

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Glasgow, Dewasa ini teknologi komputer sangat berkembang pesat, terutama dibidang infografis. Infografis dapat menampilkan berbagai macam informasi secara lebih bagus dan mendetail agar penonton tidak bosan karena infografis menggunakan gambar-gambar visual yang menarik. Infografis yang dikenal masyarakat sekarang ini lebih memfokuskan diri kepada bentuk penyampaian informasi yang disajikan melalui grafik ataupun data statistic. Saat ini infografis mulai sedang berkembang di Indonesia. Infografis sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi. Infografis merupakan sebuah konsep umum penyajian informasi yang dalam penerapannya didasari oleh kreatifitas, keindahan (daya tarik), ketepatan isi dengan ilustrasi, serta keefektifan waktu yang diperlukan dalam menginterpretasikan informasi. Penggunaan infografis telah banyak dilakukan dalam penyajian informasi, hal ini dikarenakan infografis dapat menyederhanakan informasi yang sifatnya begitu kompleks menjadi informasi yang dapat dengan mudah dipahami, infografis juga mampu menarik perhatian berbagai macam kalangan masyarakat, penerapan informasi dalam bentuk infografis juga memiliki keunggulan karena dapat dengan mudah diingat [1].

Ispa atau biasa disebut *Pneumonia* adalah penyakit yang disebabkan kuman *Pneumococcus*, *Staphylococcus*, *Streptococcus*, dan *virus*. Gejala penyakit *pneumonia* yaitu menggigil, demam, sakit kepala, batuk, mengeluarkan dahak, dan

sesak napas. Populasi yang rentan terserang pneumonia adalah anak-anak usia kurang dari 2 tahun, usia lanjut lebih dari 65 tahun dan orang yang memiliki masalah kesehatan (malnutrisi, gangguan imunologi). Sampai dengan tahun 2014, angka cakupan penemuan pneumonia balita tidak mengalami perkembangan berarti yaitu berkisar antara 20%-30%. Selama beberapa tahun terakhir cakupan penemuan pneumonia tidak pernah mencapai target nasional, termasuk target tahun 2014 sebesar 80%. Angka kematian akibat pneumonia pada balita sebesar 0,08%, lebih rendah dibandingkan dengan tahun 2013 yang sebesar 1,19%. Pada kelompok bayi angka kematian lebih tinggi yaitu sebesar 0,11% dibandingkan pada kelompok umur 1-4 tahun yang sebesar 0,06% [2].

Pada PUSKESMAS Ngaglik 1 Sleman terdapat banyak media informasi kesehatan seperti papan – papan informasi tentang kesehatan yang terpasang pada dinding, replica piramida makanan sehat (gizi seimbang). Penggunaan media informasi lain yang terdapat pada PUSKESMAS Ngaglik 1 Sleman yaitu penggunaan televisi yang hanya menampilkan acara televisi sebagai hiburan untuk pengunjung dalam menunggu. Namun, masih ada pengunjung yang kurang memperhatikan televisi tersebut, maka dari itu penggunaan televisi ini juga bisa menjadi wadah untuk menampilkan infografis animasi, sehingga selain menonton acara televisi juga bisa digunakan untuk menampilkan infografis animasi Penyakit Ispa secara langsung ke pengunjung seperti halnya dengan penyuluhan.



Gambar 2.1 Papan – Papan Informasi Tentang Kesehatan



**Gambar 2.2 Papan – Papan Informasi Tentang Kesehatan dan Televisi
Sebagai Penunjuk Nomor Antrian**

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphics*, adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.

Menyampaikan informasi secara visual juga sudah dikenal sejak lama, seperti pada zaman manusia purba dimana banyak terdapat lukisan di dalam gua yang menggambarkan suatu kejadian. Peneliti mengatakan bahwa penyampaian informasi secara visual memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan teks, karena manusia dapat jauh lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan. Salah satu alasannya adalah informasi yang ditangkap secara visual akan diproses sekaligus oleh otak, berbeda dengan informasi yang disampaikan via teks, dimana informasi akan diproses secara linear (dari awal kalimat hingga ke ujung kalimat) [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Membuat Video Infografis Penyakit Ispa Sebagai Media Informasi Pada Puskesmas Ngaglik 1 Sleman Yogyakarta?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas maka penulis memberi batasan. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan video infografis ini sebagai sarana untuk membantu memberikan informasi tentang Penyakit Ispa Pada Puskesmas Ngaglik 1

Sleman Yogyakarta.

