

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphic atau grafik gerak adalah ilustrasi atau gambar-gambar yang bergerak. Biasanya, grafik gerak menggabungkan elemen-elemen seperti teks, suara, ilustrasi, fotografi, serta videografi yang pembuatan menggunakan teknik animasi. Gabungan media audio dan visual dalam *Motion Graphic* sering digunakan dalam dunia broadcasting dan marketing karena dapat menyampaikan informasi dengan singkat, padat, serta menarik perhatian.[1]

Di era globalisasi dan modernisasi, masyarakat harus beradaptasi dengan aktivitas yang padat dan gaya hidup modern. Tidak heran jika gaya hidup yang menuntut kerja keras dan jadwal yang padat dapat menimbulkan masalah kesehatan. Masalah kesehatan yang paling sering terjadi adalah masalah pencernaan. Banyak orang yang lalai untuk makan dan beristirahat karena kesibukannya yang padat, sehingga dapat menyebabkan sakit maag.

Maag adalah bahasa belanda untuk suatu organ lambung yang disebut *Maagorganen*. Namun kini maag identik dengan penyakit lambung yang ditandai rasa perih, kembung, begah dan panas dari dalam perut. Dalam dunia medis segala ketidaknyamanan itu disebut *Dispepsia*. Dispepsia adalah gejala rasa tidak nyaman pada lambung berupa mual, nyeri ulu hati, kembung, dan bersendawa. Adapun masalah pencernaan lebih serius yang bisa menyebabkan gejala penyakit maag antara lain: Asam lambung naik (GERD), tukak lambung, penyakit tiroid, dan Gastroparesis (gangguan otot lambung yang membuat ada sisa makanan dilambung dalam pencernaan) [2]. Penyakit maag merupakan penyakit yang tidak terlalu diperhatikan oleh masyarakat, banyak yang berpikir hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar dan dapat sembuh dengan sendirinya. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang penyakit maag, serta masih terbatasnya media-media pengenalan atau menyampaikan informasi mengenai penyakit maag kepada masyarakat.

Motion graphic disini bertujuan untuk mengilustrasikan bagaimana tahapan sakit maag dan penyebab terjadinya sakit maag. dan dengan menggunakan motion graphic kita dapat mengilustrasikan pencegahan untuk terhindar dari sakit maag tersebut. Dalam Motion Graphic peneliti ingin menyampaikan pesan melalui media audio visual yang bertujuan untuk memberikan edukasi yang mudah dipahami dan dijangkau masyarakat agar memahami tentang sakit maag dan dapat lebih menjaga pola makan.

Dari penjelasan di atas, muncul ide untuk perancangan dan pembuatan sebuah iklan layanan masyarakat yang sangat memerlukan konsep dasar yang berbasis animasi 2 dimensi dengan teknik motion graphic pada penyebab sakit maag dengan memberikan gambaran berupa penjelasan atau pencegahan untuk masyarakat agar lebih memperhatikan kesehatan dan mengatur tingkat stres.

1.2 Latar Belakang Masalah

Penyakit asam lambung, atau maag, kini menjadi keluhan yang sering dijumpai pada anak muda. Gaya hidup modern yang sering kali mengabaikan pola makan teratur, ditambah dengan tingkat stres yang tinggi, menjadi pemicu utama meningkatnya kasus ini. Dalam upaya memberikan edukasi yang lebih efektif, penelitian ini dilakukan dengan melibatkan Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul sebagai mitra untuk menguji dan memvalidasi informasi yang disampaikan melalui media animasi motion graphic. Dengan adanya kuisioner dengan hasil Mayoritas responden (93.85%) merasa kurangnya edukasi mempersulit masyarakat dalam mencegah penyakit maag. Ini menunjukkan kebutuhan untuk meningkatkan kesadaran, dan animasi penyuluhan dapat menjadi metode yang efektif untuk menarik perhatian masyarakat serta menyampaikan informasi secara mudah dipahami. maka dapat disimpulkan masyarakat membutuhkan penyuluhan tentang maag, yang dimana pada kasus ini menggunakan animasi.

Persentase Respon Positif=50.77%+43.08%

Persentase Respon Positif=93.85%

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu, “Bagaimana Perancangan Dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penyebab Sakit Maag Dengan Menggunakan Motion Graphic. Pada Dinas Kesehatan Kab. Bantul”.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Motion graphic disini bertujuan untuk mengilustrasikan bagaimana munculnya sakit maag dan penyebab terjadinya sakit maag. dan dengan menggunakan motion graphic kita dapat mengilustrasikan pencegahan untuk terhindar dari sakit maag.
2. Penelitian ini akan menguji kesesuaian informasi tentang penyebab sakit maag yang akan disampaikan melalui video iklan yang menggunakan teknik motion graphic.
3. Penguji dari video ini adalah Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul.
4. Perangkat lunak utama yang digunakan adalah windows 11 64-bit, Adobe Illustrator 2020, Adobe After Effect 2023 dan Adobe Premiere 2023.
5. Durasi kurang lebih 1 sampai 3 menit.
6. Pengujian efektivitas video menggunakan metode skala likert.

1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini untuk mengetahui tujuan dari Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat tentang Penyebab Sakit Maag dengan menggunakan motion graphic sebagai media edukasi untuk masyarakat umum antara lain;

1. Perancangan dan pembuatan video animasi 2 dimensi dengan Teknik Motion Graphic untuk menghasilkan Iklan Layanan Masyarakat Penyebab Sakit Maag.

2. Mengimplementasikan Teknik Motion Graphic dengan software Adobe After Effect pada pembuatan video Iklan Tentang Penyebab Sakit Maag yang dapat menampilkan sebuah informasi yang mudah diterima.
3. Untuk memenuhi persyaratan pendidikan jenjang strata 1 Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini agar membantu masyarakat mengetahui Penyebab Sakit Maag dengan penjelasan melalui animasi 2 dimensi atau juga bisa disebut motion graphic.
2. Penelitian ini dapat dijadikan media pembelajaran 2 dimensi dengan teknik Motion Graphic untuk pembuatan sebuah Iklan Layanan Masyarakat.
3. Memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian sistematika penulisan dibuat dalam beberapa bab-bab agar lebih teratur terhadap permasalahan yang telah ditemukan. Berikut susunan sistematika penulisan dalam penelitian ini.

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Maksud dan Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan iklan layanan masyarakat tentang penyebab sakit maag dengan menggunakan teknik motion graphic.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis, perancangan dan pembuatan animasi 2 dimensi dari pra produksi hingga pasca produksi.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahapan pembuatan video animasi motion graphic dan pembahasan evaluasi video animasi motion graphic yang telah dihasilkan

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang di peroleh dari pembahasan video animasi motion graphic pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang referensi sumber sumber yang digunakan.

