

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jantung adalah salah satu organ vital manusia yang terletak di dalam rongga dada. Organ ini memiliki fungsi yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Jantung berperan dalam sistem sirkulasi dan berfungsi sebagai alat pemompa darah. Kontraksi dan relaksasi yang teratur dari otot-otot jantung memungkinkan darah yang mengandung banyak oksigen dari paru-paru dipompakan ke seluruh tubuh dan darah yang berasal dari seluruh tubuh dipompakan ke dalam paru-paru pada saat yang bersamaan. Mekanisme ini berlangsung terus-menerus dan memungkinkan jaringan tubuh kita mendapatkan asupan oksigen dan nutrisi yang dibawa oleh darah untuk proses metabolisme tubuh. Fungsi jantung yang sangat penting dan berkaitan erat dengan organ-organ lain dalam tubuh, apabila dalam kinerjanya jantung mendapatkan masalah tentu juga akan mengganggu fungsi organ atau bagian tubuh yang lain.

Di era modern seperti saat ini banyak masyarakat khususnya di Indonesia yang masih kurang memerhatikan perihal kesehatan jantung mereka yang ditandai dengan beberapa kebiasaan atau gaya hidup yang tidak sehat, beberapa kebiasaan tersebut diantaranya adalah mengonsumsi makanan cepat saji (*fast food*) yang mengandung kadar lemak jenuh dan garam yang tinggi, kebiasaan merokok, minum minuman beralkohol, bekerja berlebihan, kurang berolahraga, dan stres, telah menjadi gaya hidup masyarakat saat ini terutama di perkotaan. Padahal kesemua perilaku tersebut dapat menjadi faktor-faktor penyebab penyakit jantung dan stroke.

Penyakit kardiovaskular merupakan 37% dari kematian di Indonesia. Beban penyakit untuk tahun 2012 adalah sekitar 18.000 tahun kehidupan yang disesuaikan dengan disabilitas (DALYS), di mana 17.500 adalah tahun yang hilang karena kematian dini (YLL) dan sisanya karena tahun hidup sehat yang hilang karena disabilitas (YLD). [1, p. 13]

Setiap tahunnya lebih dari 36 juta orang meninggal karena Penyakit Tidak Menular (PTM) (63% dari seluruh kematian). Lebih dari 9 juta kematian yang disebabkan oleh penyakit tidak menular terjadi sebelum usia 60 tahun, dan 90% dari kematian "dini" tersebut terjadi di negara berpenghasilan rendah dan menengah. Secara global PTM penyebab kematian nomor satu setiap tahunnya adalah penyakit kardiovaskuler. Penyakit kardiovaskuler adalah penyakit yang disebabkan gangguan fungsi jantung dan pembuluh darah, seperti: Penyakit Jantung Koroner, Penyakit Gagal jantung atau Payah Jantung, Hipertensi dan Stroke. [2, p. 2]

Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman adalah unsur pelaksana pemerintah daerah kabupaten Sleman yang berlokasi di Jl. Rorojonggrang No. 6, Beran, Tridadi, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman bertanggung jawab kepada bupati melalui sekretaris daerah, tugas pokok Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman adalah melaksanakan urusan pemerintahan daerah Sleman dan tugas pembantuan dalam bidang kesehatan di kabupaten Sleman.

Multimedia memiliki potensi untuk meningkatkan pemberian informasi kesehatan bagi Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman kepada masyarakat dan

diharapkan lebih efektif dibandingkan dengan siaran radio dan iklan media cetak (brosur, leaflet, poster, baliho, dsb.). Dengan menggunakan multimedia maka informasi yang disajikan tidak hanya berupa media visualitatif seperti pada media cetak ataupun auditif seperti siaran radio, melainkan menggabungkan kedua sifat tersebut agar penyampaian informasi yang disampaikan diharapkan menjadi lebih jelas, menarik dan atraktif, hal tersebut mengilhami penulis membuat sebuah iklan layanan masyarakat berupa video iklan layanan masyarakat untuk Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan. [3, p. 23]

Gaya eksekusi pesan dalam multimedia yang sangat populer sekarang ini adalah animasi. Dengan teknik ini, skenario yang akan dianimasikan digambar oleh seniman atau diciptakan di komputer dalam bentuk kartun. [4, p. 198]

Animasi adalah salah satu cara untuk membuat iklan lebih menarik dan efektif. Animasi tidak lagi terbatas pada anak-anak saja, tetapi telah menjadi populer di kalangan orang dewasa juga. [5, p. 155]

Gambar animasi masih menjadi alam semesta yang belum dijelajahi. Ini memberikan ekspresi bebas ke imajinasi. Ini membawa penonton ke dalam dunia imajinasi yang diimpikan oleh seniman. Periklanan adalah salah satu bidang favorit gambar animasi. Pengiklan dan konsumen sangat tertarik dengan gambar animasi. [6, p. 3]

Animasi digunakan untuk menyampaikan pesan yang sulit atau untuk menjangkau pasar khusus. Misalnya, animasi pada iklan TV dari Clear menggambarkan "Zinc System" menghilangkan ketombe dari kulit kepala. Dengan animasi tersebut, pesan iklan mudah dipahami dan mudah diingat. [4, p. 198]

