

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi tidak lepas dari peran penyampaian visual dengan menggunakan media informasi, percabangan dari Ilmu Desain Grafis dengan menggabungkan dari Ilustrasi, Videografi, Fotografi dan Anatomi menjadi Animasi yang dapat menyampaikan pesan dan tujuan. *motton graphic* termasuk salah satu ilmu percabangan Desain Grafis *Motion graphic* sendiri umumnya sangat dipakai untuk hal-hal yang bersifat tutorial. Grafis teks dan gambar akan memberikan kemudahan dalam menerjemahkan informasi sehingga penyampaian yang dimaksud dapat diterima dan dimengerti pemirsa.

SMP Negeri 1 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang memiliki ekstrakurikuler PMR (Palang Merah Remaja), Ekstrakurikuler PMR ini mengajarkan kepada para anak didik dengan beberapa hal tentang pertolongan pertama, salah satu pembelajarannya adalah tehnik CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*). PMR di SMP Negeri 1 Yogyakarta untuk materi CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*) cara penyampaiannya dengan visual menggunakan media powerpoint. Media ini sudah bagus untuk saat ini, Akan tetapi beberapa kendala, diantaranya untuk memvisualisasikan bagaimana kerja organ dalam ketika dilakukan proses CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*).

Untuk mengilustrasikan proses kerja tersebut, Penulis berencana menggunakan teknik *motion graphic*, karena dengan *motion graphic* dapat

memisalkan bagian organ tubuh terdalam tidak terlihat bagian tubuh luar seperti jantung, paru-paru dan sirkulasi udara ketika melakukan CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*) yang ada didalam tubuh dan membantu guru yang menjelaskan materi CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*). Sedangkan *live shoot* digunakan untuk proses fisik atau penjelasan secara fisik bagaimana teknik CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*) dilakukan.

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis mencoba menggunakan teknik tersebut dalam pembuatan video CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*) yang meliputi media teks, gambar, suara, video dan animasi sehingga materi dapat tersampaikan kepada siswa didik. Untuk itu penulis mengambil judul dalam penelitian ini adalah "*Pembuatan Animasi Edukasi CPR (Cardiopulmonary Resuscitation) pada kegiatan PMR SMP Negeri 1 Yogyakarta*".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan. Permasalahan yang dapat dirumuskan penulis "*Bagaimana Membuat Animasi Edukasi CPR Cardiopulmonary Resuscitation pada kegiatan PMR SMP NEGERI 1 YOGYAKARTA*"

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, agar fokus pada pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Materi didalam animasi mencakup cara pertolongan pertama dengan menggunakan CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*).
3. Animasi digunakan sebagai bahan pembelajaran siswa SMP Negeri 1 Yogyakarta pada kegiatan PMR.
4. Target durasi 3 menit
5. Target tayang di SMP Negeri 1 Yogyakarta saat Ekstrakurikuler PMR
6. Faktor yang di uji adalah informasi dan visual setelah melihat penjelasan video
7. Pihak menguji siswa didik dan guru pembimbing PMR SMP Negeri 1 Yogyakarta yang mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler PMR dan Komunitas Multimedia.
8. Hasil Penelitian nantinya akan diberikan ke sekolah sebagai pembelajaran kepada siswa PMR angkatan berikutnya.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat animasi *motion graphic* tentang CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*) sebagai bahan belajar untuk siswa-siswi ekstrakurikuler PMR di SMP Negeri 1 Yogyakarta.
2. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis:**

1. Mengembangkan diri dibidang animasi
2. Mengetahui proses dan cara melakukan CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*)

### **1.5.2 Bagi Siswa PMR SMP Negeri 1 Yogyakarta**

1. Meningkatkan pengetahuan siswa.
2. Mempermudah dalam mempelajari materi CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*)

### **1.5.3 Bagi Sekolah dan Guru Ekstrakulker:**

1. Membantu guru ekstrakurikuler dalam menyampaikan materi.
2. Dapat digunakan kembali untuk siswa siswi PMR pada angkatan berikutnya di SMP Negeri 1 Yogyakarta

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat informasi tentang objek permasalahan dari penelitian yaitu:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dilapangan terhadap object penelitian yaitu kegiatan PMR di SMP Negeri 1 Yogyakarta.

## 2. Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan peneliti bertemu langsung dengan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan guru ekstrakurikuler PMR SMP Negeri 1 Yogyakarta untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan

## 3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi. Seperti buku, literatur-literatur tugas dan artikel yang berhubungan dengan topik yang dipilih yang berkaitan dengan objek penelitian, studi pustaka digunakan penulis agar mendapatkan tambahan informasi tentang pertolongan pertama CPR (*Cardiopulmonary Resuscitation*)

## 4. Metode Kuesioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada koresponden yang dijadikan acuan parameter kepuasan siswa.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT adalah salah satu metode untuk menjabarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) seperti



kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*).

### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi *motion graphic* dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya ada beberapa cara seperti:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

### 1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini hasil yang didapat berasal dari kuesioner yang dijawab responden *interview* tertulis. Pertanyaan yang diberikan kepada responden berisi tentang media edukasi dalam bentuk animasi *motion graphic*

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan ini menjadi lebih terstruktur dan dapat dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan latar belakang diambilnya judul skripsi "Pembuatan Animasi Edukasi CPR Cardipulmonary Resuscitation

pada kegiatan PMR SMP Negeri 1 Yogyakarta” dan bab ini membahas rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Membahas mengenai dasar teori yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan animasi menggunakan *motion graphic*, serta *software* yang digunakan saat dalam pembuatan.

## **BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Membahas tentang PMR SMP Negeri 1 Yogyakarta, analisis yang digunakan, alur cerita, naskah, storyboard pada implementasi *motion graphic* untuk pertolongan pertama CPR

## **BAB IV     PRODUKSI DAN PEMBAHASAN**

Membahas tentang cara dan tahapan pembuatan animasi 2 dimensi dengan *motion graphic* serta urutan-urutan pengerjaannya.

## **BAB V      PENUTUP**

Merupakan kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun, kesimpulan adalah rangkuman dari seluruh pembahasan dan manfaat serta kelebihan yang didapat, saran adalah tentang kekurangan serta kelemahan dan kemungkinan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut lagi dari pembahasan yang telah dilakukan. Bab ini juga berisi daftar

pustaka yang berisi referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penompang dalam menyelesaikan skripsi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa sumber seperti buku dan jurnal sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan skripsi.

