

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kelas remaja putri merupakan salah satu program yang di dirikan oleh UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 yang terletak di Jalan Sermamuklas Banjarnegara. Kelas remaja putri adalah salah satu program penyuluhan kesehatan pada remaja putri isue krusial dalam pencapaian pembangunan di seluruh dunia. Pelayanan kesehatan pada remaja putri tidak hanya sensitif bagi kualitas sumber daya manusia di masa mendatang, Masalah yang di hadapi oleh kabupaten banjarnegara terkait dengan kematian remaja putri yang masih tinggi. Faktor kematian yang masih cukup tinggi adanya kehamilan dan persalinan terlalu muda.

Kelas remaja putri tersebut hanya melakukan penyuluhan mendatangi tempat – tempat hiburan, bioskop dan beberapa sekolah menengah di kabupaten banjarnegara sehingga kurang efektif. Pihak UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 ingin memperkenalkan kelas remaja putri selain penyuluhan juga melalui video pembelajaran agar lebih mudah dipahami sehingga dapat menerima informasi dengan jelas. Akan tetapi dalam pembuatan video pembelajaran mengalami kendala pada sumber daya manusia.

Pembuatan video pembelajaran kelas remaja putri pada UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 untuk mempermudah penyuluhan terhadap remaja putri dapat dipahami dengan mudah mengenai informasi didalam video pembelajaran tersebut.

Dengan menggunakan teknik livenesshoot karena adegannya masih bisa dilakukan dengan teknik livenesshoot, teknik motion graphic di terapkan untuk

mengilustrasikan masuknya virus HIV melalui beberapa cara kedalam tubuh.

Kemajuan teknologi jaman sekarang semakin meningkat, maka pengenalan langsung melalui berbagai media menjadi jalan keluar. Media yang akan digunakan adalah video pembelajaran. Konsep video menggunakan teknik *motion graphic*. Selain itu perpaduan dari video *liveshoot* dengan *motion tracking* akan membuat video terasa lebih hidup. *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis yang kreatifitas dapat dicapai yang berbeda seperti 2D atau 3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Berdasarkan masalah di atas penulis terdorong untuk membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul “ Pembuatan Video Pembelajaran Kelas Remaja Putri pada UPT DINKES Banjarnegara 1 dengan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic*” untuk membantu pihak UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 dalam menarik masyarakat dan remaja putri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Bagaimana membuat video pembelajaran sebagai media sosialisasi pada kelas remaja putri?”

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian dilakukan di UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1.

2. Informasi yang dapat dikemas berupa video pembelajaran.
3. Visual dari video pembelajaran diolah menggunakan teknik *motion graphic* dan *liveshoot*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulis tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai memenuhi syarat kelulusan.
2. Mensosialisasikan kelas remaja putri agar lebih dikenal oleh masyarakat dan remaja putri.
3. Dapat mengetahui unsur-unsur pembentukan multimedia terutama teknik editing.
4. Menerapkan teknik *motion graphic* yang telah di kuasai.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Video pembelajaran dapat digunakan kapan saja sebagai alat mensosialisasikan kepada masyarakat terutama remaja putri yang berada di sekolah.
2. Memperkenalkan kelas remaja putri kepada masyarakat luas melalui video pembelajaran.
3. Sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya.

#### 1.6 Metode Penelitian

##### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data diambil dengan metode sebagai berikut :

a. Wawancara

Mengumpulkan data dengan pihak UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 yang berkaitan mengelola program kelas remaja putri.

b. Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan melakukan studi literatur beberapa jurnal di internet dan beberapa buku tentang penelitian yang terkait dengan objek atau tugas akhir ini.

c. Analisis

Mengumpulkan data dengan mengamati objek saat penyuluhan kepada remaja putri di sekolah menengah.

#### **1.6.2 Metode Pembuatan Video Motion Graphic**

a. Pra Produksi meliputi pembuatan konsep video dan pembuatan storyboard.

b. Produksi meliputi pengambilan gambar pada objek dan pembuatan motion graphic.

c. Pasca Produksi meliputi Editing, Color Grading, Rendering.

#### **1.6.3 Evaluasi Video Pembelajaran**

Melakukan evaluasi terhadap video pembelajaran yang telah di buat dengan pihak UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 untuk memastikan hasilnya sesuai atau tidak dengan kebutuhan dari objek.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian

yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan sebagai berikut.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video pembelajaran serta perangkat keras dan perangkat lunak pendukung yang digunakan.

#### **BAB III : PERANCANGAN**

Dibagian bab ini akan menjelaskan perancangan tentang kelas remaja putri pada UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 dalam penerapan livenesshoot dan motion graphic sebagai video pembelajaran kelas remaja putri pada UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1. Adapun juga mengenai isi tentang proses saat pra produksi video yang dibuat oleh penulis, meliputi pembuatan konsep video dan pembuatan storyboard.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang proses produksi dan pasca produksi yaitu

Produksi meliputi pengambilan gambar pada objek dan pembuatan motion graphic. Pasca Produksi meliputi Editing, Color Grading, Rendering. Melakukan evaluasi dengan pihak objek..

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran yang termasuk tindak lanjut dari kesimpulan yang diambil oleh penulis