Karena kemampuannya untuk menunjukkan hampir semua hal (orang terbang, hewan berbicara, benda mati menari-nari di sekitar), itu daya tarik yang menarik, biaya relatif rendah dan kolam bakat yang mendalam, animasi segera menjadi cara yang disukai untuk beriklan di televisi. [5, p. 155]

Animasi memiliki peran penting dalam komersial TV begitu juga pada *banner web* dan poster. Mereka memiliki dampak positif pada ingatan, pengenalan, memori, perhatian dsb. Walau sebuah animasi yang bagus menghadapi beberapa tantangan juga seperti penguasaan dan keahlian, keefektifan dan pentingnya animasi tidak dapat diremehkan, [5, p. 157]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: "Bagaimana cara membuat sebuah iklan layanan masyarakat untuk Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman mengenai pola hidup sehat agar terhindar dari penyakit jantung?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- ◆ Pembuatan iklan ini di tujukan untuk menambah media penyuluhan yang sudah ada juga sebagai sarana meningkatkan tugas dan fungsi Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman dalam bidang promosi kesehatan
- ◆ Sebagai media penyuluhan mengenai cara mencegah penyakit jantung dengan pola hidup sehat pada Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman.
- ◆ Format standar iklan yang digunakan pada iklan layanan masyarakat ini adalah HDTV (High Definition Television 1080) dengan ekstensi .mp4.
- ◆ Iklan berdurasi 1 menit 21 detik.
- ◆ Informasi yang ingin disampaikan oleh penulis secara garis besar adalah mengenai pengetahuan singkat tentang jantung, apa penyebab sakit jantung, dan bagaimana cara mencegah terjadinya sakit jantung.
- ◆ Pembuatan iklan merupakan *full* animasi 2D dengan teknik *motion graphics* yang di dalamnya terdapat elemen-elemen *multimedia*; gambar, audio, animasi dan teks.
- ◆ Musik dan *sound effects* yang dipakai diunduh penulis dari situs *frebies* penyedia bunyi-bunyian/ instrumental gratis.

- ♦ Subjek yang di analisa adalah icon, index dan simbol yang terdapat pada video *motion graphics* iklan layanan masyarakat.
- ♦ Analisa menggunakan metode semiotika Peirce.
- ♦ Evaluasi menggunakan skala Likert
- ♦ Sistem operasi komputer yang digunakan dalam pengerjaan iklan adalah Windows 10.
- ♦ Iklan ditayangkan di YouTube.
- ♦ Penggunaan iklan layanan masyarakat ini lebih lanjut berada dibawah wewenang Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman.
- ♦ *Software* yang digunakan adalah Adobe After Effects CC 2017, Adobe Illustrator CC 2017, Adobe Audition CC 2017
- ♦ Target dari tugas akhir ini adalah mahasiswa dan masyarakat umum.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat sebuah iklan layanan masyarakat mengenai pentingnya membiasakan pola hidup sehat di dalam masyarakat agar terhindar dari penyakit jantung.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- ♦ Terciptanya video layanan masyarakat.

- ♦ Mengimplementasikan teknik motion grafis pada pembuatan iklan layanan masyarakat tentang pencegahan penyakit jantung dengan pola hidup sehat.
- ♦ Menganalisis makna dan tanggapan audience yaitu para mahasiswa dan masyarakat umum terhadap pesan yang ingin disampaikan dari tanda-tanda yang terdapat dalam motion grafis iklan layanan masyarakat.
- ♦ Iklan ini dibuat utamanya untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat untuk meningkatkan kesadaran dalam mencegah terjadinya penyakit jantung.
- ♦ Memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai bahaya penyakit jantung dan cara mencegahnya.
- ♦ Membantu Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman dalam bidang pelayanan kesehatan dan promosi kesehatan.
- ♦ Mendemonstrasikan bagaimana cara memulai pola hidup sehat agar terhindar dari penyakit jantung.
- ♦ Mengimplementasikan ilmu yang didapat penulis selama belajar di Universitas Amikom, Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah manfaat atau hal positif yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, manfaat penelitian dapat dirasakan oleh dua

pihak yang terlibat dalam penelitian yakni objek penelitian dan penulis, adapun manfaat bagi masing-masing pihak adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis

- Belajar menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
- Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis terkhusus mengenai pembuatan iklan layanan masyarakat.
- Mengasah kemampuan penulis dalam bidang multimedia khususnya *video compositing*, *motion design* dan *motion graphics*.
- Hasil penelitian juga diharapkan bisa membantu peneliti-peneliti berikutnya untuk dapat mengembangkan penelitian terkait implementasi *motion graphics* dan iklan layanan masyarakat yang informatif dan edukatif.

2. Manfaat bagi objek penelitian

- Membantu Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman khususnya di bidang pelayanan masyarakat dan promosi kesehatan.
- Membantu memfasilitasi dinas kesehatan Sleman dalam proses komunikasi kepada masyarakat agar masyarakat lebih mengenal kinerja dinas kesehatan Sleman.

