembuatan video motion graphic dan animasi 2d manfaat vaksin dan pencegahan Covid-19.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini menguraikan tentang hasil produk pembuatan video motion graphic dan animasi 2d manfaat vaksin dan pencegahan Covid-19. Menggunakan program aplikasi multimedia yang sudah disesuaikan.

BAB V PENUTUP

Dalam Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi. Di dalam bab ini memuat kesimpulan serta saran untuk pembuatan video *motion graphic* dan animasi 2d manfaat vaksin dan pencegahan Covid-19.