2. Video infografis ini berisi pengenalan tentang penyakit ispa, penyebab ispa, gejala dan pencegahan penyakit ispa.
3. Video infografis ini merupakan animasi 2D yang berupa *motion graphic*.
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan infografis animasi ini adalah Adobe Illustrator, Adobe After Effect CC 2018, Adobe Audition CC 2017 dan Adobe Premiere CC 2017.
5. Video berformat H.264 – MP4 dengan resolusi 1920 x 1080p.
6. Penelitian sampai pada tahap pemberian video kepada objek.
7. Video akan ditampilkan pada televisi ruang tunggu Puskesmas Ngaglik 1 Sleman.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud diadakan penelitian ini adalah menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana dan memperoleh gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan Media informasi berupa video infografis menggunakan motion grafis sebagai alat untuk menyampaikan Informasi Mengenai Penyakit Ispa secara visual.
2. Memberikan Informasi Mengenai Penyakit Ispa kepada Masyarakat Luas, khususnya untuk para pengunjung di Puskesmas Ngaglik 1 Sleman.
3. Menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai konten informatif yang dimiliki Puskesmas Ngaglik 1 Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini antara lain:

a. Bagi Penulis

Menemukan metode penguangan Informasi secara efektif dan kompleks melalui bahasa visual yang tepat dan sebagai tambahan pengalaman bagi penulis dalam menerapkan ilmu yang didapat selama duduk dibangku kuliah, serta menambah pengetahuan tentang situasi lingkungan dunia kerja dan kegiatan operasional.

b. Bagi Target Audience

Dapat memberikan wawasan kepada masyarakat mengenai Penyakit Ispa agar dapat merawat dirinya sendiri sehingga komplikasi yang mungkin timbul dapat dikurangi, selain itu juga jumlah hari sakit dapat ditekan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Widia, Pratiwi yang digunakan dalam pembuatan video infografis ini adalah [4]:

1. Pra produksi

Tahapan pra produksi merupakan tahapan penelitian dan perancangan mengenai tema, animasi yang akan dibuat, obyek-obyek yang akan dipakai di dalam video ini. Setelah mendapatkan bahan maka disusunlah sebuah *storyboard* guna memberikan ilustrasi mengenai hal-hal yang akan ditampilkan dan yang akan diperdengarkan.

2. Produksi

Tahapan produksi merupakan tahap perekaman dan pengeditan suara untuk narasi, penggambaran karakter-karakter, serta proses pembuatan animasi 2D.

3. Pasca produksi

Tahapan pasca produksi merupakan proses *compositing* dan *rendering*. Proses ini merupakan proses penggabungan semua video animasi 2D, serta proses pengisian *sound effect* dan *background music*. Kemudian diproses untuk menghasilkan sebuah video.

4. Implementasi

Proses implementasi merupakan proses produksi, pasca produksi, hingga menampilkan hasil akhir video animasi yang telah dibuat.

5. Pelaporan dan dokumentasi

Pelaporan dan dokumentasi merupakan proses pencatatan dan proses dokumentasi semua tahapan pembuatan video infografis ini.

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Muhamad, Fawzan adalah [5]:

1. Metode Observasi

Dalam mendapatkan informasi yang valid untuk pembuatan video infografis, maka penulis menemui pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi yang terkait mengenai penyakit Ispa.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara mengumpulkan data, kemudian data-data yang di dapat dari hasil wawancara akan dipertimbangkan untuk dimasukan kedalam video infografis.

3. Metode Studi Literatur

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

B. Metode Analisis

Peneliti akan menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini.

C. Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahap pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahap ini dilakukan sebuah persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video infografis, meliputi menentukan ide, mengumpulkan data sampai pembuatan *storyboard*.

D. Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahap produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi *review*, pemberian *backsound* dan pengisian *voice over* sebagai narasi pada video infografis, hingga tahap akhir berupa *rendering*.

E. Metode Implementasi

Metode implementasi dilakukan dengan cara melakukan penayangan kepada objek dan hasil akhir kemudian di tayangkan di televisi pada Puskesmas Ngaglik 1 Sleman.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang bersifat teoritis, yaitu membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan video infografis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang **tahap produksi dan** pasca produksi pembuatan video infografis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dari hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