- ♦ Memantapkan pengelolaan prasarana dan sarana kesehatan khususnya sistem informasi kesehatan.
- ♦ Meningkatkan pemberdayaan dan peran serta masyarakat di bidang kesehatan.
- ♦ Memperkaya jenis media iklan yang telah dimiliki Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman.

3. Manfaat Umum

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dibidang penelitian komunikasi khususnya ilmu dibidang analisis semiotika yang merupakan ilmu untuk mempelajari dan mengartikan makna pada tanda yang berupa *index*, *icon*, ataupun *symbol* yang memiliki makna.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini diperlukan metode-metode yang faktual, aktual dan relevan dengan masalah yang dihadapi adapun metode-metode tersebut adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan penulis untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan dari penelitian. Adapun metode yang penelitian ini adalah :

1. Observasi

Metode Observasi adalah metode pengumpulan data dimana penulis mengamati secara langsung terhadap objek yang diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis, data yang penulis dapat berupa :

- ◆ Profil Umum Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman
- ◆ Visi dan misi Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman
- ◆ Program-program Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman
- ◆ Kontak Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman
- ◆ Alamat dan lokasi Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara penulis dan narasumber. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara langsung kepada kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman Yogyakarta serta beberapa staf bagian.

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang telah ditentukan penulis. Pengumpulan data dengan metode studi pustaka akan menambah materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan skripsi.

4. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi/ data yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan

karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah metode yang digunakan penulis dalam mempersiapkan, merancang dan membuat sistem (video iklan). Pada bagian ini penulis menggunakan tiga macam tahapan yakni : Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap dimana video iklan belum dapat dibuat, tetapi masih dalam tahap mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan iklan tersebut, meliputi: penulisan skenario, menyusun jadwal kegiatan, penentuan karakter beserta material atau objek yang dibutuhkan, penyusunan *storyboard* dan alurnya, perancang karakter, naskah dan lain sebagainya, selain itu dapat juga berupa penyusunan dan penentuan SDM, anggaran biaya, lokasi, peralatan, dan lain sebagainya serta mempersiapkan tahapan selanjutnya yakni produksi dan pasca produksi.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap dimana penulis mulai menyatukan materi-materi yang dibutuhkan yang telah dijabarkan dalam tahap praproduksi serta melakukan proses pembuatan video iklan yang meliputi, *riging*, *compositing*, *animating*, *timing* dan lain sebagainya.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana video iklan telah selesai dibuat pada tahap produksi dan penulis sedang melakukan proses pemberian efek tertentu, pemberian *sound effects* serta suara musik latar, serta mengevaluasi dan mengoreksi kekurangan-kekurangan yang mungkin masih ada.

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis adalah cara bagaimana penulis melakukan aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya. Analisis dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sebuah sistem lalu dari pengetahuan antara keduanya kemudian dicari solusi yang paling memungkinkan agar sistem (video iklan) yang akan dibuat diharapkan dapat lebih baik dibandingkan dengan sistem sebelumnya dan atau membuat inovasi baru yang berbeda/ tidak berkaitan dengan pembaruan sistem lama, metode analisis juga digunakan sebagai acuan untuk membuat karya yang baik dan bermakna serta indah.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode analisis semiotika. Metode ini diharapkan mampu memperoleh media iklan yang baik ditinjau dari pemberian informasi yang didukung dengan representasi visual.

1.6.4 Metode Evaluasi

Evaluasi diartikan sebagai proses identifikasi untuk mengukur/ menilai apakah sebuah kegiatan atau program dilaksanakan sesuai perencanaan dan berhasil

mencapai tujuan atau tidak. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil akhir dengan yang seharusnya dicapai.

Dalam skripsi ini penulis mencoba menggunakan fungsi evaluasi berupa pengukuran keberhasilan dari sistem/ iklan layanan masyarakat yang dibuat dengan menyajikan kuesioner kepada responden umum dan mahasiswa menggunakan Google Form dimana kemudian dari data kuesioner yang didapat penulis selanjutnya menggunakan skala Likert untuk mengetahui/ mengevaluasi tingkat keberhasilan sistem/ iklan layanan masyarakat yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan suatu penjabaran tentang hal-hal yang akan ditulis, yang secara garis besar terdiri dari “Bagian Awal”, “Bagian Isi” dan “Bagian akhir”. Dalam penulisan tugas akhir ini terdapat 5 BAB yang menjadi unsur pembuatanya, yaitu :

1. BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Dasar Teori

Bab ini membahas mengenai kajian kepustakaan, menguraikan teori-teori dan konsep yang mendukung judul dan mendasari pembahasan.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan perancangan sistem dalam hal ini video iklan layanan masyarakat yang akan dibuat serta kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk membuat video iklan layanan masyarakat yang didalamnya terdapat proses-proses kreatif.

4. BAB IV : Implementasi dan pembahasan

Dalam bab ini penulis melakukan proses uji coba pemutaran video untuk memastikan video yang telah dibuat memenuhi kriteria dan dapat diputar baik dalam sistem penulis (PC) maupun sistem penyiar dalam hal ini media sosial atau internet serta dilakukan pula proses evaluasi.

5. BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

